



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Artes Escénicas

Producto Artístico

Nombre del proyecto

Construcción de Teatralidades para la Creación de un Personaje
Conceptual en la WEB 2.0 y sus plataformas – Caso Pichuncho

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Creación Teatral

Autor:

Jonathan Tacuri Guarnizo

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2022

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

Yo, Jonathan Marco Tacuri Guarnizo, 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 Comité de defensa

Paolo Vignola

Tutor del Proyecto

Sara Baranzoni

Miembro del Comité de defensa

Bertha Díaz

Miembro del Comité de defensa

Resumen

Partiendo de las teorías de McLuhan y Stiegler se comprende la dinámica y funciones de los nuevos medios en la era digital considerando las plataformas de la web 2.0 como un nuevo espacio a tener en cuenta para explorar nuevas teatralidades. De esta forma reconociendo la omnipresencia que tiene el smartphone en nuestro día a día es necesario tener en cuenta su relevancia en la difusión de información, reflexión y entretenimiento que como dispositivo farmacológico tanto puede ayudar como puede perjudicar a los consumidores. Por esta razón se analiza las teorías de Dubatti para reflexionar sobre el teatro y las tres características que lo definen, como son la poíesis, la expectación y el convivio, siendo este último el que se ve afectado por la virtualidad al unir la experiencia teatral entre dos o más personas a través de plataformas de la web, transformando así al convivio en tecnovivio, y al teatro en ciberteatro. También se piensa en Henry Jenkins y las competencias mediáticas que él cree necesarias para afrontar los desafíos de la educación en los nuevos medios del Siglo XXI con el objetivo de hacer buen uso de éstos. Para comprobarlo se aplica herramientas teatrales con el fin de construir un personaje conceptual con una narrativa transmedia que nace a consecuencia de la convergencia de los medios, transitando entre lo virtual y lo real con el fin de buscar una intervención de los artistas en una era tecnológica que permite nuevas estrategias de creación y representación en plataformas virtuales.

Palabras Clave: Teatro, Ciberteatro, Redes Sociales, Internet.

Abstract

Based on the theories of McLuhan and Stiegler, the dynamics and functions of new media in the digital era are understood, considering web 2.0 platforms as a new space to be taken into account to explore new theatricalities. In this way recognizing the omnipresence that the smartphone has in our day to day life it is necessary to take into account its relevance in the dissemination of information, reflection and entertainment that as a pharmacological device both can help and can harm consumers. For this reason, Dubatti's theories are analyzed to reflect on theater and the three characteristics that define it, such as poiesis, expectation and conviviality, the latter being the one that is affected by virtuality by joining the theatrical experience between two or more people through web platforms, thus transforming conviviality into technoviviality, and theater into cybertheater. We also think of Henry Jenkins and the media competencies he believes necessary to face the challenges of education in the new media of the 21st century with the aim of making good use of them. To prove it, theatrical tools are applied in order to build a conceptual character with a transmedia narrative that is born as a result of the convergence of the media, moving between the virtual and the real in order to seek an intervention of the artists in a technological era that allows new strategies of creation and representation in virtual platforms.

Palabras Clave: Theater, Cybertheater, Social Networks, Internet.

ÍNDICE GENERAL

Modelo de Portada.....	2
Preliminares.....	3
1. Antecedentes.....	10
2. Pertinencia del Proyecto.....	16
3. Objetivos del Proyecto.....	17
4. Metodologías.....	17
5. Propuesta Artística.....	20
6. Estrategias.....	21
7. Proceso.....	23
8. Experimentos.....	25
9. Epílogo.....	55
10. Bibliografía.....	58

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Tabla con algunas cuentas de <i>tiktok</i>	19
Imagen 2: Zanni nariz larga.....	26
Imagen 3: Zanni nariz corta.....	26
Imagen 4: Aplicando color base.....	27
Imagen 5: Color base blanco.....	27
Imagen 6: Efecto craquelado.....	27
Imagen 7: Efecto craquelado de lejos.....	27
Imagen 8: Primer ejemplo ceja.....	28
Imagen 9: Segundo ejemplo ceja.....	28
Imagen 10: Tercer ejemplo ceja.....	28
Imagen 11: Ejemplo ceja escogida.....	29
Imagen 12: Ceja perfilada.....	29
Imagen 13: Ceja perfilada cerca.....	29
Imagen 14: Monedero mágico.....	30
Imagen 15: Moneda mágica.....	30
Imagen 16: Dispositivo mágico.....	30
Imagen 17: Billete mágico.....	30
Imagen 18: Pagliaccio.....	31
Imagen 19: Vestuario de Pichuncho.....	31
Imagen 20: Pichuncho y la masculinidad frágil.....	32
Imagen 21: Pichuncho en la guerra.....	32
Imagen 22: Pichuncho y el aborto.....	32
Imagen 23: Pichuncho respondiendo.....	33
Imagen 24: Pichuncho y Jonathan.....	33
Imagen 25: Molde de Jonathan.....	34
Imagen 26: Demás máscaras.....	34
Imagen 27: Máscara y la misoginia.....	35
Imagen 28: Máscara y los ministros.....	35
Imagen 29: Máscara y el aborto.....	35

Imagen 30: Máscara abriendo debate.....	36
Imagen 31: Máscara respondiendo debate.....	37
Imagen 32: Pichuncho refutando.....	37
Imagen 33: Acontecimiento popular.....	38
Imagen 34: Máscara abriendo debate.....	38
Imagen 35: Pichuncho opinando.....	39
Imagen 36: Profesor opinando.....	40
Imagen 37: Jonathan respondiendo.....	40
Imagen 38: Pichuncho interactuando.....	40
Imagen 39: Perfil censurado.....	41
Imagen 40: Advertencia en la cuenta.....	41
Imagen 41: Contenido censurado.....	42
Imagen 42: Pichuncho y las guayabas.....	43
Imagen 43: Contenido bloqueado.....	43
Imagen 44: Contenido eliminado.....	43
Imagen 45: Pichuncho y comentarios.....	44
Imagen 46: Pichuncho y denuncia social.....	44
Imagen 47: Pichuncho y la denuncia social.....	46
Imagen 48: Periodistas.....	46
Imagen 49: Pichuncho y amenazas.....	46
Imagen 50: Respuestas de otros usuarios.....	48
Imagen 51: Reacciones de otros usuarios.....	48
Imagen 52: Pichuncho y la mudanza.....	49
Imagen 53: Pichuncho y Jonathan.....	49
Imagen 54: Pichuncho en casa.....	50
Imagen 55: Pichuncho comiendo.....	50
Imagen 56: Pichuncho y demás personas.....	50
Imagen 57: Clown en moto.....	52
Imagen 58: Clown.....	52
Imagen 59: Pichuncho y su cartel.....	52
Imagen 60: Pichuncho en manifestaciones.....	52

Imagen 61: CDDH.....	53
Imagen 62: Pichuncho y su megáfono.....	53
Imagen 63: Pichuncho suelto.....	54
Imagen 64: Pichuncho en clases.....	54
Imagen 65: Youtube.....	56
Imagen 66: Tiktok.....	56
Imagen 67: Facebook.....	56
Imagen 68: Instagram.....	56

Introducción

1. Antecedentes

A partir del siglo XX con la llegada de la radio, la televisión, la informática y la internet, se logró que el flujo de información sea muchísimo más rápido que por la vía física, desarrollando la idea de que los avances tecnológicos se vuelven las extensiones de los sentidos del ser humano. Pero es gracias a la llegada del smartphone y su particularidad de ser una extensión del cuerpo que cambia el modo de interactuar entre las personas al formar parte de su vida diaria. Se reconoce una omnipresencia de la tecnología en nuestro mundo, que tanto limita como libera a las personas en sus actividades, pero con una singularidad: en el caso del Smartphone, al producir la externalización de la memoria (tema que hace referencia a Marshall McLuhan), ese se convierte en una extensión de la misma, un dispositivo capaz de «transferir todo el espectáculo a la memoria de un ordenador»¹, pero con la particularidad de ser parte de nuestro cuerpo –ya que el smartphone habita siempre en nosotros, disponible en segundos y con un mínimo esfuerzo del brazo, para sólo sacarlo del bolsillo–. Ese dispositivo de manera *offline* u *online* cumple con su función: almacenar información que permita ampliar las capacidades de nuestra memoria, que con el tiempo olvida ciertas cosas y uno puede volver a recordarlas con el dispositivo que carga en el bolsillo. Este dispositivo también sirve como enciclopedia virtual con la búsqueda de información a través de la internet, que en muchos casos se hace a través de las experiencias de sus semejantes (mediante videotutoriales en redes sociales). Se considera así a Marshall McLuhan un profeta de la internet al vaticinarla 30 años antes de su surgimiento. McLuhan creía que «el medio es el mensaje»², lo que significa que la forma en cómo recibimos la información afecta igual o más que la información en sí misma. Nos preguntamos entonces, ¿Cómo se puede hacer buen uso de las herramientas de las redes sociales para generar un espacio de reflexión y crítica? Se formula esta pregunta entendiéndose a las redes sociales como aquel dispositivo que, tanto ayuda con fácil acceso a la información para nuestra

¹ Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano* (Barcelona: Paidós, 1996), 80.

² McLuhan, *Comprender los medios de...*, 29.

constante educación, como también puede causar daño generando adicción o creando *fake news*, o sea estos dispositivos farmacológicos tienen «procesos de proyección tanto curativos como negativos»³.

McLuhan ya lo advertía en la introducción de una de sus obras más famosas: «formamos nuestras herramientas y luego éstas nos forman»⁴, y es que son los algoritmos quienes deciden bajo qué parámetros mostrarnos el contenido en las redes sociales, ya que al filtrar el contenido en cada perfil según sus intereses y su comportamiento (*likes, shares, comments*) está limitando la visión de la realidad de cada persona. Hoy se le conoce como *machine learning* a esa capacidad que tiene la inteligencia artificial para poder aprender. Por eso McLuhan lo tenía claro desde un principio, al pensar que los medios no son solamente fuentes de transmisión de información: la concepción de McLuhan era que cualquier tecnología o medio es una extensión de nuestro cuerpo. Así como las bicicletas son una extensión de nuestros pies, el smartphone se ha convertido en la extensión de nuestro cerebro, que permite estar conectado al mundo digital en una especie de «aldea global» a través de las redes sociales, por esta razón es pertinente que los artistas contemporáneos cohabiten en este medio.

Estas redes sociales que permiten oír y ver permanentemente a personas, eventos y cosas, simulan las condiciones de vida de una pequeña aldea, denominada así por McLuhan como la «Aldea Global». Este término hace referencia a un lugar donde se perciben los hechos y las personas que son distantes en tiempo y espacio, como parte de nuestra intimidad, de nuestro ser cotidiano, olvidando que esta información que se nos muestra es parcial y elegida entre infinidad de contenidos. Si antes se habitaba en un mundo construido desde el hogar e influenciado por un pueblo o ciudad específico, y se leían libros esclareciendo una distancia entre los hechos y la lectura, hoy se habita un mundo en donde existe la posibilidad de estar en todos los lugares y tiempos gracias a los medios digitales. McLuhan no agrega juicios de valor a estos cambios propuestos por los avances tecnológicos, solamente los diagnostica. Así como él estaba interesado en cómo iban a influir los nuevos medios en el ser

³ Bernard Stiegler, *Lo que hace que la vida merezca ser vivida*. (Madrid: Avarigani, 2015), 29.

⁴ Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano* (Barcelona: Paidós, 1996), 11.

humano, el interés de este proyecto es cómo aprovechar estos nuevos medios mediante su propio lenguaje.

Estos nuevos medios como son las redes sociales condicionan la forma en que percibimos, conocemos e interactuamos en la sociedad, por ende, pueden ser propicios a la Cultura de la Participación, a una participación activa de los usuarios. A estos usuarios activos se les conoce como *Producers*, término que se entiende como el neologismo que hace referencia a los usuarios inmersos en las redes sociales que también producen información o generan comunicación bilateral mediante interacciones como comentar, compartir, etc. En teatro se conoce a estos usuarios desde la teoría del «espectador emancipado»⁵, en donde Jacques Rancière hacía referencia a un observador no sólo atento a la obra, sino que recrea lo que ve y lo narra a otros. Sucede algo similar con los *producers*, ya que pueden comentar el contenido, compartirlo, o incluso recrearlo bilateralmente como ofrece la red social *TikTok*.

Henry Jenkins es uno de los nombres que suenan en este concepto opuesto a la cultura del consumidor: él entendía la circulación de contenidos en redes sociales como un fenómeno que habla de cómo la gente moldea su entorno mediático. Jenkins recomienda aprender a usar el poder de las redes sociales para que generen un impacto político y logren nuevas formas de activismo y educación, y esta recomendación es lo que moldea las convicciones del producto artístico de la presente tesis: un personaje inspirado en una figura de la *Commedia dell'Arte*, cuyo nombre es Pichuncho y resuelve dudas y genera otras nuevas en base a la reflexión y el pensamiento crítico. Este personaje conceptual muestra los síntomas de no tener un acceso inteligente a la información, una información sesgada y parcializada que es brindada por los medios convencionales. Pero, ¿cómo puede un sujeto tener una relación distinta con las tecnologías de la información, uno más competente? Es para responder esta pregunta que, a partir de un programa de estudios en el Instituto tecnológico de Massachusetts (MIT), Henry Jenkins descubrió 11 «competencias mediáticas»⁶ que aportan a los desafíos de la educación mediática del siglo XXI, de las cuales 5 creemos fundamental para este proyecto y las resumimos a continuación:

⁵ Jacques Rancière, *El espectador emancipado* (Buenos Aires: Manantial, 2010), 19.

⁶ Henry Jenkins, *Confronting the Challenges of Participatory Culture* (Massachusetts: The MIT Press, 2009), 35.

- Apropiación: es un proceso a través del cual los estudiantes aprenden al tomar un producto artístico, desarmarlo y volverlo a armar. Esto significa crear algo “propio” a partir de modificar partes de creaciones de terceros. Con la digitalización, este proceso se ha hecho más fácil, ya que plataformas como Tiktok o los *reel* de Instagram nos permite editar contenidos y remezclarlos, permitiendo a los jóvenes creadores dimensionar las diferentes caras que puede tener el tomar el trabajo de otros como inspiración, crítica o réplica en su propia reflexión. Como veremos más adelante, tenemos ejemplos de ello cuando otro joven responde a un video subido a tiktok por Pichuncho, donde cuestiona el argumento de éste, y formula su propia interpretación.
- Inteligencia colectiva: son aquellos saberes construidos colectivamente. El ideal de esta «competencia mediática» es una comunidad que sabe todo e individuos que saben cómo aprovechar a la comunidad para adquirir conocimiento justo cuando lo requieren. Mediante el *smartphone* el ser humano puede consultar a las fuentes que crea convenientes y seguir a determinadas comunidades a través de las redes sociales. Aunque estas plataformas tengan sus propios algoritmos que les permiten organizar y diversificar la información según los intereses de los usuarios en cuestión de milésimas de segundo, es importante insistir en una autonomía del usuario, que aprenda usar los algoritmos a su favor, filtrando sus intereses a partir de interacciones como: *me interesa este video* u *ocultar más videos como estos*.
- Juicio: esta competencia está vinculada a la anterior, y se refiere a saber valorar la veracidad de la multiplicidad de datos y recursos a los que estamos expuestos en la Era de la Información. Las fuentes confiables en la vida real, ya sea instituciones o grupos periodísticos, son también fuentes confiables en internet, ya que tienen su extensión en la web. Poder elegir nuestras fuentes es una ventaja, y es nuestra tarea sopesar que hay detrás de la información que consumimos, para detectar sesgos o intereses ocultos que puedan distorsionar la información. En el material realizado por Pichuncho, se agregan fuentes de información tanto locales como internacionales: locales por generar cercanía con los espectadores (Ecuavisa, Teleamazonas), e internacionales para mostrar otro punto de vista con menor sesgo (DW, RT) que permita generar espacios de debate para una reflexión más enriquecedora.

- Navegación transmediática: es la habilidad para seguir el flujo de la información a través de diferentes medios. Esta competencia tiene que ver con poder seguir un personaje o una información en diferentes medios, y de esta forma poder expresarse a través de diferentes sistemas de representación y significado. Se debe navegar entre diferentes modos de representación, y elegir la mejor manera de expresar nuestras ideas en cada contexto. Un ejemplo de ello es como pasamos de los 140 caracteres de Twitter a escribir varios párrafos en Facebook, luego a grabar contenido audiovisual largo en Youtube, para pasar a fotografías e imágenes en Instagram, videos cortos con Tiktok o manifestaciones en espacios públicos y masivos. El personaje Pichuncho habitará en la mayoría de estas plataformas en línea, así como se manifestará en espacios públicos haciendo real sus convicciones que profesa en el texto teatral *Kapaktukuk* de mi autoría, donde narra el motivo de ser del personaje. ¿Qué sucede con éste cuando pasa de tiktok a la calle? ¿Qué relevancia tiene la presencia del personaje? La credibilidad de este personaje se fortalece ante un público que logra identificarse en los percances de las situaciones que vive Pichuncho en los videos, y expresa su malestar en las calles.
- Trabajo en redes: es la posibilidad de identificar grupos en la red que sean los más indicados para un determinado fin. Un ejemplo de este sistema es la plataforma de Youtube, que mediante algoritmos “recoge” la información de los usuarios para recomendarte más videos a partir de las similitudes que existen entre los usuarios. Hay que aprender a usar estas plataformas de amplio alcance que permiten llegar a grandes públicos, y compartir nuestras creaciones con comunidades más amplias como las aldeas globales que existen en la internet, pues esto nos permite no sólo alcanzar un público, sino recibir comentarios y reacciones de ese público, que es una forma de aprendizaje con valor agregado. Esto también facilita a crear nuestro propio público, quienes realmente estén interesados en nuestras producciones, al *seguir* o *agregar como amigo* otros perfiles artísticos de interés que permita enriquecer la experiencia en la red y promover de mejor manera nuestro trabajo.

Continuando con un análisis teórico del tema, el doctor en Filosofía Alberto Constante escribió el libro *Arte en las redes sociales* en el marco del proyecto de

investigación «Filosofía 2.0 redes sociales»⁷ de la Universidad Nacional Autónoma de México, que ayuda a comprender la magnitud de las redes sociales y demás plataformas en la Internet. Los ensayos propuestos en el libro mencionado toman los beneficios que proporcionan estas nuevas tecnologías que rigen el consumo y la producción del arte en las nuevas generaciones. También el profesor argentino Jorge Dubatti diferencia ambas naturalezas del teatro: el convivio y el tecnovivio. El convivio teatral es la reunión de artistas, técnicos y espectadores en un espacio/tiempo mientras acontece la acción teatral, una actividad que existe mientras sucede. Éste no puede ser *enlatado*, y si se *enlata* en registros de video, grabaciones, transmisiones de internet, lo que se observa es la información sobre el acontecimiento teatral, no el acontecimiento en sí mismo. En cambio, el tecnovivio teatral produce la conexión de la experiencia teatral entre dos o más personas a través de la Internet, creando así al *Ciberteatro*, que la investigadora Teresa López define como «las acciones dramáticas que suceden única y exclusivamente en el espacio digital, en las que espectador y actores no comparten el mismo espacio en tiempo real»⁸. Si la base insoslayable del acontecimiento teatral está en el convivio⁹, podemos considerar que la base insoslayable del *Ciberteatro* está en el tecnovivio, ya que éste permite la sustracción de la presencia del cuerpo viviente, y la sustituye por la presencia virtual para seguir existiendo una dramaturgia. Así mismo, si para que exista convivio debe encontrarse dos o más personas en un espacio y tiempo específico, para que exista tecnovivio una persona debe conectarse al espacio virtual de una o más personas, que pueden o no estar conectadas sincrónicamente.

Conscientes de la relevancia de estas herramientas, en Guayaquil se presentó en el Teatro Centro de Arte *#Vesaweb!*¹⁰, una obra del grupo *Minimoimpro* que nace de talleres y conversatorios sobre improvisación teatral en donde se creó esta obra que interactúa con los espectadores de manera asincrónica a través de las redes sociales. Los espectadores creaban parte de la dramaturgia que se iba improvisando en escena a partir de los comentarios y las interacciones digitales. Otro ejemplo de la vanguardia del teatro en la web 2.0 es la obra

⁷ Alberto Constante, *Arte en las Redes Sociales* (México D.F.: Estudio Paraíso, 2013), 9.

⁸ Teresa López, «La pantalla en escena: ¿Es teatro el ciberteatro?», *Revista Letral*, n.º 11 (2013): 26.

⁹ Jorge Dubatti, «Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo», *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, n.º 9 (2015): 44.

¹⁰ Sin nombre, «Teatro que improvisa con redes sociales», *El Universo* (15 oct 2015), <https://www.eluniverso.com/noticias/2015/10/15/nota/5182883/improvisar-redes-sociales/>.

*Historias de un quién*¹¹, creada por el artista argentino Javier Zain y transmitida en vivo por la plataforma de Youtube. Aquí, a diferencia del ejemplo anterior, la interacción es de manera sincrónica, en donde los espectadores pueden interactuar al mismo tiempo con la obra enriqueciendo así la experiencia teatral.

Por estos antecedentes, se pretende crear a Pichuncho (@lepetitpichuncho), un personaje teatral inspirado en la figura de un *Zanni* en la *Commedia dell'Arte*, específicamente de un *Pedrolino* y sus variaciones como el *Pagliaccio* y el *Pierrot*, para alcanzar el objetivo tecnovivial del teatro. No se pretende entender el tecnovivio teatral como la grabación de representaciones teatrales transmitidas por la web, sino como la creación dramaturgica que acontece en la experiencia virtual transmitida por personajes en la web. Tampoco se desea reemplazar al convivio con el tecnovivio, no existe tal sustitución sino una alteridad. Perder la cultura del convivio es perder uno de los tesoros más importantes de la humanidad, pero estudiar mejor la cultura del tecnovivio nos ayudará a entender las dinámicas del arte en situaciones extraordinarias como las de la pandemia, en donde el teatro trató de sobrevivir con penurias experimentando un «teatro desde casa» con funciones «En Vivo» en un medio que no le era natural y ni siquiera familiar, con errores que en el convivio se pueden improvisar trabajando con lo improvisado, pero en el tecnovivio en cambio se debe *desprovisar*, lidiando con lo desprovisto. Existe la posibilidad de hacer teatro por medio de tecnologías, por ello se debe explorar las posibilidades creativas que estas ofrecen y descubrir los límites que la tecnología nos pueda proporcionar para que el convivio pueda existir bajo la mediación tecnológica.

2. Pertinencia del Proyecto

La pandemia generada por la COVID-19 nos obligó a entrar en un confinamiento global, alejándonos así de los teatros, tarimas, parques y calles donde se podría consumir cualquier tipo de arte. De esta manera la humanidad se vio obligada a resolver sus necesidades desde el hogar a través de los límites que la tecnología podría proporcionarnos.

¹¹ Javier Zain, «Día de la niñez – Función en vivo por streaming – Historias de un quién online», obra teatral transmitida el 15 de agosto de 2020, video en YouTube, <https://youtu.be/jsG0FR0FXSg>.

Desde la internet, las redes sociales y la web 2.0 en general se nos dio la posibilidad no solo de ser consumidores, sino también usuarios y artistas.

La inmediatez en la que se transmite la información nos permite prescindir del espacio/tiempo específico de la fruición haciéndonos entrar en una especie de *ágora*, en donde construir narrativas y compartir creaciones artísticas es posible. De esta forma se asume a estos nuevos medios como un espacio de aprendizaje, de creación y producción para el contenido artístico y reflexivo que se desea presentar.

Este proyecto es pertinente para la escena teatral porque ayuda a incentivar la creación propia a partir de las herramientas tecnológicas y virtuales que nos ofrezca la internet, colaborando con la experiencia teatral y a la vez constituyendo otro tipo de experiencia convivial en el *tecnoteatro*. Esta tesis no se limita al tecnoteatro, sino que transita por otros medios, permitiendo comparar esa dimensión tecnovivial con otras expresiones, como al presentarse en encuentros masivos de gente, aporta mayor credibilidad al discurso que plantea el personaje en las redes.

3. Objetivos del Proyecto

Como objetivo principal, se investigará la construcción de teatralidades para la creación de un personaje conceptual en la web 2.0 y sus plataformas desde el caso Pichuncho. Específicamente, se debe comprender la función del teatro y su relevancia en la dinámica de las plataformas en la web 2.0, para poder implementar las herramientas teatrales para la creación y producción de contenido. A partir de este contenido se genera un espacio de reflexión y crítica aportando al concepto de «cultura participativa».

4. Metodologías

Se construyó un personaje de nombre Pichuncho que pueda expresar su teatralidad a través de la Internet, para identificar las ventajas y desventajas de este escenario virtual, y saber hasta qué punto el Ciberteatro es teatro gracias al tecnovivio. Este personaje está inspirado en una figura de la *Commedia dell'Arte*, específicamente en la del Pedrolino, un zanni que bien sirve para representar ese sufrimiento por los percances que le toca vivir debido a su precaria condición económica.

Este espacio generado por el personaje abre disposición a la reflexión y crítica entorno a acontecimientos que competen a la sociedad. Así aporta al concepto de «cultura participativa» donde el espectador (el público) se emancipa de su rol y comienza a ser parte del trabajo del artista, contribuyendo en el contenido y la reflexión que éste pueda generar por sí solo. Un claro ejemplo son las dinámicas que tienen las actuales redes sociales y sus comunidades.

Las redes sociales escogidas para subir el contenido de Pichuncho son las siguientes, describiendo también sus limitaciones técnicas como la duración o modalidad, teniendo en cuenta la posibilidad de evocar el convivio teatral a través de las modalidades en vivo de las plataformas:

- Youtube: red social enfocada a un público más general, con contenidos más largos y que suelen hablar de un tema en específico. Permite dos formatos de contenidos: (1) un formato de videos largos donde se subirá los contenidos audiovisuales completos; la plataforma ha agregado la modalidad de *Youtubeshorts* (2) con intenciones de competir con la plataforma *TikTok*, por ende, son videos cortos de una duración máxima de un minuto. Aquí se compartirá fragmentos que inviten a ver el episodio completo de Pichuncho, o los videos complementarios como contenido sobre historia de la filosofía.
- Facebook: contenido variado, desde videos, imágenes, o escritos, haciendo de este un lugar propicio como agente político. Contiene 3 formatos de contenidos: (1) videos largos en donde se subirá el episodio completo; (2) *stories* que son videos cortos donde se compartirá fragmentos del episodio, videos complementarios como historia de la filosofía, críticas sociales, improvisaciones, y demás interacciones; (3) formato flexible «Posts», como imágenes, escritos o enlaces externos en relación a filosofía, política o artículos de interés.
- Instagram / IGTV: Dirigida a un público más joven, con contenido que se enfocaba anteriormente sólo a fotografías. En los últimos años la red ha implementado los *reels* (para competir con Tiktok) e *IGTV* (para competir con Youtube). En total cuenta con 3 formatos: (1) *post* principal donde se subirá los contenidos cortos, fotografías, etc; (2) *stories*, similares a las *stories* de *Facebook* y con los mismos propósitos; (3) los reel son contenidos cortos de treinta segundos similares a los de *TikTok* y

YoutubeShorts; (4) *IGTV* es un formato de contenido de máximo diez minutos, ofreciendo la posibilidad de agregar el episodio completo.

- **Tik Tok**: la red social más reciente, y que catapultó su uso a partir del confinamiento por la pandemia de la COVID. Aquí existen dos formatos de contenidos: (1) videos cortos similares a los *reels* y *YoutubeShorts*; (2) videos largos de máximo 5 minutos en donde se compartirá el contenido completo, humor, etc. también con intenciones de generar un enlace al contenido completo en *Youtube*, *IGTV* y *Facebook*.

Si bien de las primeras 3 plataformas ya se conocen más por los años que llevan en el mercado, la más reciente es *Tiktok*, una de las redes sociales escogidas como herramienta educativa para generar reflexión y crítica a través de la filosofía. Para entender la influencia de esta nueva red social, siendo ésta la más nueva de las 4 escogidas, se puede hacer énfasis en instituciones oficiales como la Organización Mundial de la Salud¹² que se han involucrado en esta red social como herramienta educativa. A continuación, una tabla subida en junio de 2020, donde se muestran las cuentas oficiales de *tiktok* de algunas instituciones que han aprovechado la plataforma para informar sobre la COVID, justificando la pertinencia de este proyecto en las redes sociales:

Institución que representa (Nombre de cuenta)	Fecha de primer video publicado	Fecha del primer video sobre COVID-19	Video más visto sobre COVID-19		
			Fecha	N de vistas (N de me gusta)*	Tema
World Health Organization (who)	28/02/2020	28/02/2020	29/05/2020	54,5 M (521,7K)	El consumo de tabaco como factor de riesgo para COVID-19
The UN Migration Agency IOM (unmigration)	28/01/2020	02/03/2020	02/03/2020	20,4 M (296,0 K)	No discriminación contra los migrantes durante la pandemia de COVID-19
International Federation of Red Cross (ifrc)	29/05/2019	22/01/2020	02/03/2020	32,1 M (992,3 K)	Desmentir rumor sobre el potencial de las secadoras de mano para eliminar coronavirus
The World Economic Forum (worldeconomicforum)	03/09/2019	10/02/2020	28/02/2020	43,3 M (2,0 M)	Formas de contagio
The UN Refugee Agency (refugees)	14/11/2019	10/03/2020	24/03/2020	14,0 M (483,1 K)	Los refugiados y su importante aporte en la lucha contra COVID-19
UN Food Agency (FAO)	29/11/2019	05/03/2020	05/03/2020	34,4 M (1,3M)	Formas de salud sin tocarse las manos
UN Women (unwomen)	4/03/2020	07/04/2020	07/04/2020	279 K (15 K)	Visibilidad de mujeres en primera línea contra el COVID-19

Imagen 1. Tabla con algunas cuentas de tiktok

¹² <https://www.tiktok.com/@who>

Como se logra visualizar, el video más visto es de 54.5 millones de reproducciones, revelando el gran alcance del contenido en esta plataforma. Aun así, se queda lejos de los videos más populares de la red social que alcanzan más de medio millón de visualizaciones y están enfocados en su mayoría a la comedia. El reto se encuentra en combinar lo que los usuarios de *TikTok* desean (videos cortos, humorísticos, replicables) con contenido educativo, para así lograr mayor alcance.

Con respecto a la metodología de trabajo propiamente artístico, se pretende confrontar este personaje que aparece en la virtualidad, ejerciendo el humilde oficio del Ciberteatro, con la realidad y la presencialidad en la calle y espacios públicos, otorgando credibilidad y proporcionando nuevas formas de interacción con el público. La teatralidad cobra otro sentido cuando el público está presente y toca improvisar con lo que acontezca en el momento, a diferencia de la percepción atemporal que pueda dar el Ciberteatro, otorgándole al medio mayor control sobre a qué y cuánto público exponer el contenido virtual.

5. Propuesta Artística

El proyecto consiste en implementar las herramientas teatrales aprendidas en la escuela para crear un personaje inspirado en la figura del *Zanni* en la *Commedia dell'Arte*, específicamente un *Pedrolino*. A este personaje se lo conoce también por ser de los primeros *Zanni* que prescindieron de la máscara, por usar un maquillaje blanco. Pero esto no significa que no hayan usado máscara: de hecho, la investigadora Cristina Moreira dijo «Los datos iconográficos confirman que Tartaglia, Buratino, Pedrolino mantuvieron el diseño del vestuario y máscaras, pero cada intérprete le aportaba algo distintivo.»¹³

Es en este sentido que *Pichuncho* está inspirado en las figuras de la *Commedia dell'Arte*, y forma parte de los personajes del texto teatral *Kapaktukuk (Los Políticos)* que escribí para poder mostrar gran parte de su personalidad y sus convicciones. El objetivo de este texto es representar el sentimiento de una sociedad gobernada por la corrupción y la delincuencia, y servir como antecedente a la historia de *Pichuncho* para que en un futuro

¹³ Cristina Moreira, *La Commedia dell'Arte, un teatro de artesanos: guiños y dell'Arte para el actor* (Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Inteatro, 2015), 69.

cercano se pueda llevar a escena el origen del personaje. El texto teatral se compone de un prólogo y dos actos, y se encuentra en anexos. El personaje Pichuncho también creará contenido audiovisual en formato experimental que tratará temas filosóficos, políticos y de humor que inciten a la reflexión. Este contenido audiovisual forma parte de la dramaturgia del personaje, ofreciendo poéticas distintas que la teatralidad permita dentro de la virtualidad.

Todo este contenido pretende aportar al panorama artístico local a través de un proyecto perdurable en el tiempo, con metodologías y funciones propias del teatro: creación de un guion, la dirección de cada video, el uso de iluminación y sonido para la producción e incluso la presencia teatral del convivio que se puede lograr emular a través de la transmisión en vivo, o lo tangible en la infraestructura del teatro. De tal modo que la propuesta es compatible con los lineamientos e intenciones estéticas y técnicas de las funciones de la creación teatral.

6. Estrategias

El trabajo inició con el estudio de las redes sociales y la web. 2.0 para entender su funcionamiento y participación dentro de la sociedad. Para ello se revisaron los textos de McLuhan y otros referentes actuales para entender a los nuevos medios de comunicación como extensiones del ser humano para su convivencia. Convivencia que, por el creciente acceso a la Internet, se ha logrado expandir al concepto de «cultura participativa» investigado por Henry Jenkins, que aportó también a esta investigación. También con Bernard Stiegler evitamos darle algún juicio de valor a las herramientas tecnológicas y las vimos como dispositivos *farmacológicos*: en este sentido, la tecnología es buena y mala, veneno y antídoto al mismo tiempo, y por ello no hace falta condenarla rechazándola o exaltarla sin criticarla. Más bien, es necesario aprenderla y aprender de ella: en nuestro caso, esto es aprender del y desde el tecnovivio para las artes escénicas.

Luego, en línea con las teorías de Gilles Deleuze, se creó una *figura estética* que sirva también como *personaje conceptual*: Pichuncho, quien sirvió como potencia de afectos y de perceptos, pero también como un agente de enunciación que sea potencia de conceptos. Este personaje analizó problemas e inquietudes de la vida cotidiana que fueron tratados y elaborados como crítica social en una comunidad virtual, personificando lo que se reconoce en su argot como *creador de contenido*, *instagrammer*, *titoker*, *influencer*, etc. Estos

contenidos vincularon sucesos políticos o de interés nacional con jerga local, estuvieron elaborados de manera individual, usando la dinámica de las redes sociales e implementando herramientas teatrales para la creación del guion y producción del video. También, como complemento, se subió contenido humorístico en tendencia/viral con un enfoque reflexivo y crítico, permitiendo mantener un tráfico constante en las redes sociales. A partir de este contenido se generó un espacio de reflexión, crítica, aprendizaje y participación que aporte al concepto de «cultura participativa» según las interacciones de los usuarios, entre comentarios que refutaban o apoyaban el discurso del Pichuncho, u otros que hacían su propio contenido como respuesta. Estos *produsuarios* también comparten el contenido permitiendo circular la información de manera más efectiva, permitiéndole al Ciberteatro de una utilidad más directa al carecer del espacio/tiempo.

Como antecedentes del personaje contamos con el ya mencionado texto teatral *Kapaktukuk (Los Políticos)*, texto que creé inspirado en las dificultades que viven las minorías y clases sociales bajas, como lo son los *Zanni*. Este texto es también prueba fidedigna de las convicciones y ser de Pichuncho, quien también en la vida real frecuentó espacios públicos, y acudió a los encuentros de manifestaciones y protestas junto con la ciudadanía. Bajo la dinámica del texto *Kapaktukuk*, Pichuncho salió a las calles, parques y espacios emblemáticos de la ciudad para llevar a la realidad lo escrito en el texto teatral, uniéndose a las manifestaciones junto el clamor del pueblo. El personaje toma otro significado cuando no sólo lo sustenta un texto como acta de nacimiento, sino su militancia que le permitió cruzar las fronteras de la virtualidad para hacer realidad la dramaturgia que profesa en su sentido del humor en cada video. Como ejemplo, en uno de los videos tratan de desacreditar el discurso de Pichuncho por portar una máscara, y sentir que hablar desde el anonimato. Es interesante pensar en lo ajeno para este escenario virtual la presencia de expresiones teatrales, como máscaras o maquillaje, que puedan dotar de otras características al personaje. El personaje también aprovechó para visitar las instalaciones de la universidad e intervenir en clases. Todas estas actividades fueron registradas audiovisualmente.

7. Proceso

A partir de la producción de videos, se han suscitado varias ideas nuevas en el proyecto, la mayoría relacionadas a formas estéticas del contenido a producir. Una de las ventajas de ser *produsuario* es poder ser también espectador de manera asincrónica, y así percatarme de los privilegios desde los que se enuncia el personaje conceptual, como potencia de conceptos, manifestando territorios, desterritorializaciones y reterritorializaciones absolutas del pensamiento. En este contenido se presenta un personaje conceptual como agente de enunciación, un personaje conceptual que en principio representaba a mi persona, como “Jonathan”, ya que es el personaje que la comunidad reconoce en su argot como *influencer*, pero luego pasó a una figura estética de la Commedia dell’Arte. Para ello, el personaje conceptual original debe convivir en el material audiovisual con otro personaje, un personaje teatral como potencia de afectos, una figura estética. Pichuncho será el agente de enunciación que reemplazará poco a poco a la figura del yo como personaje conceptual.

Una de las materias que más disfruté en la escuela teatral fue Clown por la experiencia viva de la comedia, las actividades en espacios públicos, pero sobre todo la Commedia dell’Arte. Por esta razón me propuse investigar más de este arte, sus orígenes y ambiciones, ya que será de aquí donde obtengamos la figura estética que se requiere para confrontar al personaje conceptual que ya se encuentra en los contenidos audiovisuales. Este personaje debe ser contrario al personaje conceptual, alguien que tiene los recursos suficientes para informarse de su contexto, alguien que goza de autonomía.

A nivel de los rasgos del carácter, y con la consciencia de que no se trata de un personaje como tal, sino de un *tipo fijo*, Pichuncho es un *Zanni*, específicamente un *Pedrolino* -con vestuario fijo como gran parte de las figuras de la Commedia dell’Arte- que pertenece a la clase baja, y en ocasiones cuando tiene suerte, a la clase media-baja. Entre su familia, le conocen como *Zan Pichuncho*. Él es un joven inquieto, lleno de energía, simpático, astuto e ingenioso. Pero como *Pedrolino*, él es un ser inocente, tierno, sensible, melancólico, idealista, digno de confianza y excesivamente bondadoso. Es bastante agradecido con los demás, un ser honesto sin malicia alguna, aunque bastante confiado al punto de ser ingenuo, y por esa razón puede llegar a ser engañado fácilmente. A pesar de ello, es muy leal con los suyos. Pichuncho vivió, vive, -y probablemente siga viviendo- en la pobreza, y trata de sobrevivir

trabajando como artista, pero siempre defendiendo sus convicciones. No tiene patrimonio que cuidar, es alguien sencillo y humilde, dispuesto a arriesgar todo, y como no tiene nada que perder, es más audaz y espontáneo. En el pasado, Pichuncho estaba constantemente buscando qué comer, o dónde trabajar para lograr tener algo en el estómago. Cuando emigró a Italia, trabajó mucho tiempo para el famoso Dottore Graziano, de allí proviene su conocimiento, ya que éste le pagaba para que estudiara lo que el Dottore tenía que estudiar.

En la búsqueda de la vestimenta de Pichuncho, encontré varias figuras estéticas que me llamaron la atención. Existen dos variaciones de *Pedrolino* que se hicieron muy populares: *Pierrot* y *Pagliaccio*. Del primero se sabe que es la versión francesa del *Pedrolino* e incluso llegó a ser más famoso que el original, en cambio el segundo sirvió de inspiración para el compositor Ruggero Leoncavallo al crear una ópera en 1892 llamada “*Pagliacci*”. El protagonista de esta ópera lleva un traje similar al de Pichuncho, un traje que pertenece al más pequeño de los hermanos Zanni, por ende, usaba la ropa de sus hermanos mayores y todo le quedaba holgado.

Pero, también hay que destacar de esa ópera de Leoncavallo una famosa aria que recita al final del primer acto. Aria que sirvió de inspiración para crear el texto teatral que sirve de antecedente para el personaje Pichuncho. La aria es conocida como “*Vesti la giubba*”, en que habla sobre la ironía del payaso y su oficio. Justo una ironía similar sucede con los políticos de nuestro presente, a los que, con intención de insultarles, se les llama Payaso. Un insulto más dirigido para el payaso por ser comparado con un político, que el político alabado por ser comparado con los artesanos de la risa. De esta forma logré hacer una adaptación bastante fiel del aria que sirva como grito de guerra para desenmascarar la corrupción y desinformación a través de la Internet, una filosofía de vida que permanezca en Pichuncho ante cualquier inconveniente. Dejo a continuación el aria original y la adaptación de la misma:

VESTI LA GIUBBA (Original y Adaptación)

ORIGINAL

«¡Recitar! Mientras preso del delirio, no sé ya lo que digo, ¡ni lo que hago! Y, sin embargo, es necesario... ¡Esfuérzate! ¿Acaso eres un hombre? ¡Tú eres un payaso!

Ponte el traje, y empólvate la cara. La gente paga, y aquí quieren reír. Y si Arlequín te roba a Colombina, ¡Ríete payaso! ¡Y todos te aplaudirán!

Transforma en bromas la tristeza y el llanto; en una mueca el sollozo y el dolor. ¡Ríete payaso, sobre tu amor despedazado! ¡Ríete del dolor, que te envenena el corazón!»

ADAPTACIÓN

«¡Vivir! Mientras preso del delirio, no sé ya si me roban, ¡o me matan! Y, sin embargo, ni se esfuerzan... ¿Acaso eres del pueblo? ¡Tú eres un político! Ponte el traje, y miéntenos en la cara. La gente paga sus impuestos, porque aquí quieren vivir bien. Y si los asambleístas te lo impiden, ¡Págalos político! ¡Y todos te aplaudirán! Transforma en coimas las dudas y disgustos: en un ascenso el silencio y el clamor. ¡Roba político, sobre tu pueblo despedazado! ¡Roba por la ambición, que te envenena el corazón!»

8. Experimentos

La Máscara

La máscara ayuda a crear un personaje determinado de forma inequívoca, a diferencia del maquillaje que puede verse mal o deshacerse con el tiempo, y de más lejos los rasgos de cualquier cara maquillada se disipan y ya no se percibe bien expresivamente. En nuestro caso, que sea una media-máscara permite liberar la boca posibilitando, así, hablar y cantar sin obstáculos fónicos, pero lo más destacable es sin duda la ilusión de movilidad que tiene la máscara, en conjunto con la movilidad del rostro sin máscara. Al momento de decidir por la máscara de Pichuncho, se optó por dos opciones: crearla yo misma o mandarla a hacer a algún artesano. Por cuestiones de la pandemia, se vio imposibilitada la opción de reunirme con colegas del teatro con quienes solíamos hacer máscaras para otras producciones, entonces por lo especial que resulta el proyecto para quien escribe, decidí adquirir la máscara en los orígenes de la *Commedia dell'Arte*, en la Venecia de Italia, a una familia de artesanos que realizan máscaras a mano desde 1970 llamada *Venezia Maschere by La Gioia*, quienes siguen la antigua tradición veneciana de la creación de máscaras de papel maché como se hacían en sus inicios.

Las proporciones de la máscara deben ser anatómicas, pero no perfectamente anatómicas, ya que debe ser diferente del rostro del que se la pone. Los rasgos que diseñan la fisonomía de la máscara deben ser exagerados y predominantes cumpliendo dos funciones importantes: darle una expresión que ilustre la figura de la *Commedia dell'Arte*; y darle una estructura que sirva como armazón de la máscara aportándole resistencia y duración. La

máscara la crearon a mano, combinando armoniosamente el proceso artesanal tradicional con aplicaciones y acabados más detallados y materiales cualitativamente mejorados, para que la máscara pueda durar más tiempo. El material que se escogió fue papel maché, pero hay otros materiales como el cuero, aunque su costo es significativamente mayor. Aun así, el papel maché es un método largo y laborioso que hace que cada máscara sea diferente a otra, aunque sea similar, como sucede en una obra de teatro.

El maestro e investigador Antonio Fava indica que «serán inevitables las narizotas para los Zanni primitivos, las narices aguileñas para los Magnifici, las narices cortas o chatas para los Zanni que terminan en -ino (Truffaldino, Arlecchino, Trivellino, etc)»¹⁴; de esta manera solicitamos los moldes de Zanni y nos enviaron los siguientes modelos:



Imagen 2. Zanni nariz larga



Imagen 3. Zanni nariz corta

Al ser un *Pedrolino* se decidió por el Zanni de nariz corta, entonces se produjo la máscara en papel maché colocando a mano unas tiras de papel impregnadas de agua y cola en el molde de yeso escogido. Todos los siguientes pasos requieren de secado de al menos 24 horas. A continuación, se pinta de color base blanco.

¹⁴ Antonio Fava, *La máscara cómica en la Commedia dell'Arte: disciplina de actor, universalidad y continuidad de la Improvissa, poética de la supervivencia* (Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Libros del Balcón, 2018), 32.



Imagen 4. Aplicando color base



Imagen 5. Color base blanco

Por las características del *Pedrolino* como un ser frágil y sensible, se decidió darle un efecto craquelado a la máscara, procedimiento que se realiza en dos pasos con dos productos reactivos diferentes. Se empieza a agrietar y se rellenan todas las grietas con carbón negro. Luego se aplican dos capas protectoras transparentes y se espera que se seque.



Imagen 6. Efecto craquelado



Imagen 7. Efecto craquelado de lejos

Las cejas se pidieron a terceras personas, y cuando llegaron, tanto el artesano como yo no estábamos conforme con los diseños. Pedimos unas cejas que resultaron ser bastante diferentes al momento de la entrega.



Imagen 8. Primer ejemplo ceja



Imagen 9. Segundo ejemplo ceja



Imagen 10. Tercer ejemplo ceja

Tuvimos que esperar un tiempo hasta que llegasen las adecuadas, unas cejas lacias y de un negro fuerte que hablen de la juventud del personaje. Luego de unos días, llegaron unas frondosas cejas negras.



Imagen 11. Ejemplo ceja escogida

Se tomó la decisión de hacer las cejas más delgadas por los rasgos finos de la máscara, y que la ceja no cubra los expresivos rasgos de la frente. La máscara terminó quedando así.



Imagen 12. Cejas perfiladas



Imagen 13. Cejas perfiladas cerca

Magia

Pichuncho como Zanni se traslada gracias a un motor que tiene en el vientre y es lo que el da motivos de vivir, el hambre. Pero, como *Pedrolino* su motor sube más arriba hasta llegar al corazón, ilusionado de crear un mundo mejor y de ver la vida como un mundo de posibilidades inimaginables. Es así como Pichuncho de entre sus vastas habilidades, se encuentra con una bastante particular. El poder de la ilusión, que los niños conocen como “magia” y los adultos como “trucos”. De esta forma Pichuncho tiene dos *lazzi* especiales para improvisar en cualquier momento.



Imagen 14. Monedero mágico

Este es un dispositivo de “teletransportación” en forma de monedero que permite cambiar cualquier objeto pequeño como monedas, por otras, o simplemente hacerlas desaparecer. Este monedero “mágico” permitirá a Pichuncho mostrar al público (en la calle o en la obra teatral) el escaso dinero que tiene, y cómo en “un abrir y cerrar de ojos” el dinero desaparece, mostrándonos los límites de su pobreza. El monedero está hecho de tal forma que puede ser manipulado por terceras personas en busca del dinero perdido.



Imagen 15. Moneda mágica



Imagen 16. Dispositivo mágico



Imagen 17. Billete mágico

Probablemente la habilidad más sorprendente de Pichuncho, y al mismo tiempo la más difícil de aprender. Gracias a la fuerte ilusión y gran corazón del personaje -y un pequeño artilugio de fina ingeniería mágica-, podrá hacer levitar pequeñas cosas con sus manos. Esta

pequeña herramienta fue creada por el mago profesional Yigal Mesika y puede usarse en cualquier lugar y en cualquier condición de luz, incluso rodeado de personas. Pichuncho aprovechará este artilugio para hacer flotar monedas que aparezcan y desaparezcan desde el monedero mágico, ambas herramientas trabajando en armonía con la personalidad del personaje.

Vestuario

El vestuario que lleva Pichuncho es similar al *Pagliaccio* que sirvió de inspiración para la ópera de Leoncavallo, y la aria de esta obra sirvió de inspiración para *Kapaktukuk*. Esta vestimenta que se inspira en la ropa de panadero del Pedrolino original, la cual es bastante grande, holgada y en su mayoría blanca, con un pantalón amplio que sobrepasa un poco la rodilla, un abrigo blanco de mangas bastantes largas que le cubren las manos, y botones negros redondos y bastante grandes también. Tiene un sombrero blanco, puntiagudo y largo. Unos zapatos negros y una gorguera en el cuello bastante grande y suelta.



Imagen 18. Pagliaccio



Imagen 19. Vestuario de Pichuncho

Hallazgos

Inicios

El contenido a realizar, sujeto o no al humor, se escribe anticipadamente en forma de canovaccio para poder tener una perspectiva más amplia del producto final. En este escrito, que en ocasiones también puede servir como guion, a modo de didascalia se va definiendo la

estructura del video especificando el contenido audiovisual adicional que sirva como fuente de la información, o cualquier directriz a tener en cuenta. Al momento de la grabación se hace una especie de ensayo abierto donde se aprovecha para grabar, y a la mano se cuenta con el canovaccio para improvisar en los contenidos que así lo requieran.



Imagen 20. Pichuncho y la masculinidad frágil



Imagen 21. Pichuncho y la guerra



Imagen 22. Pichuncho y el aborto

Pichuncho inicia con humor en cuestiones que giran en torno a la masculinidad, los derechos de la mujer o la apatía política de la sociedad ecuatoriana como ejemplos. Poco a poco la popularidad de los videos aumentaba, iniciando con un público de más de 800 personas y en el tercer video alcanzando las 10.000. Aquí ya se puede notar la diferencia con el teatro, al constantemente recibir retroalimentación del público a través de comentarios una

vez se haya subido el video, al punto de sentir que toda teatralidad que produzcas, está permanentemente en exhibición. Una ventaja sobre el teatro convencional que te limita por el espacio.



Imagen 23. Pichuncho respondiendo



Imagen 24. Pichuncho y Jonathan

El público comenzó a interactuar con el personaje, preguntándose el porqué del “disfraz” de Pichuncho, o incluso cuestionando la credibilidad de su discurso al estar detrás de una máscara. Esto es interesante porque, en el teatro convencional, el público ya va predeterminado a lo que va a ver, sabe del acontecimiento que está viendo. En redes sociales no, al menos que se lo hagas notar. Al no existir una condición previa similar al ritual del teatro, no se sabe lo que se está viendo, hasta que el personaje se haga familiar.

Todos estos comentarios del público fueron respondidos, incluso confrontando a mi propia identidad virtual con Pichuncho en el mismo video, creando en la dramaturgia la relación de estos dos personajes y surgiendo la necesidad de crear más. Así la teatralidad se va expandiendo según las necesidades del público, permitiendo a éstos también ser personajes, actores y actrices.

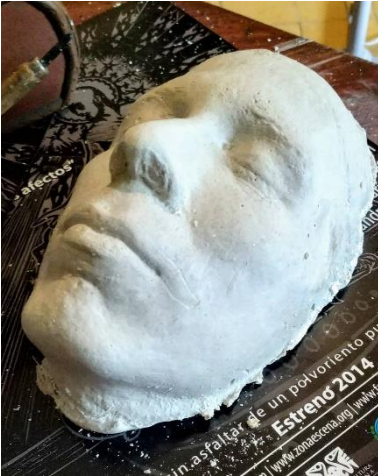


Imagen 25. Molde de Jonathan

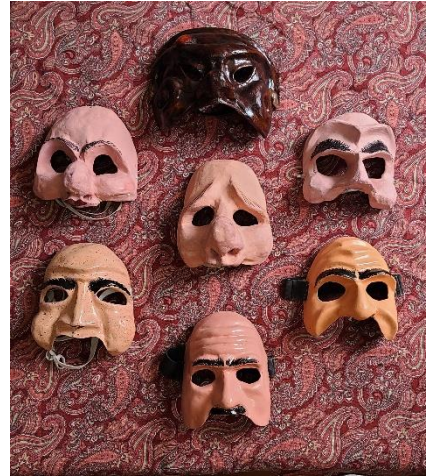


Imagen 26. Demás máscaras

De esta forma se creó un molde de mi rostro para crear otras máscaras que puedan representar diferentes personajes que se identifiquen con personas de la vida real. Una máscara de color más oscura para personas de otra etnia, máscara con expresiones más toscas o sensibles, máscaras con mejillas infladas para personajes con otra contextura o máscaras femeninas.

Esta necesidad se vio al tocar temas más amplios, que competen a grandes grupos sociales y de alguna manera estos deben ser representados. Esto recuerda a la creación colectiva que se da en el teatro. ¿En qué momento el público también se vuelve autor de la dramaturgia del personaje?



Imagen 27. Máscara y la misoginia



Imagen 28. Máscara y los ministros



Imagen 29. Máscara y el aborto

Por el momento se han usado tres máscaras para que acompañen a Pichuncho para colaborar en su dramaturgia: una máscara fuerte para representar aquellos machistas, de derecha, apáticos y homofóbicos que viven en una burbuja de privilegios; una máscara femenina para representar a las féminas y sus injusticias; y una máscara triste, nostálgica que represente el dolor de todo un pueblo. Esto le dio al perfil de @lepetitpichuncho una estética mucho más teatral, viendo las opciones de personajes y las múltiples posibilidades de historias que se pueden contar. El público ya no pregunta por el porqué de las máscaras, ni cuestiona la credibilidad de éstas, ya que se entiende que es un perfil de personajes teatrales,

y sus lecturas son apropiadas. Se puede comprender los perfiles de redes sociales como el escenario a mostrar, no sólo es el video.



Imagen 30. Máscara abriendo debate



Imagen 31. Máscara respondiendo debate



Imagen 32. Pichuncho refutando

Como se pudo observar previamente, Pichuncho se relaciona con las demás máscaras para entablar una conversación que sirva de reflexión. En este ejemplo se cuestiona el rol del hombre en una situación de aborto donde su opinión es más relevante en los temas de abandono paterno. La ironía: aquellos hombres que prefieren ser un mal padre antes que “matar una vida inocente”. Pichuncho destaca aquí la ironía como principal causante del problema a la incomprensión sobre el aborto: la falta de empatía con las diversas formas perjudiciales o desagradables de embarazo que acontecen en la mujer.

Ahora ya no es sólo un personaje teatral, sino varios que, bajo una previa dirección, acontecen en los videos para aportar a las reflexiones que Pichuncho requiere precisar. Esto abre la posibilidad de contar infinitas historias que con la ayuda de otros actores y actrices podrían intervenir mediante diferentes perfiles a partir de *etiquetas* que ayuden a generar un mayor tráfico de audiencia. Esto da la sensación de que *todos los perfiles en redes sociales son personajes*, teatrales o no, que se representan a sí mismos o no, pero que exponen lo que a uno le preocupa.

Conflictos de Interés

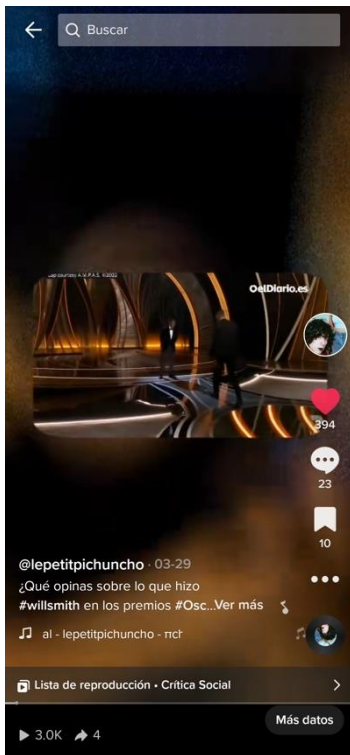


Imagen 33. Acontecimiento popular

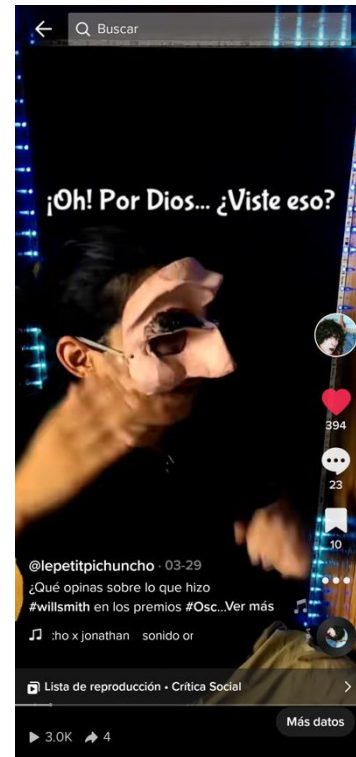


Imagen 34. Máscara abriendo al debate



Imagen 35. Pichuncho opinando

Una anécdota bastante interesante se encuentra en el video anterior, donde una de las máscaras junto a Pichuncho reflexiona sobre el acontecimiento de agresión física ocurrido en los premios «Oscars» con los actores Will Smith y Chris Rock por un malentendido humorístico. Pichuncho cuestiona el acto violento de uno de ellos señalando a la masculinidad «tóxica» como posible detonador, esa masculinidad que cree verse obligada a defender a su pareja mujer en cualquier situación sin darle paso al uso de razón. Este video, inofensivo desde un principio, trajo una polémica al mundo de Pichuncho.

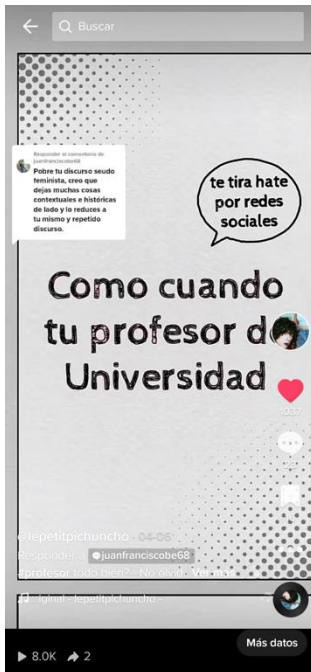


Imagen 36. Profesor opinando



Imagen 37. Jonathan respondiendo



Imagen 38. Pichuncho interactuando

Un profesor universitario del mundo real de Jonathan tergiversa el anterior video para atacar al feminismo y ofender las convicciones de Pichuncho. A estos sucesos en el argot de las redes sociales se les conoce como *hate*, que son los comentarios negativos publicados para desacreditar los discursos de los demás. Aquí Jonathan y Pichuncho responden al

docente y se logra observar apoyo en comentarios del público, algunxs reconociendo el malactuar del docente, y otrxs sorprendidxs queriendo no creer. En el teatro convencional se ha dado la situación en la que alguien del público se levante ofendido y detenga la obra, pero esto no se puede dar en el Ciberteatro. Si bien no pueden detener tu obra, sí pueden llenarla de comentarios hirientes, o si tiene la repercusión suficiente, pueden reportarte la cuenta y acabar con tu teatro. Hace pensar que los personajes teatrales que tengamos en las redes sociales dependan de esta plataforma para ser vistos, cayendo en la posibilidad de ser reportados y bloqueados. Pero, esto es algo que también sucede en el teatro convencional, ya que los grupos teatrales dependen de lxs dueñxs de los teatros, quienes también pueden bloquear al grupo para no ser presentados en sus espacios.

Censura

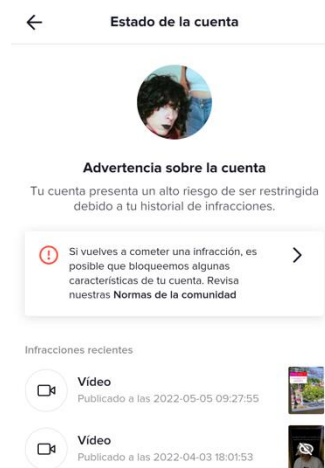


Imagen 39. Perfil censurado

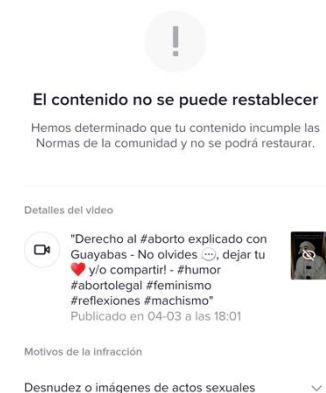


Imagen 40. Advertencia a la cuenta

Imagen 41. Contenido censurado

Una vez que el contenido se volvió más político y de crítica social, comenzaron a llegar advertencias de censura a la cuenta de Tiktok e Instagram. Los motivos de infracción eran entre absurdos y contradictorios, cuando es de conocimiento público el contenido erótico y violento que se vuelve viral y la plataforma no les importa censurar. De esto cualquiera se puede percatar con los acontecimientos actuales entre el conflicto de Rusia y Ucrania, en el cual Estados Unidos censuró varios medios rusos en plataformas como Youtube. Podría creerse que el teatro convencional no sufre de esta censura, pero no es del todo cierto. Puede que las plataformas de redes sociales tengan un control más directo y eficaz con la censura, por la naturaleza de estar a un clic de distancia cualquier gestión, pero también el teatro convencional se ha visto censurado por sectores de la sociedad, opus dei, autoridades, etc. Un ejemplo de esto fue la obra teatral *El santo prepucio*¹⁵ que fue censurada y como consecuencia el espacio teatral también fue clausurado por la protesta de un grupo de personas que consideraran que la obra atentaba contra la fe católica. La diferencia de la

¹⁵ «Actores opinan sobre censura de obra de Pop Up Teatro Café», *Diario El Universo* (ene. 2018): <https://www.eluniverso.com/guayaquil/2018/01/18/nota/6571468/actores-opinan-sobre-censura-obra-pop-teatro-cafe/>.

censura en redes sociales es que prácticamente no puedes acudir a nadie para consultar por un posible error, y debes dar por sentado que la censura es correcta y no hay marcha atrás.



Imagen 42. Pichuncho y las guayabas

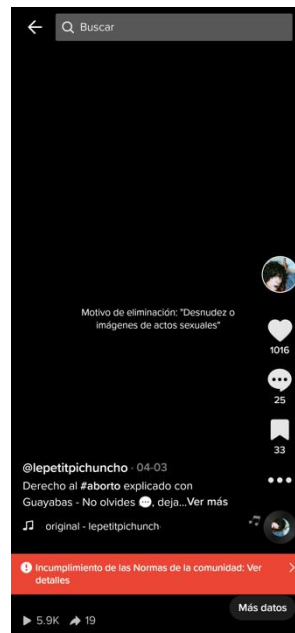


Imagen 43. Contenido bloqueado.



Imagen 44. Contenido eliminado

Pichuncho hizo un video en respuesta a la censura criticando el cuestionable proceder de la plataforma. El último video censurado es un chiste que cuenta Pichuncho para reflexionar sobre el aborto mediante el humor: «Querido hombre... Si te meto una semilla de

guayaba en el trasero y tu trasero es un ambiente tan próspero que la guayaba empieza a florecer, ¡Pero tú no la quieres ahí! ¿Quién tiene más derecho de decidir si la Guayaba debe permanecer en tu trasero? ¿Tú o yo?». A este video la plataforma lo censuró añadiendo con el motivo de eliminación: “Desnudez o imágenes de actos sexuales”. A Pichuncho le sobra la ropa como para mostrarse desnudo, y carece de impulsos sexuales para mostrar dichos actos.

De todas formas, es poco probable que las redes sociales lleguen a permitir desnudos o escenas sugerentes con la libertad que lo hace el teatro, al ser un lugar cerrado y privado. ¿Qué se puede hacer? No hay disponibilidad para el desnudo artístico porque puede corromper a la juventud, pero sí existen videos sugerentes que, pese al morbo, las plataformas no lo retiran. Es allí donde uno se pregunta, ¿Qué exactamente es lo que elige el algoritmo para mostrar? Ya que éste no tiene intención alguna de hacer un cambio para exponer contenido educativo, sino sólo lo popular, el contenido que se llega viralizar, sin importar las consecuencias.

Crítica Social



Imagen 45. Pichuncho y comentarios

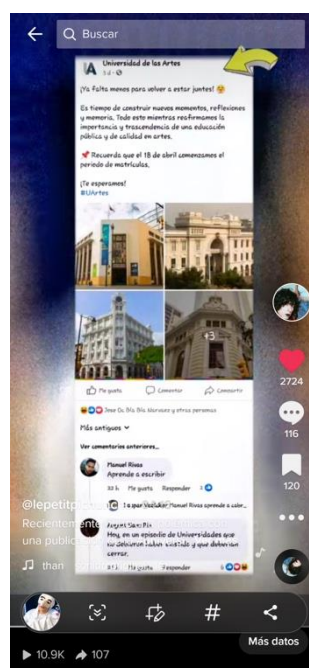


Imagen 46. Pichuncho y denuncia social

Pichuncho, fiel a sus convicciones, se manifiesta en la Internet ante cualquier ofensa, injusticia o malentendido que pueda haber en la sociedad. En las imágenes previas se puede

ver a Pichuncho aclarando la polémica que hubo en Facebook con la Universidad de las Artes, a raíz de una publicación de la institución donde se usó lenguaje inclusivo. Pichuncho informa sobre los vicios de lenguaje que existen en el habla, sobre las contradicciones de la RAE y la ignorancia de las personas reaccionarias que comentan con odio y fastidio. Esta efusividad con que corre la información y los acontecimientos en la red, permiten que las teatralidades estén sujetas a acontecimientos actuales y puedan modificarse según como se requiera. Un día puedes subir un monólogo sobre *Antígona*, y al otro día relacionar ese monólogo con algún acontecimiento injusto que sucede a las féminas del país.

Cuentas Troll: posibles consecuencias



Imagen 47. Pichuncho y la denuncia social



Imagen 48. Periodistas



Imagen 49. Pichuncho y amenazas

Posiblemente uno de los factores más lamentables de las redes sociales son las amenazas que puedes recibir de cuentas falsas, también conocidas como *cuentas troll*. En uno de los videos de crítica social en que Pichuncho reflexiona acerca de las prioridades del periodismo del país frente a la ola de violencia que existe, recibió amenazas en los comentarios, algunas incluso de muerte. Algunas cuentas eran partidarios de algún líder político, y sin dudar Pichuncho respondió a uno de los comentarios con el humor sarcástico que le caracteriza.

Este riesgo también se ha visto reflejado en el teatro convencional, donde ciertas obras teatrales puedan tocar la sensibilidad del público al punto de ser abucheadas o agredidas. La diferencia es que en la presencialidad la prudencia se encuentra, pero en la virtualidad el anonimato permite explayarse con todo el odio y los malos sentimientos que puedan llevar dentro, por eso estos espacios de la red pueden llegar a ser mucho más violentas, intangibles pero violentas al mismo tiempo, al menos psicológicamente hablando, teniendo en cuenta el malestar emocional que puede causar por el estrés y temor de recibir amenazas por la internet.

Respuestas de espectadores que se emancipan

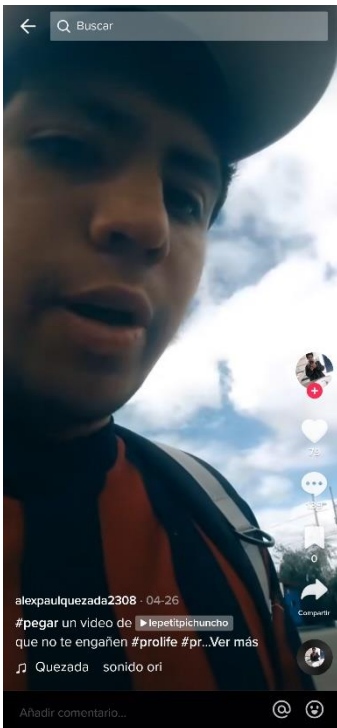


Imagen 50. Respuestas de otros usuarios

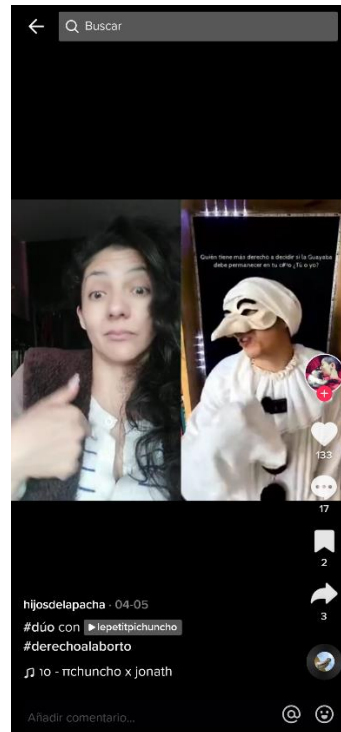


Imagen 51. Reacciones de otros usuarios

Una de las ventajas en las Redes Sociales es que el espectador puede emanciparse de su supuesta pasividad al sólo observar y responder, ya sea positiva o negativamente, al propio video. Esto puede entenderse como una expansión de la dramaturgia del personaje, en donde se involucran terceros para seguir creando, parecido a los populares *hilos de twitter*. En los casos anteriores mostrados en imágenes, una usuaria reacciona positivamente a un chiste que Pichuncho menciona para reflexionar entorno al derecho del aborto, pero explicado con guayabas. Así mismo, un usuario expresa su propia interpretación a un video de Pichuncho en donde usa el humor para cuestionar la relevancia de la opinión varonil en la permanente discusión de legalizar el aborto. En este caso a diferencia del anterior, el usuario responde negativamente defendiendo su postura (provida) y poniendo en duda el argumento de Pichuncho. Un claro ejemplo que aporta a las competencias mediáticas mencionadas por Henry Jenkins.

La intimidad del tecnovivio



Imagen 52. Pichuncho y la mudanza



Imagen 53. Pichuncho y Jonathan

Entre otras, se crean también historias de Pichuncho junto a Jonathan donde se logra mostrar la intimidad del hogar. Una etapa de depresión y una mudanza forzosa sirvieron para la creatividad del personaje y haga comedia de ello. En el ciberteatro cualquier acontecimiento rutinario puede ser un evento extra-ordinario para ser mostrado, incluso las tomas grabadas en edición se le puede dar otra lectura. Así como en el teatro convencional, da igual las veces que veas la misma obra, nunca será la misma. Algo similar sucede con el ciberteatro: si bien el registro no cambiará, la retroalimentación sí. El tráfico sigue generando en red y acumulando comentarios y reacciones que puedan dar diferentes lecturas de lo que uno pueda estar viendo.



Imagen 54. Pichuncho en casa



Imagen 55. Pichuncho comiendo



Imagen 56. Pichuncho y demás personas

Así Pichuncho da la impresión de que no sólo habita en la virtualidad, sino también en el mundo real. Y es posible verlo en cualquier momento conviviendo entre los vivos, compartiendo las dolencias del pueblo y reflexionando sobre los acontecimientos más recientes. Esto aporta credibilidad al tecnovivio, específicamente al tecnovivio interactivo, donde se produce conexión entre dos o más personas de manera sincrónica o asincrónicamente. La tensión entre el convivio del teatro y el tecnovivio del ciberteatro se da por el hecho de que en el último existen imposiciones en los recortes y jerarquización de información, esto sin contar los gajes del oficio tecnoteatral, como la batería en el dispositivo donde se reproduce las teatralidades, o la mala señal de la Internet que puede empeorar la experiencia.

Bajo esta premisa, se puede pensar el tecnovivio como una teatralidad, siempre y cuando respete las características planteadas del acontecimiento teatral por Dubatti: convivio, *poiesis* y expectación. Se requiere de un actor/actriz que realice *poiesis* (Pichuncho), de alguien que observe como espectador/a y que se produzca convivio. Y es en este último donde experimentamos una diferencia que no reemplaza ni supera a la convivencia teatral, pero sí complementa. El convivio, en este caso tecnovivio interactivo, propicio a la Cultura Participativa, se experimenta de manera asincrónica al estar el contenido subido a la red y disponible todo el momento. También existe la posibilidad de emular este convivio a través de la transmisión sincrónica del contenido *en vivo*, permitiendo acercar la presencialidad no en espacio, pero sí en tiempo.

Manifestaciones

En el semestre de Clown tuve la oportunidad de traer al mundo a un payaso de nombre *Orgullo de papá*, quién me enseñó el mundo de la payasería y todo lo que acontece alrededor.

Entre las actividades de clase estaba también algo que el profesor llamó *Salida de Clown*: una excursión por el centro de la urbe, como una brigada de payasos.



Imagen 57. Clown en moto



Imagen 58. Clown

Esto sirvió como antecedente para experimentar la labor de personajes teatrales como *clown* en espacios públicos. Según Antonio Fava «el actor-máscara es cómico cuando, mediante el personaje que interpreta, carga con los dolores y las penas que el público teme tener que padecer en su vida cotidiana.»¹⁶



Imagen 59. Pichuncho y su cartel



Imagen 60. Pichuncho en manifestaciones

De esta forma Pichuncho aprovechó las últimas manifestaciones masivas que hubo en la ciudad de Guayaquil en las últimas semanas del mes de junio del presente año. Allí Pichuncho fue reconocido por uno a partir de los videos, en cambio otros lo confundieron con algún personaje fantasmagórico, y dos personas reconocieron en él a un Zanni aunque no cuál específicamente.

¹⁶ Antonio Fava, *La máscara cómica en la Commedia dell'Arte: disciplina de actor, universalidad y continuidad de la Improvissa, poética de la supervivencia* (Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Libros del Balcón, 2018), 48.

El reconocimiento de la gente, o la transmisión de la poiesis -que es uno de los propósitos, exhibir nuestro trabajo a la mayor cantidad de gente- alcanza mayores proporciones en el tecnovivio, al mostrar a una mayor cantidad de gente tu trabajo, que incluso una vez subido puede seguir generando tráfico. En cambio, en el teatro convencional sólo se cuenta con las personas que se presenten a la obra, y nada más que ellas. Ninguna otra persona puede saber de la obra sin haber ido, o haber escuchado de ella por otras personas. Una vez puesta en escena, el público deja de sumarse.

Alcance



Imagen 61 CDDH



Imagen 62. Pichuncho y su megáfono

Así el personaje fue reconocido por algunos que ya lo habían visto anteriormente en redes sociales, y también compartido por otros perfiles logrando mayor alcance y reconocimiento. En este caso fue el Comité Permanente de Defensa de Derechos Humanos que capturó imágenes de Pichuncho y su militancia, permitiendo mayor alcance y logrando verosimilitud a la historia de Pichuncho.

Otros espacios



Imagen 63. Pichuncho suelto



Imagen 64. Pichuncho en clases

Pichuncho además de la calle y parques, también ha intervenido otros espacios públicos más institucionales como instalaciones de la Universidad de las Artes. Aquí las posibilidades son tales como la de un performance, que junto al registro audiovisual se puede reutilizar y crear otras dramaturgias para las plataformas virtuales. El objetivo es que la narrativa de la dramaturgia de Pichuncho sea transmedia, donde su historia pueda desenvolverse por medio de diversas plataformas de comunicación y los espectadores tomen un rol activo en el proceso.

Esta nueva estética logra que la historia se disperse de forma sistemática por diferentes canales, siendo Pichuncho un personaje del texto teatral de mi autoría, *Kapaktukuk*, texto donde muestra las convicciones del personaje como es la militancia política que profesa, y luego este personaje logra salir de la literatura para aparecer en las calles del mundo real con las mismas necesidades, para después llevar su activismo a la internet en las plataformas de las redes sociales, desarrollando así una experiencia de entretenimiento donde cada medio hace una contribución única al desarrollo de la historia.

Epílogo

Entendiendo la experiencia teatral como un dispositivo de 3 ejes: convivio, poiesis, y expectación, podemos considerar que existe teatralidad donde haya poiesis, alguien que sea espectador de esa poiesis y que ambos formen un convivio. En este producto artístico, el convivio se reemplaza por el tecnovivio, otorgándole a la tecnología el papel de ser el medio de transmisión y convivencia. Existen dos tipos de tecnovivios: el interactivo y el monoactivo. El tecnovivio monoactivo es el que experimentamos con la primera etapa de la Internet, conocida como la Web 1.0, compuesta por páginas estáticas sin contenido interactivo. Es la Web 2.0 y su particularidad de permitirnos ser también productores, y no sólo consumidores, lo que nos familiariza con el tecnovivio interactivo. Una convivencia por medio de la tecnología que nos permite interactuar y recibir retroalimentación ajena al espacio/tiempo. Comprendida la función del teatro y su relevancia en la dinámica de estas plataformas, podemos definir a este nuevo teatro como *ciberteatro* al exponer diferentes teatralidades a través de la internet.

Se implementa la labor de la dirección escénica y la dramaturgia, a partir de la elaboración de contenido previamente ensayado para su producción. Aquí el dramaturgo escribe de igual forma, sin preocuparse del terreno desconocido en el que se está inmiscuyendo. Por ende, puede llevarse a escena en un teatro convencional, como puede ser usado para contenido de la web. Así mismo el actor y la actriz puede actuar en el terreno del tecnovivio, ya que el lente hace la función del director de escena. Es este último el que se ve afectado por verse reemplazado totalmente por la pre-producción y la post-producción que nos provee la tecnología. En la pre-producción se ejerce la misma labor de luces, coreografía, pausar y renaudar escenas, etc, pero la post-producción está dirigida incluso por quien hace la dramaturgia, ya que en la edición de los videos se puede dar otra lectura a los registros componiendo nuevas historias.

Una vez que Pichuncho entra en juego, sólo es cuestión de esfuerzo para convertir tu perfil de redes sociales en una obra de teatro que no muere nunca. Esa teatralidad es la de Pichuncho, un espacio de reflexión y crítica que permita dramaturgias acontecidas por la estrecha brecha que separa lo real de lo virtual. Por eso Pichuncho trata temas actuales que acontezcan en el aquí y ahora, para que el público trate temas de relevancia política a través del Ciberteatro.



Imagen 65. Youtube



Imagen 66. Tiktok

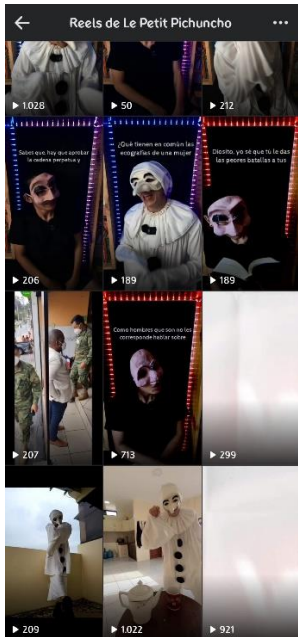


Imagen 67. Facebook



Imagen 68. Instagram

A continuación, podemos observar perfiles de las 4 redes sociales en donde Pichuncho incursionó: Youtube es la que menos alcance tuvo, por la razón de ser una

plataforma de almacenamiento de contenido audiovisual en pantalla horizontal. No está destinada a un público que use el smartphone como dispositivo de transmisión, además de que el tema del copyright es mucho más agudo en esa plataforma, y cualquier audio sin los debidos derechos puede hacer que bloqueen tu cuenta. Varios de los videos de Pichuncho fueron bajados por usar una canción en particular; en cambio en Facebook tuvo un poco más de acogida, pero existe menor tráfico al tener otras dinámicas como prioridad como escribir estados o compartir artículos de interés, y no necesariamente consuman contenido. Por otro lado, Instagram tiene mayor presencia entre la juventud, es más fácil que jóvenes interactúen con tu contenido, incluso por simple curiosidad, y finalmente tiktok es la red social con mayor facilidad de alcance logrando números bastante grandes y palpando lo que antes mencionábamos como Cultura participativa, ya que en tiktok todos tienen algo que opinar, relevante o no, pero esto genera un ejercicio de educación y enriquecimiento en las nuevas generaciones que ofrece la oportunidad a cualquiera de mostrar sus teatralidades y lograr un público fiel que luego pueda trasladarse al teatro.

Por todo esto es importante desarrollar un pensar crítico en la Internet y comprender el impacto que tienen estos nuevos medios en la sociedad. Uno de nuestros mayores representantes en la comedia nacional, Carlos Michelena, ya comprendía esto al decir que: «No somos artistas, sino comunicadores. Usamos el arte como un medio, no como un fin en sí.»¹⁷. Y como comunicadores se debe tener en cuenta la *Alfabetización Mediática e Informacional*, esa capacidad de pensar críticamente sobre el uso de las herramientas digitales y la información que puede transmitir éstas con el objetivo de aumentar las ventajas y minimizar los daños que puedan surgir al utilizar la Internet. Teniendo en cuenta el mundo en que vivimos, cada vez más globalizado y digital, es necesario fomentar el acceso equitativo y fiable a la información y al conocimiento que distintos medios puedan transmitir, reconociendo así el papel fundamental de los medios, ya sea de los más convencionales (libros y periódicos) a los más recientes (redes sociales, videotutoriales).

¹⁷ Tilín Tilín Tv, «Michilena cómico ECUATORIANO se molesto», video en Youtube, 1:04, acceso el 14 de agosto de 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=wsMnhBH26Qg>.

Bibliografía

- ❖ Brook, Peter. *El espacio vacío*. Barcelona: Península, 2001.
- ❖ Castells, Manuel. *Redes de indignación y esperanza: los movimientos sociales en la era de Internet*. Madrid: Alianza, 2012.
- ❖ Constante, Alberto. *Arte en las redes sociales*. México D.F.: Estudio Paraíso, 2013.
- ❖ Deleuze Gilles, Guattari Félix. *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Anagrama, 2006.
- ❖ Dubatti, Jorge. *Filosofía del Teatro I: convivio, experiencia y subjetividad*. Buenos Aires: Atuel, 2007.
- ❖ Dubatti, Jorge. «Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo» *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, n.º 9 (2015): 44 – 54.
- ❖ Ducharte, Pierre Louis. *The Italian Comedy*. New York: Dover, 1966.
- ❖ Echevarría, Rocío. *La divina comedia del Arte*. Ciudad de México: Conaculta, 2014.
- ❖ Fava, Antonio. *La máscara cómica en la Commedia dell'Arte: disciplina de actor, universalidad y continuidad de la Improvissa, poética de la supervivencia*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Libros del Balcón, 2018.
- ❖ Jenkins, Henry. *Confronting the Challenges of Participatory Culture*. Massachusetts: The Mit Press, 2009.
- ❖ Jenkins Henry, Ito Mizuko, Boyd Danah. *Participatory Culture in a Networked Era*. New York: Polity Press, 2015.
- ❖ Levy, Pierre. *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos, 2007.
- ❖ López, Teresa. «La pantalla en escena: ¿Es teatro el ciberteatro?» *Revista Letral*, n.º 11 (2013): 24 – 39.
- ❖ McKee, Robert. *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona: Alba, 2009.
- ❖ McLuhan, Marshall. *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós, 1996.
- ❖ McLuhan, Marshall. *La Galaxia Gutenberg*. Barcelona: Galaxia Gutenberg, 2015.

- ❖ Moreira, Cristina. *La Commedia dell'Arte, un teatro de artesanos: guiños y guiones dell'Arte para el actor*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Inteatro, 2015.
- ❖ Oida, Yoshi. *Los trucos del actor*. Barcelona: Alba editorial, 2010.
- ❖ Ranciére, Jacques. *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Manantial, 2010
- ❖ Stiegler, Bernard. *Lo que hace que la vida merezca ser vivida*. Madrid: Avarigani, 2015.