

Wendy Karolina Lalangui Vásquez
Unidad de Titulación
14/03/2021



UNIVERSIDAD DE LAS ARTES

Escuela de Artes Escénicas

Investigación teórica

**Globalización del arte escénico mediante el uso de nuevos
medios digitales: estudio de algunos casos**

Previo la obtención del Título de:

Licenciada en Creación teatral

Autor/a:

Wendy Karolina Lalangui Vásquez

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2021

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

Yo, Wendy Karolina Lalangui Vásquez, 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

Sara Baranzoni

Tutor del proyecto de investigación

Arístides Vargas Sosa

Miembro del tribunal de defensa

Janina Suarez Pinzón

Miembro del tribunal de defensa

Agradecimientos:

Al concluir una etapa maravillosa de mi vida quiero extender un profundo agradecimiento, a todos quienes han aportado de una u otra manera para que este sueño fuese posible. A Dios por mantener mi espíritu lleno de confianza y fuerza en los momentos más difíciles. A mis padres quienes han caminado junto a mí en todo momento y siempre han sido mi inspiración, apoyo y fortaleza. Una mención especial a mis hermanos por demostrarme que el verdadero amor y apoyo es el deseo inevitable de que el otro se supere. Gracias a mi tutora Sara Baranzoni quien con su apoyo y conocimiento ha constituido una base profesional muy importante, y a todos los docentes de la carrera de Creación Teatral quienes han recorrido junto a mí el sendero académico durante estos años universitarios.

Dedicatoria:

El presente proyecto lo dedico con mucho amor a mis padres Mary Vásquez y Jorge Lalangui, a mis hermanos Tracey y Jorge Alexander, a mi abuelito Miguel quien ya no se encuentra en el plano terrenal , pero que siempre ha cuidado de mí, a mis amigos cercanos con quienes creé un vínculo durante mi formación académica y todos los artistas que día a día encuentran inspiración en sus sueños.

Resumen

Actualmente, más de la mitad del mundo está conectado de forma online dentro de un mundo virtual generado por la red frente al cual hemos adoptado una postura normalizada que nos mantiene sumergidos en los nuevos medios digitales y tecnologías. El arte escénico no queda excepto, pues no hace mucho tiempo ha experimentado dentro del vínculo arte-nuevos medios digitales-tecnologías. Ya que el presente exige una nueva manera de relacionarnos, es importante que los artistas escénicos logren experimentar dentro de las posibilidades y ventajas ofrecidas por estas herramientas. Este documento plantea un estudio básico sobre la valoración de la distinta calidad de propuestas contemporáneas que permiten entender cómo funciona el vínculo, con el fin de aportar información y algunos caminos que pueden servir a los artistas y usuarios. Se realizó un estudio sobre cuatro casos de artes escénicas desarrollados a través de la utilización de estas herramientas, usando el método cualitativo que consiste en la búsqueda de información a través de fuentes bibliográficas, demostrando que con las nuevas formas de creación y consumo se ayuda al arte escénico a reconfigurarse, globalizarse, generar un espacio de creación expandido y contenido más apegado a los intereses del consumidor actual, mayor alcance de público, entornos atrayentes, inmersivos e interactivos, y generación de economía cultural, posibles gracias a la tecnología y medios digitales que solventa las capacidades limitadas del cuerpo vivo. Se mencionan algunos dispositivos tecnológicos particulares y plataformas de comunicación.

Palabras Clave: Nuevos medios digitales, dispositivos tecnológicos, artes escénicas, realidad virtual, entornos inmersivos.

Abstract

Currently, more than half of the world is connected online within a virtual world generated by the network in front of which we have adopted a normalized position that keeps us immersed in new digital media and technologies. The scenic art is not except, because not long ago it has experimented within the link art-new digital media-technologies. Since the present demands a new way of relating, it is important that performing artists manage to experiment within the possibilities and advantages offered by the use of these tools. This document presents a basic study on the assessment of the different quality of contemporary proposals that allow us to understand how the link works, in order to provide information and some ways that it can be used by artists and users. A study was carried out on four cases of performing arts developed through the use of these tools, using the qualitative method that consists of searching for information through bibliographic sources, showing that with the new forms of creation and consumption, scenic art is helped to reconfigure, globalize, generate an expanded creative space and content more attached to the interests of the current consumer, greater audience reach, attractive, immersive and interactive environments, and generation of cultural economy, possible thanks to technology and digital media that it solves the limited capacities of the living body. Some particular technological devices and communication platforms are mentioned.

Key words: New digital media, technological devices, performing arts, virtual reality, immersive environments.

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
Índice de imágenes:	11
1. Introducción:	12
Problema:	16
1. La condición actual: pandemia e imposibilidad de contacto social:	16
2. Revolución digital y artes escénicas: la presencia de lo humano:	20
3. Presencialidad, globalidad y nuevas economías culturales:	21
Descripción del proyecto y pertinencia:	23
Objetivos del proyecto:	25
Metodología:	26
Antecedentes:	28
Marco teórico:	35
Glosario:	38
1. Los medios de comunicación y el proceso de comunicación:	38
2. La globalización:	38
3. Remediación de los medios de comunicación:	39
4. Nuevos medios digitales:	40

5. Entornos inmersivos:	41
6. Convivio:	42
2. Genealogía:	43
Las artes escénicas y los nuevos medios digitales y tecnológicos:	43
2.1 Algunas ventajas y posibilidades que genera el vínculo entre las artes escénicas y los nuevos medios digitales y tecnológicos:	48
2.2. Algunos sistemas tecnológicos usados para la creación de arte escénico:	49
2.2.1. Realidad virtual:	50
2.2.2. Realidad Aumentada:	53
2.3. Algunas plataformas que permiten la retransmisión streaming y cómo se vincula con las artes escénicas:	56
2.3.1. Retransmisiones streaming:	56
2.3.2. YouTube:	58
2.3.3. Netflix:	60
2.3.4. Spotify:	61
2.3.5. Facebook:	62
2.3.6. Instagram:	64
2.3.7. Conclusiones del vínculo entre algunas plataformas que permiten la retransmisión streaming y las artes escénicas:	64
3. Estudio de Casos:	65
3.1. Turandot:	67
3.1.1. Interacción entre creador y consumidor:	70
3.2. Giselle:	71
3.2.1. Gafas Samsung Gear:	73
3.2.2. Interacción entre creador y consumidor:	75

3.3. Odiseo.com:	76
3.3.1. Teleperformance:	79
3.3.2. Interacción entre creador y consumidor:	79
3.4. Las Albas:	80
3.4.1. Interacción entre creador y consumidor:	82
4. Conclusiones:	83
4. Recomendaciones:	94
5. Bibliografía:	94

ÍNDICE DE IMÁGENES

3. Introducción:	12
Figura 1.1: Cuota de tráfico web por dispositivo	13
3. Estudio de Casos:	65
Figura 3.2: Partes y características de funcionamiento de Google Glass:	68
3. Estudio de Casos:	65
Figura 3.3: Gafas Samsung Gear VR.....	73

1. Introducción

El presente trabajo de investigación se centra en el estudio de algunos casos sobre propuestas localizadas en Europa y Latinoamérica que usan los nuevos medios digitales y tecnológicos para la creación y consumo de artes escénicas, los cuales nos interesa explicar cómo el vínculo entre distintos medios afecta en particular el teatro. En el caso del consumo de obras de artes escénicas hay que diferenciar dos factores importantes: por un lado, que lo que consumimos a través de un medio digital es a menudo un archivo del acto en vivo, y por otro, que el hecho de que sea posible consumir una obra a través de un medio digital, no quiere decir que solamente el medio se renovó, sino que, al poder hacer uso de estas plataformas y tener nuevas necesidades de consumo y distribución, los conocimientos de las formas de hacer teatro también se renovaron.

En el teatro clásico se pensaba con referencia a la mimesis para la creación, la obra se ejecutaba dentro de espacios físicos con co-presencia del actor y espectador; ahora en cambio existe la posibilidad de usar tecnologías y nuevos medios digitales que brindan distintas libertades en la creación y utilizan otro tipo de técnicas de desarrollo. El consumidor ya no es solamente aquel que va a la sala de teatro, sino aquel que se pasa horas mirando su pantalla.

Esto se debe a que la generación de hoy está más interesada en contenidos de acceso fácil y rápido; lo cual se evidencia a través de una publicación realizada el 30 de enero del 2020, por “The new Digital report” y “Hootsuite” donde se muestra que los dispositivos móviles digitales y las redes sociales se han convertido en una parte indispensable de la vida de las personas.

Más de 4.5 billones de personas ahora usan internet, mientras que los usuarios de las redes sociales han superado los 3.8 billones. Casi el 60 por ciento de la población mundial ya está en línea.¹

Esto afirma que más de la mitad del mundo está conectado de forma online dentro del mundo virtual generado por la red y se prevé incremento. Un dato importante es que las personas que utilizan estos medios lo hacen mayormente a través de dispositivos móviles por la facilidad de uso que estos brindan. La imagen a continuación nos muestra los porcentajes:

Cuota de tráfico web por dispositivo

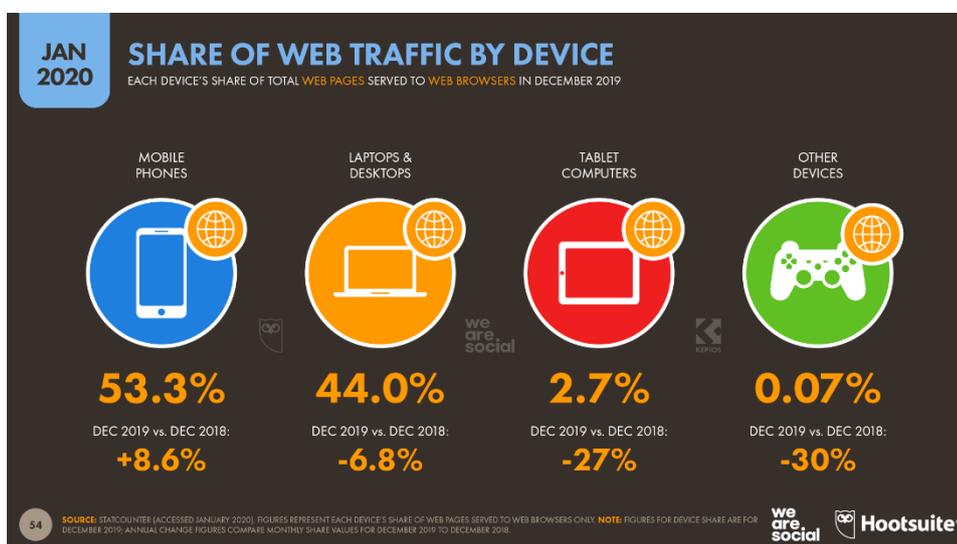


Figura 1.1²

Como podemos ver, los teléfonos móviles mejor conocidos como smartphones ocupan algo más que la mitad, y los computadores la otra mitad. El smartphone, sin embargo, posee mayor facilidad de uso debido su bajo costo y dimensiones que facilitan su movilidad, además, posee varias aplicaciones que podemos descargar según nuestras necesidades. La variedad de aplicaciones puede ir desde un reloj hasta una cuenta en la bolsa de valores y lo más interesante es que la industria siempre está desarrollando

¹ Simon Kemp, «Digital 2020: 3.8 Billion People Use Social Media - We Are Social», *We Are Social*, acceso el 20 de septiembre de 2020, <https://wearesocial.com/blog/2020/01/digital-2020-3-8-billion-people-use-social-media>.

² Kemp, «Digital 2020: 3.8 Billion People Use Social Media - We Are Social».

dispositivos tecnológicos que puedan vincularse al smartphone, o nuevas aplicaciones que permitan mayor inmersión dentro de ambientes o entornos virtuales.

En cuanto a la computadora, este es un dispositivo sumamente importante sobre todo dentro del vínculo entre arte y nuevos medios digitales y tecnológicos puesto que través de ella es posible generar diversas propuestas mediante programas y códigos que necesitan una computadora como interfaz entre programador y programa.

Cabe recalcar que nuestra intención no es poner a discusión los viejos y nuevos medios, sino más bien demostrar que los nuevos medios digitales y tecnológicos son un campo completamente diferente dentro del cual se produce una reconfiguración de las experiencias posibles gracias a la interactividad y a la conformación de un sistema ubicuo, pues tienen un alcance remoto y de acceso rápido y fácil. Tal es el caso de un smartphone, pero también de otros dispositivos, que aportan con ventajas y facilidades a las artes escénicas, las cuales, con el paso del tiempo, han empezado a vincularse a los nuevos medios y tecnologías. En el caso del teatro, por ejemplo, esto

[...] se ha servido de los avances tecnológicos para lograr la ambientación adecuada e introducir y sumergir al espectador a la historia. Hoy en día ha evolucionado a ser una forma de expresión, comunicación y entretenimiento que es ayudada por muchos soportes tecnológicos.³

De tal modo podemos afirmar que, históricamente las artes escénicas han sido una de las primeras en hacer uso de los nuevos medios y tecnologías desde la historia. Tal es el caso de los griegos, quienes ya hacían uso de sus habilidades tecnológicas, puesto que les interesaban hacer cosas como: hacer caer montañas e inundar escenarios, descender dioses y generar una buena acústica en los auditorios. Para afirmar este enunciado,

³ Sara Chabla, Joffre Constante, Marco Gámez, Kevin Macias, Carlos Rodríguez, Darío Quimís, Guido Vera, and Andros Villafuerte, «El Uso-De-La-Tecnología-En-Las-Artes-Escénicas». *Es.Slideshare.Net.*, acceso el 21 de septiembre de 2020, <https://es.slideshare.net/vanityfiend/el-usodelatecnologiaenlasarteescnicas>.

veremos la cita dada en una publicación realizada por José María Paz Gago de la Universidad de Coruña, denominado “Arte del espectáculo y nuevas tecnologías” que dice:

El diálogo intersemiótico entre espectáculo y tecnología es tan antiguo como la civilización occidental, en cuyos albores se inició la expresión teatral. Desde la Antigüedad griega, en efecto, el teatro estuvo familiarizado con las técnicas y tecnologías del pasado, del presente y futuro. No solamente ensayó y utilizó con intensidad las más innovadoras creaciones de cada época, sino que sirvió de campo de experimentación para maquinarias e invenciones de todo tipo: linternas, dispositivos de iluminación o de proyección, mecanismos de movimiento horizontal o vertical, subterráneo o aéreo; para el gas y la energía eléctrica.⁴

Es así que el teatro siempre ha querido tener la posibilidad de traer a la escena posibilidades que no se limiten solamente a los cuerpos vivos, y que a su vez permitan captar la atención y el interés de espectador mediante el uso de las características que poseen los nuevos medios. Hoy, por ejemplo, esto va del poder informar al atraer a través de redes conocidas, y usando la socialización de información y la novedad de experiencias dentro de las obras.

El problema comienza cuando esta vinculación se queda solamente en aspectos básicos, como sucede en la mayoría de casos, donde los nuevos medios y tecnologías solo sirven para apoyar lo que ocurre en la escena o difundir el archivo realizado de las prácticas escénicas realizadas. Según Diana Taylor el archivo es aquel que atesora la representación, mientras que la memoria corporal se realiza en vivo.⁵ Es decir que el

⁴ José María Paz Gago, «Artes Del Espectáculo Y Nuevas Tecnologías», en *Medios Audiovisuales Entre Arte Y Tecnología*, 10th ed. de FELS (España: GEDISA, 2006), 27.

⁵ Diana Taylor, *El Archivo Y El Repertorio* (Chile: Ediciones Universidad Alberto Hurtado, 2003), edición en PDF.

archivo viene siendo el elemento físico que guarda información importante y de valor sobre la representación realizada en vivo. Por ejemplo, un archivo puede ser el video de la representación, pero también puede ser una máscara, un vestuario, etc.

Plataformas como YouTube permiten compartir el archivo de una representación escénica, es decir que en el caso de una obra de teatro lo que cambia es solamente el soporte; ahora la obra puede ser vista en formato digital y en cualquier tiempo y lugar a partir de la carga del archivo. Sin embargo, al cambiar únicamente el formato de consumo no está cambiando el producto. Porque en este caso la tecnología no se está usando como parte estructural de la obra, como sí se hace en los casos que hemos elegido para explicar más adelante.

Al usar la tecnología de este modo, se ocasiona que durante la creación de piezas escénicas se deje de lado la mayoría de las posibilidades que ofrece un mundo conectado a una red, con acceso a información de mano, y con continua invención de nuevos medios digitales y tecnológicos. Además, frente a nuevas necesidades de otras formas de hacer arte escénico, que surgen a la par de la tecnología y cambios sociales como, por ejemplo, la pandemia producida en diciembre del 2019 que generó un cambio social drástico con la llegada de un virus mundial altamente mortífero, denominado Covid-19 por la Organización Mundial de Salud (OMG). Es importante poder expandir el proceso de creación y consumo de las artes escénicas.

Problema

1. La condición actual: pandemia e imposibilidad de contacto social

A lo largo de la historia, los cambios sociales siempre han afectado la forma en que se consume artes. En el caso de las artes escénicas en particular, siendo basadas en la

dimensión colectiva, se hace necesaria la participación de varios individuos dentro de los mismos espacios, y el contacto, tanto para la creación como el consumo, es el eje sobre el cual se trabaja, pues se crea a través del cuerpo vivo en presencia de otros cuerpos.

En la actualidad, el virus de Covid-19 que surgió en China provoca una enfermedad que se transmite a través de las vías respiratorias de las personas que entren en contacto con éste. El individuo infectado desarrolla problemas respiratorios que pueden agravar otras enfermedades, y aunque en algunos casos los síntomas son leves, las otros que evolucionan en neumonías graves. Al ser un virus nuevo que contiene varias cepas se ha dificultado obtener una vacuna o alguna terapia para curarlo, por lo que ha habido muchas pérdidas de vidas humanas. A la luz de esto, se iniciaron diversos procesos a nivel mundial para evitar el contagio y la propagación, así como la pérdida de más vidas.

En Ecuador, por ejemplo, se decretaron estados de excepción y cuarentena obligatoria. La cuarentena se extendió más de los 40 días inicialmente previstos, hasta llegar a convertirse en meses de encierro. Se prohibieron las reuniones sociales y se impusieron horas específicas para poder salir a comprar la canasta básica y otros insumos. Con estas prohibiciones las actividades sociales, artísticas, culturales e incluso económicas y académicas se vieron altamente afectadas.

En cuanto a las artes escénicas, que son las que más nos interesa resaltar en este trabajo, fueron obligadas a buscar alternativas para solucionar los problemas de no poder producir, presentar y por ende solventar los gastos de vida para personas que realizan estas actividades. Así como la mayoría de actividades que requerían una presencia física y movilización espacial, también las artes escénicas ante la impotencia de no poder realizar ninguna actividad que requiera presencia física de las personas, empezaron a producir algunas propuestas virtuales, y pasaron en algunos casos a realizarse a través de la red.

Para tener una idea de lo que esto quiere decir, queremos compartir lo que Ariel Stolier, director de la fundación Santander, quien ha estudiado sobre teatro toda su vida, afirmó cuando fue entrevistado sobre la producción y exhibición actual de las artes escénicas adaptadas a las plataformas digitales en Argentina. Ariel Stolier responde a las preguntas ¿Cuál fue la respuesta del público? ¿Quiénes los acompañaron fueron quienes iban habitualmente, o sumaron nuevos públicos gracias a la gratuidad? Así fue su respuesta:

Los eventos ocurridos por la pandemia nos llevaron a enfrentar el primer desafío que fue como como por primera vez mantenerse abiertos de cara al público teniendo las salas teatrales cerradas y la actividad en vivo imposibilidad. [...] En abril se pudo hacer la reconversión a las plataformas digitales, plataformas de redes sociales de las plataformas de streaming. Tuvimos una primera temporada llamada “La plaza online”, compuesta de trabajos que ya se habían grabado previamente. Tuvimos dos temporadas online en los meses de abril y mayo. En cantidad de espectadores logramos llegar a más audiencia, mucho más de lo que se espera normalmente en un acto en vivo, e incluso a personas que normalmente no son espectadores teatrales. Sabemos que la experiencia virtual no reemplaza la experiencia teatral en vivo, pero la reformula.⁶

Fue así que la Fundación Santander pudo realizar su temporada de arte, que es un conjunto de actividades culturales gratuitas. Se trató de una de las propuestas que empezaron a circular durante este cambio social y que comenzó su proceso de transformación partiendo por el análisis de públicos. Esta experiencia fue también

⁶ Santander Argentina Oficial, «Producción Y Exhibición Actual De Las Artes Escénicas Adaptadas A Las Plataformas Digitales», video en YouTube, 1:03:35, acceso el 23 de septiembre del 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=8-azBbDLcmo>.

solidaria pues se vinculó al apoyo de personas vulnerables durante el comienzo de la pandemia. Finalmente, se empezó a generar ingresos a través de donaciones y luego a través de una tarifa de consumo. Los dispositivos que ellos usaron fueron en particular plataformas para el video streaming y por supuesto, como ellos lo explican, se superaron expectativas y barreras que normalmente se tienen en artes escénicas en vivo.

Como se puede notar, tanto esta como las propuestas que se generaron durante el primer periodo de pandemia se vincularon a los medios digitales y tecnológicos. Pues evidentemente, el presente exige una nueva forma de relacionarnos porque las artes escénicas se basan en espacios de creación que al momento no pueden mantenerse en la forma en que anteriormente los conocíamos. No es desde mucho tiempo que las artes escénicas están expandiendo sus experimentaciones hacia las tecnologías que Santella menciona, y nos preguntamos si efectivamente estas pueden comportar ventajas tanto para el artista como para el consumidor actual. Pues sabemos que más de la mitad del mundo está conectado a la red y conoce la dicha realidad virtual ya sea gracias a juegos donde somos avatares, a aplicaciones donde tenemos nuestra propia fan page, y a la web donde nos conectamos a través de una cuenta con un código denominado usuario, entre otras. ¿Cómo podría entonces el arte escénico sacar provecho de estos dispositivos?

Por otro lado, en la situación actual, no solo la producción de obras, sino también el papel del artista escénico se ve des-potenciado, puesto que al tener una formación que se enfoca directamente a un arte que toma como punto central el cuerpo vivo y el convivio entre personas que se reúnen en un mismo lugar, el rol que puede desarrollar dentro de las composiciones escénicas actuales es reducido.

Si un actor solo se ha formado en técnicas actorales, y en la búsqueda de una relación directa con el público, no podrá hacer más que actuar basándose en la co-presencia. Sin embargo, ya hemos mencionado anteriormente que la sociedad se

encuentra en constante desarrollo y que el arte cambia constantemente, así como las tecnologías a las que este se vincula, tanto en su producción como en su presentación. De la misma forma, entonces, debería poder evolucionar el arte del actor, aprovechando también de todo lo que las nuevas tecnologías conllevan.

2. Revolución digital y artes escénicas: la presencia de lo humano

...desde los años noventa estamos en medio de una nueva revolución, la digital que, junto a la explosión de las telecomunicaciones, trae consigo la cibercultura y las comunidades virtuales. El futuro probablemente nos conocerá como aquel tiempo en el que el mundo entero se fue haciendo digital.⁷

Afirmaciones como esta suenan muy alentadoras: al hablar de revolución, podemos inmediatamente pensar en una apertura de nuevas posibilidades también para las artes, y de hecho existe una gran cantidad de artistas que en las últimas décadas se ha dedicado a la experimentación tecnológica, llegando a presentar propuestas novedosas y capaces de cambiar la concepción clásica del teatro. Sin embargo, en la praxis media, se percibe una forma del miedo que antaño el teatro, el de convertirse en un arte deshumanizado y cada vez más digitalizado.

A pesar de que una gran cantidad de las posturas filosóficas y críticas actuales parecen quitar al humano del punto central del cosmos, al contrario de lo que se presentaba en la modernidad europea y en las teorías humanistas, las artes escénicas están todavía lejos de asumir directamente estos puntos de vista. No obstante, consideramos que una de las herramientas que tenemos para relacionarnos con ello es precisamente la tecnología: será que, a partir de esta relación, ¿podríamos llegar hasta afirmar que la

⁷ Lucía Santaella, *El Arte Del Silicio* (Brasil: Revista Cybercultura del Centro Cultural del Banco Itaú, 2003), edición en PDF, 2.

presencia física del artista ya no es necesaria dentro de la creación de composiciones escénicas? De todas maneras, y tal vez sin necesitar llegar tan lejos, parece fundamental abrir la oportunidad de relacionarnos con tecnologías, o al menos, tener conocimiento adecuado para poder tomar una postura crítica del por qué elegimos seguir generando artes escénicas clásicas y no artes escénicas de nuevos medios que brindan la posibilidad de una reinvención.

También es necesario mencionar que, si no queremos llegar a afirmar que la presencia real de un artista escénico podría no ser necesaria, las tecnologías brindan distintas posibilidades para multiplicar y expandir dicha presencia en el caso de requerir crear múltiples y diversas imágenes, por ejemplo, esto se puede realizar haciendo uso de un solo cuerpo vivo entrelazando dispositivos tecnológicos y medios digitales. Estos recursos son muy usados en el cine y en creaciones musicales, mientras que, en las artes escénicas, en el caso particular de Ecuador, no hay mucha profundización.

Por su puesto, que este tipo de producciones se desarrollen de formas diferentes y con menor participación del cuerpo físico de un artista, no quiere decir que son mejores que el trabajo realizado en vivo, cuya experiencia resulta a menudo irremplazable. Sin embargo, la industrias y los artistas pueden aprovechar las ventajas de desarrollo, distribución y consumo que estas brindan. En este trabajo nuestra atención no se dirigirá entonces hacia la valoración de la distinta calidad de trabajos en vivo mediante el uso de nuevos medios y tecnologías, sino más bien hacia el análisis de algunas propuestas contemporáneas que permiten entender cómo han surgido estos cambios, cómo funcionan, qué permiten y qué es lo que sucede dentro de cada uno para poder entenderlos mejor.

3. Presencialidad, globalidad y nuevas economías culturales

En el ámbito de la circulación artística, entre los desafíos a los cuales el artista escénico se enfrenta en la contemporaneidad no existe solo la lucha para que su trabajo permanezca válido y competitivo con respecto a las propuestas que desarrollan gigantes productores de contenido audiovisual. Otro de los problemas que se ve forzado a encarar se relaciona con cómo mostrar su trabajo de una manera que no quede vinculada a un solo territorio y reducida a una audiencia específica que cada vez es menor. Puesto que no es novedad que las salas de los teatros albergan cada vez menos audiencia en comparación a los usuarios conectados a la red observando contenidos audiovisuales, podríamos preguntarnos si las artes escénicas podrían implementar algunos recursos que pertenecen a la difusión de contenidos en línea para mejorar la suya.

Por lo general, a diferencia de una dramaturgia presentada en un lugar y tiempo específico, vinculada a unos artistas y espectadores específicos, una obra generada y presentada a través de medios digitales puede ser vista desde cualquier lugar del mundo por diferentes espectadores. Así como afirmaba el ya mencionado director de la fundación Santander, las obras desarrolladas en línea «lograron llegar a más audiencia, mucho más de lo que se espera normalmente en un acto en vivo, e incluso a personas que normalmente no son espectadores teatrales».⁸

Pensar la dimensión global de las artes escénicas resulta importante puesto que abre la posibilidad de independencia de un espacio teatral estático y fijo territorialmente, ya que este último excluye la participación de quienes no estén presentes en ese espacio físico de convivio, y ya que, según los reportes dados anteriormente, la mayoría de la sociedad se encuentra dentro del internet, parece necesario explorar este tipo de audiencias y espacios virtuales de creación que las tecnologías digitales y de comunicación permiten.

⁸ Santander Argentina Oficial, «Producción Y Exhibición Actual De Las Artes Escénicas Adaptadas A Las Plataformas Digitales».

Obras de este tipo se muestran a los usuarios sin necesidad de que su cuerpo físico esté presente en el mismo espacio físico donde los actores están ejecutando su muestra. Por ejemplo, Facebook live permite al usuario conectarse mediante un smartphone, computadora, etc. y observar cualquier evento que este presentándose en un momento dado. Incluso permite a los usuarios que no pudieron estar presentes en tiempo real, observar un archivo guardado en la plataforma tiempo después de su presentación.

Cabe recalcar que un espacio físico puede hacer uso de la tecnología fácilmente, como el actor que ejecuta su acto escénico en el espacio físico dispuesto, ya sea su casa, un parque, etc., y lo retrasmite en tiempo real a través de alguna plataforma. Por otro lado, que un espacio sea virtual no significa que deje de ser real o que no exista en un estado material, puesto que, al suceder a través de dispositivos y proyecciones de imágenes, crea un plano material, por lo tanto, real.

Estos acontecimientos dejarán una huella en el tiempo ya que se mostrarán en el presente inmediato, se registrarán en el pasado y podrán ser visibles en el futuro. Por tal motivo el espacio virtual no deja de lado los recursos tangibles o físicos, más bien se liga a estos para poder desarrollarse. De tal modo nos brinda la posibilidad de observar conciertos de ópera, musicales, danza, etc. transmitidos en vivo a través de una computadora o smartphone mediante el uso de plataformas de comunicación y red. Otra de las interrogantes que se nos abren, y una de las más importantes para los artistas escénicos sería entonces ¿cómo a través de algunas tecnologías es posible generar otros tipos de economía cultural para el trabajo teatral?

Descripción del proyecto y pertinencia

Frente a las diferentes problemáticas e interrogantes que surgen una de las pretensiones de este trabajo es demostrar que con las nuevas formas de creación y

consumo se ayuda al arte escénico a reconfigurarse para que sea posible reinventarse, como en los casos que se estudiará en la presente investigación, donde este proceso se hace en pro de que el desarrollo del arte favorezca lo que el artista y consumidor actual demandan, es decir contenido más apegado a sus intereses, arte globalizado, mayor alcance de audiencia, entornos inmersivos que son posibles gracias a la tecnología y medios digitales, etc. Además, que estos medios indirectamente favorecen la resolución de problemáticas relacionadas con el evitar el desplazamiento territorial, ya sea por prohibición o por decisión voluntaria de creadores y audiencias.

Por lo tanto, esta investigación busca desarrollar un punto de vista sobre la dimensión globalizada que las artes escénicas están obligadas a tomar consideración, y nos sugiere algunos caminos o posibilidades en tanto artistas escénicos y usuarios. Por un lado, esto ayuda para tratar de solucionar los inconvenientes específicos (ausencia de presencialidad, necesidad de evitar contacto físico, etc.) y por el otro a empezar a abrirnos a otras posibilidades de haceres artísticos, diferentes a los que las plataformas clásicas ofrecen, tales como, compartir información, videos de obras artísticas u otros contenidos audiovisuales, que muchas veces no cambian las modalidades de producción de las obras y conducen al artista a generar un trabajo que utiliza las redes solamente para la publicación.

Estas formas no valorizan la producción, tanto en términos culturales (la reproducción de videos a menudo de baja calidad no ayuda a la apreciación de la creación artística), como económicos, y a su vez, no permiten al espectador y al artista una interacción más compleja, que vaya más allá de un simple chat o conversación por voz. Por tal motivo resulta pertinente estudiar cómo han ido apareciendo varias posibilidades a través de distintas plataformas y cómo estas se han vinculado con las artes escénicas.

Además, se realizará en este proyecto un estudio de las funciones con que cada caso seleccionado cuenta. También se estudiará la interacción entre los artistas y los usuarios dentro de las plataformas seleccionadas y las posibilidades que se ofrecen en cuanto a personalización de contenidos, creación, ejecución, distribución, consumo e interacción entre artistas-usuarios. Se analizará también, el tipo de estética que manejan los diferentes casos y como esta se manifiesta y se recepta.

Finalmente, se condensarán todos los datos recopilados para generar un trabajo escrito monográfico que pueda servir para futuras investigaciones o proyectos vinculados al uso de nuevos medios y tecnologías en la creación de arte escénico.

Objetivos del proyecto

El objetivo general del presente proyecto consiste en recoger informaciones a través de una investigación teórica, sobre algunos casos de arte escénico que se vinculen con situaciones globalizadas o que sean ejecutados mediante el uso de nuevos medios digitales. Dicha información servirá para desarrollar futuras investigaciones o proyectos vinculados al uso de nuevos medios tecnológicos en la creación de arte escénico.

Para llevar a cabo la investigación propuesta, se realizará un estudio detallado de los siguientes casos:

- La ópera “Turandot” de Puccini, puesta en escena mediante el uso de “Google Glass”, en Cagliari, Italia, desde el 30 de julio al 16 de agosto de 2014.
- El ballet “Giselle” del “English National Ballet”, mediante el uso de “Samsung Gear”, Londres, Inglaterra, puesta a disposición del público desde el 31 de mayo del 2018 hasta el 10 de junio del 2018.
- La obra “Odiseo.com”, experiencia de Teleperformance, Buenos Aires, Argentina, el 12 de octubre de 2014.

- La obra “Las Albas”, realizada a través de WhatsApp, Guayaquil, Ecuador, el 26 de junio de 2020.

La selección de estos casos se ha realizado tomando en consideración dos tipologías: en los dos primeros casos se usan unas tecnologías específicas para la creación y nos interesa conocer qué tipo de tecnología es y qué ventajas permite a la composición en el tiempo en que fue desarrollada; los dos últimos, en cambio, se han seleccionado porque no solo usan un tipo de tecnología o plataforma para su ejecución, si no que experimentan también desde la participación del público, quien posee un papel importante de dramaturgo y cocreador.

Esta última característica es la principal diferencia entre los casos que analizaremos, puesto que tanto “Turandot” y “Giselle” siguen manteniendo una estructura de dirección, actor y espectador, quien, a pesar de ser un observador activo, no puede interferir en lo que sucede. En cambio, el punto de encuentro entre todos los casos es el uso de nuevos medios de comunicación y tecnologías específicas para su creación.

En *Turandot* se usan “Google glass”, en *Giselle* se usan “Samsung Gear”, en *Odiseo.com* se utilizan TV, Tablet, y Skype como tecnología de comunicación, y finalmente en *Las Albas* se utiliza un dispositivo electrónico de fácil acceso como Smartphone, Tablet, etc., y la aplicación de WhatsApp. De este modo estos casos nos permiten realizar un recorrido tanto de ventajas y posibilidades de creación y también evidenciar la relación entre artista, nuevos medios, tecnologías y consumidor.

Metodología

Esta investigación es un trabajo monográfico basado en el estudio y análisis de algunos casos seleccionados en base a las consideraciones explicadas previamente en el apartado denominado “Objetivos del proyecto”. Estos casos se desarrollan dentro de

Europa y Latinoamérica y usan nuevos medios digitales y herramientas tecnológicas para la creación, ejecución, distribución y recepción de artes escénicas.

Por su naturaleza es una investigación cualitativa, ya que basa su estudio en información detallada de casos específicos y busca describir todas las características que poseen estos casos particulares haciendo una relación entre ellos. De esta forma, se intenta construir abordajes teóricos que puedan servir para futuras investigaciones, los cuales basan en estudios previos que constituyen el desarrollo de las hipótesis planteadas.

En una primera instancia se analizó la bibliografía oportuna para crear un marco teórico que permita el estudio y análisis de los casos seleccionados. Estas fuentes son libros, artículos, blogs, revistas, tesis, etc. así como también, experiencias de usuarios que hayan sido partícipes de estos eventos preseleccionados y cuyos testimonios se encuentren colgados en alguna plataforma de comunicación o socializados en entrevistas realizadas a los participantes.

Se procederá entonces a la recopilación de información brindada a través de archivos de prensa, exposiciones o testimonios bibliográficos audiovisuales que se encuentren en la web. En segunda instancia se analizan las necesidades que enfrenta el artista y el consumidor frente a los problemas actuales y se intentará proponer soluciones mediante la puesta en debate de la información sobre los casos específicos y las teorías desarrolladas en cuanto al tema de estudio.

Finalmente, se procederá a la recopilación, exposición y archivación de los datos y planteamientos obtenidos para que la investigación aporte una visión nueva a los artistas escénicos sobre las posibilidades de proyectos enmarcados dentro de una era de medios digitales y tecnológicos que plantean una estética diferente, una estética virtual, y que se encuentran en proceso de cambio, mejora e invención constante.

Antecedentes

En el panorama de las plataformas digitales que permiten compartir contenidos audiovisuales de forma gratuita existen unas básicas de fácil acceso y uso, como YouTube, Twitter, Facebook e Instagram, que son las más conocidas. Estas plataformas poseen algunas funciones básicas para la creación y difusión de contenido; sin embargo, cuando hablamos de plataformas que permiten la creación, distribución y consumo de prácticas personalizadas, solo existen pocas que no estén dirigidas a profesionales de alto nivel de especialización. Algunas de las antes mencionadas, como Facebook, YouTube e Instagram, han ido incrementando sus funciones con el pasar del tiempo, por ejemplo, actualmente poseen el servicio de retransmisión streaming.

Es importante mencionar que las expresiones artísticas que se suman a las nuevas funciones que permiten estas plataformas también son pocas. Hay que tomar en cuenta que, al decir esto, me refiero a explicar casos que, más allá de las funciones básicas permitidas por estas plataformas, expanden su proceso de creación para poder brindar una experiencia en otros planos de realidad, tales como realidad virtual, realidad aumentada y también las retransmisiones en streaming que ya mencionamos.

La razón porque se menciona estas plataformas es porque nos interesa hacer una diferenciación en cuanto a posibilidades de creación, difusión y consumo que permiten, más allá de las funciones básicas mencionadas. Esto se evidencia en propuestas tales como: “Un teatro para la pandemia”, por el Teatro Británico en Lima,⁹ un artículo donde se analiza el proyecto “Sin filtro”, realizado en Perú en el marco de la pandemia de Covid.

“Sin filtro” es un laboratorio virtual de obras cortas producidas desde casa, creado por el Teatro Británico como una respuesta a la situación de la pandemia. Las obras se presentaron inicialmente en un formato pregrabado y luego en un formato virtual que

⁹ Teatro Británico (Lima, Perú), página oficial: <https://www.britanico.edu.pe/centrocultural/>.

propuso este laboratorio. El proyecto se basa en la puesta en escena de textos escritos por cuatro dramaturgos y que se representan a través de una plataforma digital. Se utiliza video streaming retransmitido desde casa y compartido a través de las plataformas digitales del Teatro Británico.

Al proponerse como un laboratorio, este proyecto fue también una indagación dentro del trabajo realizado por cada miembro del equipo. Como resultado se estrenaron obras con la participación de dramaturgos, actores, directores y editores, desde casa y utilizando las mismas plataformas de comunicación comunes tanto para ensayos como para presentaciones finales. La propuesta fue indirectamente enfocada hacia la pandemia como ocurre en el arte cuando se está vivenciando un evento social que incide directamente en nuestra vida, y aunque el producto no es teatro como lo conocemos, se pudo experimentar con dispositivos electrónicos, retransmisión streaming y la plataforma digital YouTube Británico TV. Ernesto Barraza Eléspuru, quien es dramaturgo, director de teatro y docente de Artes Escénicas de la Universidad Científica del Sur (Perú), en su publicación denominada “Un teatro para la pandemia”, cuenta:

La COVID-19 llegó a nuestro país en plena edición del Festival de Artes Escénicas de Lima, el festival de teatro más grande del país, que debió cancelar todas sus actividades casi una semana antes de su fecha de cierre.¹⁰

Estos eventos no solo implican pérdidas económicas, sino también impulsan la búsqueda de alternativas de creación, puesto que además del cierre que se produjo a nivel mundial de actividades similares a esta, la pandemia «ha puesto en evidencia, una vez más, la ya precaria situación del gremio de artistas de Perú».¹¹ Normalmente estas condiciones son comunes no solo en ese país si no también en algunos otros, por ejemplo,

¹⁰ Ernesto Barraza Eléspuru, *Un Teatro Para Pandemia: Alternativas Para La Creación Escénica En Tiempos Del Nuevo Coronavirus En El Perú, A Propósito Del Proyecto Virtual «Sin Filtro» Del Teatro Británico* (Perú: Desde el Sur, 2020), edición en PDF, 265.

¹¹ Ernesto Barraza Eléspuru, *Un Teatro Para Pandemia*, 265.

Ecuador, donde se ha podido vivenciar el proceso que han tenido que experimentar los artistas para poder ir adquiriendo derechos laborales y sociales. Sin embargo, en esta ocasión, lo que nos interesa es la solución que se ha encontrado para poder seguir realizando teatro frente a una crisis que exige aislamiento.

El gran problema especialmente con el teatro es que, al ser un arte de convivio, como muchas veces ha expuesto Jorge Dubatti¹², el hecho de enfrentarse a la necesidad de dejar de lado la experiencia en vivo y experimentar una manera diferente de creación no ha sido sencillo. Y sin embargo se trataba evidentemente de la solución más inmediata, ya que, según menciona Ernesto Barraza Eléspuru: «Si ante la pandemia el mundo se digitaliza, tal vez el teatro también debería hacerlo».¹³

Así, tomando en cuenta que las diferentes actividades sociales y académicas migraron obligatoriamente hacia el uso de medios digitales para su continuidad, el teatro también encontró un modo de seguir activo, y en este proceso la comunicación y las redes fueron protagónicas para el desarrollo de un teatro digital realizado durante la pandemia.

Otra propuesta que también se vinculó a aplicaciones de comunicación, fue “Amor en cuarentena”, que es una obra de teatro presentada a través de WhatsApp. En ella, el espectador va recibiendo fotos y audios durante 15 días y formulando una historia sobre un amor. La obra fue una experiencia nueva en relación al teatro convencional al que estamos generalmente acostumbrados (el dicho “teatro de taquilla”), que se presentó a través de un nuevo canal del espacio virtual que usa la aplicación de WhatsApp, y donde el actor y el espectador están en continua interactividad durante los 15 días que dura la obra.¹⁴

¹² Jorge Dubatti, *Introducción A Los Estudios Teatrales* (Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Atuel, 2012).

¹³ Ernesto Barraza Eléspuru, *Un Teatro Para Pandemia*, 266.

¹⁴ VTV Uruguay, «"Amor En Cuarentena": Teatro Por Whatsapp», video en YouTube, 14:14, acceso el 25 de noviembre de 2020, https://www.youtube.com/watch?v=8nW_4vb_M-E.

Otro ejemplo que me interesa mencionar, porque evidencia algunas ventajas y posibilidades de creación implementadas durante la pandemia y que además vincula la audiencia como punto importante, es la producción escénica basada en plataformas digitales que realiza la productora chilena “The cow company”, creada el 2007 por Marcos Alvo y Ronny Majlis, quienes definen a la compañía a través de la pregunta ¿Qué hacemos?, a la cual responden en su página web con lo siguiente:

Muchas marcas ya no logran conectar con sus audiencias a través del marketing tradicional. Es por eso que creamos experiencias memorables a través de contenidos de multiplataformas para captar su atención, generar un vínculo emocional y posicionar la marca.¹⁵

Durante la pandemia y como solución a la crisis que enfrentó el quehacer artístico debido a los problemas ocasionados por el coronavirus, “The cow company” llevó a cabo un proyecto denominado “Living Teatro”. Esta propuesta «apostaba por crear un formato en vivo que sería entregado por streaming».¹⁶ Estas características permitieron movilizar el arte escénico respetando el aislamiento social y las condiciones que impuso la pandemia.

La productora se atrevió con una obra que fue estrenada a mediados de abril, impulsando una de las primeras obras en este formato vía Zoom, cuyo título fue “Clase Magistral”. Esta propuesta fue escrita por Rafael Gumucio y transmitida el 17 de abril del 2020 de 20h30 a 21h30 con formato Streaming en vivo, como se detalla en la página de la compañía.¹⁷

¹⁵ The cow company (Chile), página oficial: <https://www.thecowcompany.com/>.

¹⁶ Abril Becerra, «De Encuentros Y “Teleteatro”»: La Apuesta De La Productora Que Impulsó El Teatro Vía Zoom En Chile», *diarioUchilecultura*, acceso el 27 de diciembre de 2020, <https://radio.uchile.cl/2020/05/10/de-encuentros-y-teleteatro-la-apuesta-de-la-productora-que-impulso-el-teatro-via-zoom-en-chile/>.

¹⁷ The cow company (Chile), página oficial: <https://www.thecowcompany.com/>.

Para este tipo de creación, los actores trabajan desde sus hogares y son vistos a través de la plataforma Zoom desde cualquier parte del mundo. Los recursos utilizados por los actores para la creación son los que se encuentran dentro de su casa, y tanto para ensayos como para presentación se posee un operador técnico que media la interacción en las plataformas usadas, que en su caso fue Zoom.

Este proyecto sigue en marcha actualmente, y los tickets se pueden obtener en la página web de la productora, quien estrena todas las semanas una obra diferente. Para poder observar este tipo de formatos, lo único que se necesita es un dispositivo electrónico, internet y la conexión sincrónica del elenco y los espectadores. Los artistas realizan el acto de creación y presentación desde diferentes puntos territoriales y la composición se realiza sin que sea necesaria la presencia física del actor frente al espectador dentro de un mismo espacio físico.

Además, en cuanto a los espectadores, es importante conocer el alcance que logra obtener este tipo de propuestas. En relación a esta aclaración, Marcos Alvo, uno de los fundadores de la compañía, sostiene que:

[...] esta idea ha tenido una muy buena aceptación y no solo de la gente que está aislada por la pandemia, sino que también de parte de la gente que está en regiones y que no tiene acceso al teatro tradicional porque no tienen salas de teatro en sus ciudades o porque las salas que hay no tienen el contenido que les gustaría ver.¹⁸

Como podemos deducir de este recorrido, las artes escénicas han empezado a vincularse a los nuevos medios digitales y tecnológicos permitiendo hacer uso de nuevas posibilidades y funcionalidades que estos ofrecen. De este modo, han generado nuevas formas de crear y consumir artes escénicas y han resuelto problemas sociales directos,

¹⁸ Becerra, «De Encuentros Y “Teleteatro”: La Apuesta De La Productora Que Impulsó El Teatro Vía Zoom En Chile».

como el aislamiento ocasionado por la pandemia de covid, y problemas indirectos como la falta de audiencia en las salas de teatro ya sea por falta de recursos económicos, por la difícil movilidad a las salas de teatro, entre otros. Estos puntos nos interesan puesto que se posicionan dentro de los temas que nos interesa explicar en esta investigación.

En cuanto a la posibilidad del espectador de ser parte de la creación de la obra, debemos visibilizar que este ejemplo sigue manteniendo al espectador fuera de la línea de incidencia de creación, pues el espectador solo puede observar lo que acontece y no influir en lo que pasa dentro de la obra. La otra propuesta, “Amor e cuarentena”, logra en cambio una interacción que incide en la obra, donde el espectador marca un final de acuerdo a la elección que haga sobre el artista que le contará la historia, aunque el espectador desconozca que esto sucederá.

Por otro lado, un ejemplo que se puede rescatar y que permite posibilidad de cocreación es la obra denominada “Privacidad”, escrita inicialmente por James Graham y estrenada en Londres. Luego se estrena en México en octubre del 2018 bajo la dirección de Francisco Franco y protagonizada por Diego Luna. En palabras de sus creadores,

La obra se encuentra inspirada en la revelación que hizo Edward Snowden en el 2013 con respecto a la vigilancia que el gobierno y las corporaciones ejercen sobre los ciudadanos, lo que destruye cualquier noción de privacidad.¹⁹

Dentro de esta propuesta se tiene la posibilidad de reaccionar y comentar, en tiempo real y paralelo a la ejecución de la obra, todo aspecto ligado a la ejecución de la misma. Esta interacción es diferente a las reacciones y comentarios que se hacen con un amigo cuando se va ver una obra, ya que se realiza a través del smartphone y al mismo

¹⁹ Ale Nava, «Teatro: «Privacidad», Diego Luna Y Luis Gerardo Méndez, Comprometidos Con Damnificados». *Correcamara.Com.Mx*, acceso el 28 de diciembre de 2020, http://www.correcamara.com.mx/inicio/int.php?mod=noticias_detalle&id_noticia=6798.

tiempo se muestra al público lo que cada persona dice como parte del desarrollo de la obra.

Esta creación incita a los participantes a hacer uso de su celular para realizar diferentes tareas que inciden directamente sobre la obra, así que esta varía según la participación del público. El celular se debe mantener encendido todo el tiempo, lo cual te condiciona a permanecer dentro de dos espacios: uno generado a través de plataformas de comunicación, y otro que es el lugar donde se esté presentando la obra (espacio físico). Estas interacciones son básicas, sin embargo, otras más se desarrollan continuamente, ya que entre más avanzan, más posibilidades se crean puesto que los artistas y productores se están uniendo con ingenieros para crear aplicaciones y softwares para sus obras.

Semejantes posibilidades ayudan a cada artista a lograr su cometido, ya que las herramientas digitales y tecnológicas se ponen al servicio y facilitan las transformaciones del proceso creativo. Por ejemplo, Guy Cassiers, llamado “el mago teatral” debido a que utiliza mucho las nuevas tecnologías en sus obras artísticas, realizó una propuesta denominada “Orlando”, donde el personaje principal es un ser andrógino que vive en Europa. Él realizó el montaje utilizando cuatro cámaras que grababan desde diferentes ángulos mientras en el suelo se proyectaban documentos de manera desorganizada acerca de acontecimiento históricos. Cassiers comenta:

Europa es resultado de un caos. Lo que intento en esa escena es encontrar un sentido a ese caos entre el exceso de información que nos llega cada día, alejando o acercando las cámaras a lo que me interesa destacar.²⁰

De esta forma, el artista nos vuelca en el vínculo de la escena teatral y las artes visuales. Lo importante de destacar es que las tecnologías le permiten mostrar lo que desea, por ejemplo, lo que denomina exceso de información a través de las proyecciones,

²⁰ Raquel Vidales, «Guy Cassiers, El Mago Teatral De Las Tecnologías, Disecciona Europa», *EL PAÍS* (02 de febrero de 2017), https://elpais.com/cultura/2017/02/01/actualidad/1485952868_875566.html.

así que podemos entender en qué sentido los nuevos medios digitales y tecnológicos dotan al artista de mayor libertad.

En estos casos, también se habla de un teatro virtual, el cual incluye características que permiten una variedad de experiencias compartidas entre artistas y espectadores. Lo interesante es la forma interactiva e inmersiva de presentar el contenido a través de dispositivos digitales y una realidad virtual que se genera al momento de experimentar.

En otros casos, podemos estar apreciando en un momento dado un artista que se desenvuelve en un escenario donde mucho de los objetos son creados por dispositivos digitales, que junto a los objetos físicos están creando esta realidad virtual (la cual se explicará dentro del capítulo 2 Genealogía, en el apartado 2.2.1.).

Finalmente, es interesante uno de los trabajos de investigación llevado a cabo por el Departamento de Teatro y Cine de la Universidad de Kansas, ya que en este proyecto:

conjugan iluminación, acústica, colores y formas en el espacio escénico con recursos tecnológicos de ordenador y aplicaciones de realidad virtual, creando representaciones en las que se integra el hecho escénico y la tecnología digital.²¹

Es decir que diferentes lenguajes se juntan para crear una sola muestra dentro de la realidad virtual que a través de recursos intangibles y físicos materializa una obra que puede ser vivenciada por el espectador.

Marco teórico

Apoyaremos este estudio en el trabajo monográfico de Andrés Alvarado Lizarazo sobre “El uso de las nuevas tecnologías en las artes escénicas”, quien nos da una mirada sobre la historia del vínculo entre las artes escénicas y la tecnología como manifestaciones

²¹ Miriam Esteve Velázquez, «Escenografía Intermedial: Nuevos Medios Y Tecnologías Afines A La Escena» (tesis masterado, Universidad Politécnica de Valencia, s.f.), 26-27, edición en PDF.

artísticas que surgen desde la segunda mitad del siglo XX y nos ayuda a formular una genealogía del vínculo que se produce.

Para poder entender las posibilidades y ventajas que ofrece el vínculo entre tecnología y cuerpo en tanto artista y espectador, utilizaremos la discusión que propone Lucia Santaella en su publicación “El arte del silicio”, donde plantea a la unión de tecnología y los medios de comunicación con el usuario como una herramienta que posibilita la creación de una experiencia inmersiva llena de nuevas sensibilidades.

Además, se desea concluir que, en la actualidad, para que el arte escénico pueda renovarse y obtener mayor alcance y funcionalidad, necesariamente tendría que trabajar en conjunto con los nuevos medios digitales y tecnología, debido a que el mundo se encuentra inmerso dentro de la red de comunicación y las tecnologías que hacen posible estas interacciones, como ya lo hemos evidenciado a través de las estadísticas dadas en el portal “Statista” en la introducción.

Para demostrar los planteamientos anteriores también usaremos la publicación de Rubén Ramos Antón denominada “Los teléfonos inteligentes como extensión del cerebro humano ciborg”, que realiza una investigación para evidenciar estas características presentes en la sociedad actual y potenciar los enunciados planteado en cuanto a que los medios tecnológicos sirven como una extensión de las capacidades limitadas que el humano posee.

Otro referente que tomaremos en cuenta para armar el marco teórico de esta investigación es el artículo de “Cuerpo y tecnología” de José Sánchez²² que propone un cuerpo ficción, es decir un cuerpo que se ha desmaterializado a través de las comunicaciones y se ha materializado en forma de avatar o imágenes virtuales haciendo posible una nueva presencia. Lo que nos ayudara a entender una característica importante

²² José Alberto Sánchez Martínez, «Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea». Argumentos 23, no. 62 (2010), <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=59515960010>.

del vínculo arte-tecnología-nuevos medios, que es la libre e infinita posibilidad de creación, así como la realización de imaginarios que el artista posee para ser espectralado por los usuarios.

Asimismo, otra teoría de apoyo la encontramos en el capítulo 8 del libro de Jorge Alberto Hidalgo Toledo, denominado “La comprensión del hombre como una extensión de los medios”²³, que nos plantea una interpretación sobre las materialidades del cuerpo dentro de la virtualidad como un medio que posibilita la creación de nuevas realidades para el individuo, formadas por el flujo constante de información real y virtual, y que poseen un nuevo lenguaje de comunicación, con mayor alcance social y territorial dotado de mayor significado lo cual hace que el arte escénico también adquiera estas características.

Además, es importante analizar cuál es la interacción entre los dispositivos tecnológicos que existen y el consumidor, y entre el creador y consumidor en los casos seleccionados. Para ello se utilizará el estudio y descripción de cada caso y además se comparará en relación con un artículo denominado “Vidas conectadas: tecnología digital, interacción social e identidad” de Javier Serrano, que explica rasgos de nuestra sociedad hiperconectada y como ésta influencia la comunicación interpersonal y la identidad.

Finalmente, queremos concluir que con este modelo de creación y consumo de arte escénico el trabajo de artista no se queda focalizado y minimizado, no depende de un espacio real, estático y fijo para su ejecución y genera economía cultural, pues brinda nuevas experiencias a las cuales se puede asistir desde cualquier parte del mundo, con artistas que trabajen en conjunto desde cualquier parte del mundo y con un espectador que, a más de ser de cualquier parte del mundo, asiste a un evento particular por elección propia y gusto específico, mediante selección de contenido personalizado y a través de

²³ Jorge Alberto Hidalgo Toledo, *La comprensión del hombre como una extensión de los medios* (México: Alfaomega, s.f.), edición en PDF, cap. 8.

nuevas experiencias estéticas y tecnológicas lo cual se realiza a través del estudio de las experiencias que nos brindan los casos particulares seleccionados.

Glosario

1. Los medios de comunicación y el proceso de comunicación

Los medios de comunicación son contemplados, en la actualidad, como el primer poder dentro del mundo actual. Sin ellos, los acontecimientos que se vienen desarrollando, se podría decir, no existen. No nos podríamos preguntar sobre la Guerra del Golfo, las declaraciones de Hugo Chávez, la “depresión posvacacional” de regreso al trabajo, o sobre lo que sucedió con los “hombres de Paco”, si no fuese por el gran sistema publicitario inmerso en los medios que actúa de autopromoción de todos esos productos. [...] Su empuje ha sido revolucionario, al promover cambios de actitudes e, incluso, de formas de vida en la sociedad.²⁴

Por lo general, los medios de comunicación juegan un papel preponderante en las interacciones sociales, como vías de información, distracción y consumo; además, promueven estilos de vida e ideologías, política, económica y religiosa, que no necesariamente generan cambios positivos en la sociedad.

2. La globalización

[...] Globalización es un proceso creciente de complejas interconexiones entre sociedades, culturas, instituciones e individuos a escala mundial.

²⁴ Begoña Gutiérrez, María Isabel Rodríguez, María Camino Gallego, «El papel de los medios de comunicación actuales en la sociedad contemporánea española», *Signo y Pensamiento XXIX*, no. 57 (2010): 270, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86020052017>.

También muchos estudiosos hablan de ella refiriéndose a la manera en que, especialmente bajo condiciones contemporáneas, las relaciones de poder y comunicación se extienden a lo largo del globo terrestre, con las consiguientes comprensiones del tiempo y del espacio y con una recomposición de las relaciones sociales.²⁵

Lo que llamamos globalización es el proceso según el cual productos y servicios han traspasado fronteras, pero también aquel que permite la comunicación en tiempo real a miles de kilómetros de distancia, facilitando las relaciones comerciales, sociales, políticas, económicas y culturales entre diferentes sociedades, dejando de lado las ideologías, religiones, raza, etc.

3. Remediación de los medios de comunicación

Según David Jay Bolter y Peter Grusin, en su libro titulado “Remediation” el término remediación se define como:

La representación de un medio en otro medio, argumentando que la remediación es una característica definitoria de los nuevos medios digitales. Lo que en principio puede parecer una práctica esotérica está tan extendido que podemos identificar todo un espectro de modos en los que los medios digitales remedian a los predecesores, espectro que depende del grado de competición o rivalidad entre los nuevos medios y los antiguos.²⁶

Es decir que, al tomar características del medio anterior y vincularlo a una tecnología actual, se re-media, se re-configura, se re-nueva el viejo medio y de esta forma se brinda mayores beneficios al consumidor. En algunos casos, esto crea una experiencia

²⁵ Sonia Fernández Parrat, «La globalización de la comunicación», *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, no. 8 (2002): 2, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16800808>.

²⁶ Jay David Bolter, Peter Grusin. *Inmediatez, Hipermediación, Remediación*, editado por Eva Aladro (s.l., 2010), edición en PDF, 17.

más entretenida que concluye en un mayor consumo. Por ejemplo, nosotros compramos smartphones porque dentro de un solo dispositivo podemos encontrar diferentes funciones, desde una calculadora hasta navegación en línea.

4. Nuevos medios digitales

Jay Bolter y María Engberg, definen a los nuevos medios digitales como la re-mediación de los viejos.²⁷ Desde otro punto de vista se podría decir que los viejos medios han evolucionado en nuevos mejorando su potencial y características al máximo nivel posible al momento de su re-mediación, haciendo uso de la tecnología digital con el fin de brindar una interacción más inmersiva, cómoda, fácil y entretenida para el usuario.

Es importante tomar en cuenta que, así como existe un proceso de re-mediación de los medios, existe un proceso de reconfiguración de saberes y conocimientos, puesto que, al avanzar la tecnología y al surgir nuevas necesidades de la época y cambios sociales, políticos y económicos, se hacen necesarias nuevas técnicas. Si analizamos por un segundo las carreras académicas que existen actualmente, nos daremos cuenta de que muchas de ellas no existían años atrás. Han ido surgiendo frente a las necesidades que se presentan y con ellas se ha ido progresando en todas las ramas sociales y tecnológicas. Todo esto es un proceso que surge a partir de la interacción producida por el humano y su entorno, con el cual siempre está tratando de relacionarse de la mejor forma posible.

Además, también se debe considerar la contraparte que trae consigo el proceso de re-mediación de medios, ya que, pese a que se produce con el fin de ofrecer las mejores funciones y experiencias, también comporta problemas que anteriormente no se tenían. Por ejemplo, pasándose a las plataformas digitales, el periódico ha atravesado un proceso

²⁷ Jay David Bolter, María Engberg, «Entornos aumentados y nuevos medios digitales», en *El próximo paso a la vida exponencial*, (New York: BBVA, 2008-2011), 148-149.

de transferencia del dispositivo físico y diferenciación del modo de lectura, ya que el smartphone que permite un acceso de mano y una mayor rapidez de la lectura, también actualiza la información a las noticias de último momento durante cada segundo, haciendo que volvamos al mismo periódico varias veces durante el día.

El lado negativo sería, por un lado, más inmediato, que si el dispositivo no se encuentra conectado a una red o se encuentra apagado por insuficiencia de batería no se puede leer las noticias y desde una perspectiva más profunda, que la calidad de la escritura se deteriora debido a que generalmente se hace de forma rápida y llenas de imprecisiones que a menudo el periodista no se da tiempo de controlar. Finalmente, la rapidez que este tipo de comunicación conlleva, hace que corramos el riesgo de apoyarnos en fuentes no verificadas o de baja calidad. También existen problemas por parte del usuario, ya que se generan patologías debido al uso excesivo del smartphone y más allá de ello, se pierde el tipo de concentración necesario para leer una noticia larga impresa en papel.

Finalmente, el proceso de re-mediación de los viejos medios no se trata solamente de la mejora de los mismos sino también la reconfiguración de conocimientos que van a la par del progreso contemporáneo. Por lo tanto, al innovar un medio, este nos brinda otro tipo de experiencias, efectivamente es otro medio, uno nuevo que no puede ser puesto a competir con un anterior que surgió en un momento específico para cubrir las necesidades de otra época.

5. Entornos inmersivos

[...] un entorno inmersivo es aquel que te envuelve, que te atrapa, pero si hablamos de entornos inmersivos dentro de los planos de la realidad, podemos decir que entorno inmersivo es aquel que, aparte de crear la sensación de

envolvemos y abstraernos, consigue que focalicemos nuestra atención en una cosa y obviemos el resto, engaña a varios sentidos a la vez.²⁸

Es decir que un ambiente creado ya sea de forma natural o con ayuda de la tecnología se convierte en un entorno inmersivo si logra atraparnos dentro de él y separarnos de lo que nos rodea; por ejemplo, cuando jugamos un videojuego, nosotros posamos nuestro sentido dentro de lo que sucede dentro de la pantalla, sin importar lo que suceda a nuestro alrededor.

Otro entorno inmersivo es aquel creado por artistas donde la realidad expresada nos hace ser parte de la obra y nos hace olvidarnos de la realidad física, así como nos ayuda a hacer posible nuestras fantasías gracias al sentido de realidad que crea debido a las sensaciones que nos genera. Por ejemplo, al jugar nos sobresaltamos por la generación de adrenalina que nos produce un videojuego, al estar dentro de un cuadro interactivo proyectado sobre la realidad son recurrentes los sentimientos que nos crea pues nos sentimos parte de la obra.

6. Convivio

Llamamos convivio o acontecimiento convivial a la reunión, de cuerpo presente, sin intermediación tecnológica, de artistas, técnicos y espectadores en una encrucijada territorial cronotópica (unidad de tiempo y espacio) cotidiana (una sala, la calle, un bar, una casa, etcétera, en el tiempo presente).²⁹

Es decir que el convivio involucra todo individuo que forma parte de un mismo acontecimiento dentro de este mismo espacio y temporalidad, así que los eventos o

²⁸ María Dolores Buendía, *Libro de artista acerca de los entornos inmersivos en el continuo de la realidad* (Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2011), 36.

²⁹ Dubatti, *Introducción A Los Estudios Teatrales*, 35.

sucesos que surjan solo ocurrirán una sola vez y no se repetirán nunca más, por lo tanto, incidirán directamente en el acto convivial pues una presentación nunca será la misma otra vez debido a que los sucesos son variables dentro de las cuales los participantes forman vínculos y afecciones, incluso el hombre que se queda dormido durante la presentación de una obra forma parte del mismo acto, cuando toda la audiencia se levante para aplaudir al final de la obra, este hará lo mismo pues se contagiara del evento que está ocurriendo y al final se sentirá satisfecho porque a más de sentirse uno solo con el colectivo, tendrá la misma sensación de que la obra fue un éxito al momento de aplaudir.

2. Genealogía

Las artes escénicas y los nuevos medios digitales y tecnológicos

Cuando hablamos del proceso de interacción entre las artes escénicas y los nuevos medios digitales y tecnológicos, tenemos que empezar analizando algunos de los cambios que se produjeron en los siglos anteriores, y que dieron paso al vínculo entre estos. Uno de los más importantes se realiza a finales del siglo XIX en la época de la reproductividad técnica, de la cual Walter Benjamín habla en su ensayo homónimo³⁰, que trata de la industrialización y mecanización del arte que se da gracias a los avances tecnológicos.

Este proceso de vinculación del arte y los medios digitales y tecnológicos incide directamente en la manera como el arte se crea, se consume y se reproduce: en las obras que empiezan a generarse a partir de la era de la reproductividad técnica acontecida durante el siglo XIX, el arte empieza a tomar un sentido más liberal puesto que se emancipa de las creencias (la dimensión religiosa de los rituales) y adquiere un alcance

³⁰ Walter Benjamín, *La obra de arte en la época de la reproductividad técnica*. Ed. por Andrés E. Welkert (México: ITACA, 2003), https://www.academia.edu/36651997/Benjamin_Walter_La_obra_de_arte_en_la_epoca_de_su_reproductividad_tecnica.

político que antes no tenía. Además, debido a la crisis de la representación que se produce al inicio del siglo XX, se ponen a disposición nuevas técnicas y maneras de crear arte que ya no se basan únicamente en conceptos de mimesis y representación, que son conceptos Aristotélicos y bajo los cuales se trabajaba las obras clásicas.

Según un artículo sobre “La relación entre el arte y la tecnología”, escrito por Shani Torres en el 2014,

Se considera que el primer medio que relaciona arte y tecnología es la fotografía [...], estableciendo como fecha de origen el año 1826, (cuando Joseph Nicéphore Niepce logra su primera fotografía permanente).³¹

Podríamos entonces considerar que mediante este vínculo la fotografía pasa de pintura a capturas realizadas con un aparato tecnológico que en los principios de la historia se realizaban con la cámara oscura. La fotografía permite al arte pictórico explorar otros tipos de sentidos, perspectivas y facilidades, por ejemplo, imágenes más artísticas y menos naturalistas, ya que la fotografía se toma el papel de reproducir fielmente la naturaleza. Además, surgen corrientes artísticas como el impresionismo que permitía al artista una visión subjetiva de su obra.

Los fenómenos descritos se producen dentro del mismo siglo XIX y brindan al artista la posibilidad de pensamiento autónomo y creación libre. La fotografía nos da una visión clara del vínculo que se dio entre la tecnología y el arte y así como las experiencias artísticas empezaron a cambiar; en las otras disciplinas artísticas también se produjo una experimentación dentro de nuevos ámbitos vinculados a dispositivos tecnológicos y medios de comunicación. Por ejemplo, el arte escénico, que es el que nos interesa y que muchas veces hizo uso de la fotografía, comienza a generar

³¹ Shani Torres, 15 de enero del 2021 (17:00), «La relación entre el arte y la tecnología», *Blog de nuevas tecnologías de la comunicación*, 8 de noviembre del 2014, <https://ntcpuce2014.wordpress.com/2014/11/08/la-relacion-entre-el-arte-y-la-tecnologia/>.

prácticas artísticas contemporáneas como el net-Art, las instalaciones multimedia interactivas, el video arte, la fotografía, el bioarte y el arte conceptual; una serie de prácticas híbridas que pusieron en cuestionamiento los modos de producción, exhibición, consumo y de percepción del arte.³²

Al adquirir este nuevo sentido, el arte, y en nuestro caso particular el arte escénico, empieza su inclinación hacia tendencias vanguardistas que utilizan diferentes dispositivos de creación y recepción. A mitad del siglo aparecen corrientes como el teatro posdramático, que posibilita la experimentación y la superposición de disciplinas; el teatro en el campo expandido, cuyo «concepto [...] fue utilizado a mitad del siglo XX y su uso se generalizó para denominar algunas prácticas artísticas que transgredían sus fronteras con las artes visuales»,³³ así como teatro y artes vivas que buscan «combinar distintas disciplinas y explorar todos sus posibles cruces híbridos que componen las artes escénicas».³⁴

Estas nuevas corrientes vanguardistas brindan la posibilidad de exploración dentro de tecnologías que se encuentran en constante progreso y que cambian el modo de creación y consumo, generando un arte escénico globalizado que converge mundialmente y que engloba diferentes procesos entre los cuales se encuentran los procesos culturales.

Un acontecimiento que se debe resaltar dentro de las prácticas contemporáneas es el desarrollo de la informática, acontecido a la par de los sucesos del siglo XIX y capaz de revolucionar nuestras vidas con el apareamiento de la computadora en 1936, misma que con el pasar de los años iría renovándose. Este dispositivo tecnológico cambiaría el lenguaje de toda practica artística en proceso, puesto que a partir de entonces se empezaría

³² Lauracastellanos, 05 de enero del 2021 (15:00), «El arte y los nuevos medios», *Blog de humanidades*, 2 de diciembre del 2016, <https://humanidadesiv.wordpress.com/2016/12/02/el-arte-y-los-nuevos-medios/>.

³³ Andrés Felipe Alvarado Lizardo, «El uso de las nuevas tecnologías en las artes escénicas» (tesis de licenciatura, Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá, 2016), 7, edición en PDF.

³⁴ Inma Garín Martínez, «¿Que son las Artes vivas que se exploran en la Nave?», *Espacio de creación e investigación NAVE* (2020): <http://nave.io/2020/10/que-son-las-artes-vivas-que-se-exploran-en-nave/>.

a generar un arte que hace uso de las nuevas tecnologías y medios de comunicación para explorar el desarrollo de formas alternativas, entre las cuales estarían las prácticas artísticas contemporáneas ya mencionadas y otras más que abarcan el arte virtual, conceptual, performance, etc.

Otro evento importante es la creación de la red informática mundial «World Wide Web (WWW) [...] que se construye en 1990 merced al trabajo de Tim Berners-Lee y Robert Cailliau».³⁵ Mientras que, bajo el nombre de Google, se estrena en 1998 el motor de búsqueda más conocido³⁶, y aunque en la actualidad existen muchos más, Google sigue siendo uno de los principales.

La llegada de estos fenómenos marcaría el comienzo de una nueva etapa tecnológica, puesto que a partir de este momento se inicia la evolución y renovación de dispositivos, como el ordenador portátil, el teléfono, Tablet, iPad, etc., a los cuales se les iría implementando siempre nuevas funcionalidades que se relacionan con los avances de la tecnología miniaturizada, por un lado, y las nuevas opciones que permite el internet de banda larga. Dicha revolución empieza en la primera década del siglo XXI y vincula a las artes escénicas especialmente con la virtualidad, característica que será una de las más importantes dentro de su desarrollo. Pero por lo general, es interesante notar como el arte escénico se aprovecharía de estas funcionalidades para su creación, difusión y consumo.

La realidad virtual pasa a constituirse como uno de los nuevos espacios de creación del arte escénico permitiéndole nuevas posibilidades. Como sabemos, anteriormente el arte escénico había realizado sus propuestas en un espacio físico, donde el artista creaba y luego presentaba frente a un espectador que lo observaba de manera

³⁵ Ángela Montesinos Lapuente, «Arte y tecnología. Herramientas conceptuales, cambio y evolución a través de espacios significativos en la primera década del siglo XXI» (tesis doctoral, Universidad de Valencia: 2015), 17, edición en PDF.

³⁶ Montesinos Lapuente, «Arte y tecnología», 17.

presencial y colectiva. Sin embargo, dentro de la realidad virtual, se amplía el espectro de posibilidades, tanto de creación como difusión. Para poder respaldar este enunciado partiremos del planteamiento propuesto por Peter Brook en su libro “El espacio vacío”, donde se afirma que para que un acto teatral se produzca, un hombre necesita caminar en un espacio mientras otro le observa,³⁷ característica que se cumple también dentro del espacio virtual.

Tomamos este enunciado como punto de partida puesto que de aquí en adelante será necesario entender la realidad virtual como espacio de creación, para poder sumergirnos en las posibilidades que nos ofrece junto a los medios y los dispositivos que la crean. No es nuestra intención ahondar en lo que es la realidad, pero sí comprender como se entiende dentro de las artes escénicas contemporáneas donde la perspectiva de realidad que empieza a formularse será explicada tomando en consideración el concepto de realidad que plantea Deleuze, para quien «la realidad es la creación de sentido que se establece de una relación directa entre el lenguaje y los cuerpos que habitan lo dado».³⁸

Esto quiere decir que la realidad es aquella donde un sujeto establece sentido a las cosas según las percepciones que tiene en relación directa con un entorno preexistente al sujeto, o que se encuentra fuera de él y que no necesita del sujeto para existir. En este sentido, cuando nos referimos a la realidad virtual, pensamos en aquella que en nuestra cotidianidad se está creando todo el tiempo por las relaciones que se dan entre elementos que acontecen en un presente continuo, o lo que entendemos por elementos reales en tanto físicos, y otros virtuales que no son más que conocimientos o manifestaciones de lo que percibimos, por ejemplo, imágenes generadas por dispositivos tecnológicos, y que se

³⁷ Peter Brook, *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>.

³⁸ Anabel Paoletta, «El actor en la realidad virtual: Artes escénicas, tecnología y aportes sobre teorías de actuación» (tesis doctoral, Universidad Nacional de Córdoba: 2019), 16, edición en PDF.

entremezclan todo el tiempo para generar una realidad continua, a la que denominaremos realidad virtual.

Una percepción es inmaterial, ya que se crea dentro de nuestro cerebro, y de ese modo es virtual; pero, al relacionarse con un acontecimiento actual, se constituye un objeto material real. Lo cual nos lleva a establecer el vínculo de la realidad generada por la relación entre sujetos y dispositivos electrónicos que permiten dicha materialización. Una de las relaciones más importante es la que se crea con el Smartphone o teléfono inteligente, pues viene a ser uno de los generadores de espacios de creación donde los planos de realidad virtual y física se entremezclan continuamente generando una realidad inmediata, por lo tanto, el smartphone viene a generar percepciones de nuestros cuerpos vivos que se materializan gracias a éste.

Es decir que el smartphone puede ser usado como medio de materialización de realidad virtual, en tanto nos ayuda a generar y receptor imágenes, por ejemplo, la imagen creada de una persona con quien nos comunicamos durante una videollamada. Por lo tanto, la virtualidad creará un espacio digital generado por la tecnología y los medios de comunicación y que es real en cuanto existe en un tiempo y espacio.

2.1. Algunas ventajas y posibilidades que genera el vínculo entre las artes escénicas y los nuevos medios digitales y tecnológicos

Nos interesa ahondar ahora en la postura que el arte escénico asume, en tanto no necesita competir con sus antecesoras formas de creación usadas por el arte clásico. Esto, precisamente porque no estamos pensando en una evolución lineal del arte, que reinventaría las artes escénicas de convivio, sino en un proceso de remediación, es decir, la invención de un nuevo modo de creación, que utiliza los nuevos medios digitales y tecnológicos como herramientas disponibles para la creación, difusión y consumo.

Este vínculo genera un nuevo modo de desarrollo, que solventa muchos problemas que aparecen en la modernidad, algunos de los cuales ya se han tocado anteriormente (la pandemia, movilidad territorial, dificultad para acceder a salas de teatro, salas vacías, etc.). Estas posibilidades y algunas otras como las que permiten modos novedosos de interacción entre artista consumidor, son aquellas sobre las cuales deseamos centrarnos, puesto que no estamos interesados en ahondar en las desventajas que traen los nuevos medios a las artes escénicas como pérdida del convivio.

Como ya lo mencionamos, no pretendemos poner a discusión cual es la mejor forma de hacer artes escénicas, pues estamos de acuerdo con lo descrito en un artículo denominado “Las nuevas tecnologías revolucionan las artes escénicas” publicado en la revista digital de cultura contemporánea “nexi5.com”, donde se expone que «en artes escénicas, nada puede sustituir a presenciar una obra en directo».³⁹ Sin embargo, también creemos que el vínculo que se produce entre los medios digitales y tecnológicos está en constante crecimiento.

Por ejemplo, en una relación entre obra teatral y Smartphone creemos que «está todavía por ver cuál va a ser la manera en que la segunda pantalla entre en las representaciones en directo».⁴⁰ Cuando decimos segunda pantalla nos referimos a la interacción que nos permite un smartphone como una segunda posibilidad de visualización e interacción con la obra escénica. La primera pantalla es la visualización directa, en presencia viva, del acto teatral.

2.2. Algunos sistemas tecnológicos usados para la creación de arte escénico

³⁹ nexo5.com, «Las nuevas tecnologías revolucionan las artes escénicas», *Magacín digital de cultura contemporánea* (2014): <https://nexo5.com/ent/3174/las-nuevas-tecnologias-revolucionan-las-artes-escenicass>.

⁴⁰ nexo5.com, «Las nuevas tecnologías revolucionan las artes escénicas».

2.2.1. Realidad Virtual

La expresión “realidad virtual” es una paradoja, una contradicción de términos, y describe un espacio de posibilidad o imposibilidad formado por direcciones ilusorias a los sentidos. A diferencia de la simulación, que no tiene por qué ser inmersiva y se refiere principalmente a lo fáctico o lo que es posible bajo las leyes de la naturaleza, utilizando la estrategia de inmersión, la realidad virtual formula lo que es “dado en esencia”, un “como si” plausible que pueda abrir espacios utópicos o fantásticos. Las realidades virtuales, tanto pasadas como presentes, son en esencia inmersivas.⁴¹

A pesar de que la realidad virtual (RV) algunas veces pueda parecer sin lógica dentro de su expresión, esta permite sin embargo muchas posibilidades de espacios que se hacen materiales dentro del flujo constante tanto de partes ilusorias generadas por dispositivos digitales (proyecciones de objetos virtuales, imágenes virtuales de personas, etc.), como físicas (el cuerpo de un actor o el espacio u objetos). Las partes ilusorias no tienen que apegarse a lo que existe en la naturaleza o a lo que percibimos fuera de nosotros, por lo tanto, la RV se percibe como inmersiva en cuanto a la interacción que permite al espectador, pues hace que este sea parte de la realidad nueva que se ha creado y al crear lo inexistente, lo utópico y fantasioso se percibe no solo con la vista sino también con los otros sentidos.

Gracias a estas posibilidades de creación, la RV genera un desmedido de contenido audiovisual que es usado tanto por la industria, así como por el sector artístico. En el caso de las artes escénicas, se valen de las plataformas y tecnologías disponibles para su desarrollo, esto resulta en una posibilidad de variar tanto contenidos como formas del arte mismo.

⁴¹ Oliver Grau, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Ed. por Gloria Custance (London, England: The MIT Press, s.f.), 15.

Algunas ventajas se tratan de mejores experiencias para el usuario, otorgándole papeles más protagónicos dentro de las dinámicas de una obra, posibilidades de inmersión dentro de fantasías ilusorias que no son posibles en la naturaleza, lo cual resulta ventajoso a la hora de interactuar con experiencias fuera de lo común puesto que añade características y estímulos que se encuentran fuera de las posibilidades naturales físicas Permitiendo que el artista atraiga nuevas audiencias que no son tradicionales.

Estas posibilidades son ventajosas debido a que despiertan mayor interés en el consumidor gracias a la innovación y creatividad que poseen. Le brindan experiencias fuera de lo común, algunas que están fuera de las posibilidades naturales físicas. El artista y el consumidor de las artes clásicas o artes de escena en vivo no están obligados a usar esta tecnología, pero es necesario tomar en cuenta que, el modo de comunicarnos, de enviar y recibir información ha cambiado, y las nuevas experiencias que nos ofrece la RV se hacen altamente adictivas pues estimulan los sentidos a través de nuevas experiencias y posibilidades.

Por ejemplo, la disposición que brinda la RV a un usuario es dinámica, como se menciona en la Tesis doctoral “El actor en la realidad virtual”, escrita por la Lic. Anabel Paoletta:

El usuario [...] explora un nuevo espacio caracterizado por el dinamismo que provoca el constante flujo de información. La proliferación y simultaneidad de imágenes requieren de flexibilidad de permanencia y generan que la experiencia vivenciada se perciba como provisoria o efímera.⁴²

En ese sentido el usuario puede tener tantas experiencias como desee con otros usuarios interconectados y ser partícipe de varias actividades a la vez, por ejemplo, puede mantenerse jugando en línea, mientras chatea por Messenger y mientras habla con

⁴² Paoletta, «El actor en la realidad virtual», 18.

jugadores que se encuentran en diferentes partes del mundo, lo que crea la posibilidad de poder ser multitarea y estar en diferentes lugares en el mismo tiempo. Todas estas experiencias que se producen dentro del mundo virtual no necesariamente deben tener un encuentro físico. Sin embargo, «son tan reales como las que se llevan a cabo en el mundo presencial, aunque en ellas no haya la corporeidad que sí acompaña las relaciones en el mundo físico».⁴³

En cuanto a las artes escénicas, estos entornos inmersivos pueden ser receptados con o sin el encuentro físico del individuo. Para poder percibir estas múltiples realidades el consumidor final necesita facilidad de poder recibir lo que se está presentando. Es decir, condiciones adecuadas que dispongan de implementos necesarios y un lenguaje comprensible que pueda ser interpretado o visualizado. Por ejemplo, cuando generamos proyecciones digitales sobre un espacio físico, consolidamos una realidad virtual donde lo que nos llega como usuario final son las imágenes, más no el proceso de programación que hay detrás de esto, el cual es un lenguaje que no es comprensible para el espectador común; en este caso la programación está realizada para que esas imágenes puedan ser proyectadas y visualizadas según han sido concebidas en el imaginario del artista. Mirian Esteve Velázquez, en su proyecto de master denominado: “Escenografía intermedial”, explica que:

Esta inmersión producida en tiempo real por la dramaturgia textual, visual o digital a través de un render proveniente de código binario proporciona al espectador otros puntos de vista e interpretación de la situación dramática, realidades externas al espacio escénico, que amplían el lugar de acción.⁴⁴

⁴³ Javier Serrano Puche, «Vidas conectadas: tecnología digital, interacción social e identidad. Historia y Comunicación Social», Vol. 18 (2013): 354, edición en PDF.

⁴⁴ Esteve Velázquez, «Escenografía Intermedial», 29.

Esto quiere decir que, al lograr proporcionar nuevas interpretaciones, el espacio escénico se expande pues ya no existe solamente en el territorio físico que esté dado, sino que abarca la parte virtual dentro de la cual poseemos posibilidades infinitas de creación. Pese a que esto no se materialice para el espectador, sí se percibe y genera una reflexión inmersiva y al tener esta facultad se consolida como herramienta para una creación que abarca otros puntos de vista tanto del creador como del espectador.

2.2.2. Realidad Aumentada

La realidad aumentada es una tecnología relativamente nueva, perteneciente a las tecnologías de ambientes virtuales que combina la realidad con imágenes virtuales, posibilitando al usuario interactuar con objetos virtuales en tiempo real.⁴⁵

Es decir que, a través de dispositivos tecnológicos, se puede añadir características virtuales a nuestra realidad física inmediata, que, dotan a la misma de mayores estímulos perceptivos que pueden sobreponer una imagen virtual sobre la realidad física (por ejemplo, se podría superponer un outfit sobre el cuerpo de una persona); además, la Realidad Aumentada (RA) agranda la percepción del entorno. En ese sentido, una aplicación de RA que se volvió viral en el 2016 fue “Pokémon GO”. Esta aplicación se puede descargar y ejecutar de forma gratuita a través del uso de la red y funciona como sigue:

Los estímulos artificiales son proporcionados por computadoras que emplean la información registrada por sensores de GPS, cámaras,

⁴⁵ Yanalta Santos Hernández, «Estado del Arte de la Realidad Aumentada como herramienta para contexto industrial y otras áreas», *Centro de Enseñanza Técnica y Superior* (2015): 1, https://www.researchgate.net/publication/313838863_Estado_del_Arte_de_la_Realidad_Aumentada_como_herramienta_para_contexto_industrial_y_otras_areas.

acelerómetros, podómetros, Bluetooth y chips para el acceso a internet, para crear una experiencia para el usuario que sus sentidos naturales no tienen la capacidad brindar.⁴⁶

Así, para poder encontrar y capturar un Pokémon, que es un anime ficticio superpuesto en la realidad física, es necesario desplazarse en el espacio real físico, mientras que virtualmente la interfaz de nuestro celular nos brindará la posibilidad de observar una imagen en 3D y capturar al Pokémon, lo cual nos demuestra también que, «los entornos de RA ofrecen no sólo la capacidad de añadir objetos sino de sustraerlos digitalmente».⁴⁷

La RA brinda la facilidad de poder ser usada desde cualquier dispositivo móvil mientras se encuentre conectado a la red y disponga de una aplicación que medie sus funciones y sea amigable al usuario, ya que si no es amigable se corre el riesgo de que el usuario no pueda hacer uso de la misma o no pueda interactuar con la RA. El Smartphone suele ser el dispositivo más usado por las generaciones jóvenes para consumir creaciones que impliquen RA, debido a la facilidad de obtención, el costo relativamente bajo y las amplias posibilidades de vinculación con otros dispositivos electrónicos que facilitan la experiencia, por ejemplo, el Visor de RA.

Por otro lado, la RA es ampliamente usada también por la industria, organizaciones o instituciones por la variedad de funciones que le permite usar. A continuación, se citará varios ejemplos estadounidenses, los cuales son importantes debido a que forman parte de los antecedentes de la RA.

“A Survey of Augmented Reality. Presence: Teleoperators and Virtual Environments, Boeing”, que desarrolló tecnología de RA para guiar a un

⁴⁶ Eduardo Orozco Coba, *Interfaces Móviles de Realidad Aumentada: Su influencia en la Interacción con la información a través de la experiencia de usuario* (Argentina: Universidad de Palermo, 2014), 6, edición en PDF.

⁴⁷ Orozco Coba, *Interfaces Móviles de Realidad*, 6.

técnico en la construcción de un mazo de cables que forma parte del sistema eléctrico del avión. [...]

[...] “Multimedia augmented reality information system for museum guidance Personal and Ubiquitous Computing”, una guía para el Kaohsiung Museum of History (Museo de Historia Kaohsiung), cuyo objetivo principal fue desarrollar un sistema de guía interactiva para los artefactos históricos.

[...] “Image-guided simulation of heterogeneous tissue deformation for augmented reality during hepatic surgery”, donde usando la cámara laparoscópica y un procedimiento previo de la captura del órgano a través de tomografías, se pudo calcular el nivel de elasticidad y poder determinar la posición del tumor en el órgano con un error de 5mm.⁴⁸

Como podemos deducir, la RA se usa dentro de la arquitectura, medicina, museografía, etc. lo que nos lleva a concluir que también puede ser usada en las artes escénicas: tomando en cuentas el concepto de RA y lo que permite realizar, se propone un arte escénico que, por ejemplo, en el caso del teatro nos ahorre escenografía o nos ayude a crear elementos ilusorios que no son fáciles de realizar con nuestros cuerpos vivos.

Sin embargo, es necesario considerar que la realización de un montaje que utiliza RA requiere costes de creación, pues para que la información de RA se procese se necesita un dispositivo que reciba, decodifique y presente lo que se desea mostrar al usuario, aunque existen plataformas de código abierto que permiten la creación de estos entornos y también permiten vincularlos fácilmente al Smartphone como decodificador. Este sería uno de los problemas a los que se enfrentaría el arte escénico al crear montajes de RA; otro punto a considerar es el tiempo que se toma en realizar el montaje de toda la

⁴⁸ Santos Hernández, «Estado del Arte de la Realidad Aumentada como herramienta para contexto industrial y otras áreas», 2.

escenografía y en crear los elementos que se desea presentar a través de RA, y también se debe tomar en cuenta que no todo artista maneja programación o conceptos informáticos necesarios para la creación de entornos de este tipo.

Finalmente, es necesario explicar que la RV y la RA no son iguales, ya que, como se menciona en un trabajo práctico de RA escrito por Eduardo Orozco Coba,

Las tecnologías de Realidad Virtual proporcionan una experiencia totalmente inmersiva, en la cual, el usuario percibe solamente los estímulos proporcionados artificialmente por el sistema que reemplazan por completo su entorno convirtiéndose en su nueva realidad. Los sistemas de Realidad Aumentada, por el contrario, no impiden al usuario percibir los estímulos proporcionados por el entorno real, sino que los complementan con estímulos artificiales que enriquecen su experiencia.⁴⁹

2.3. Algunas plataformas que permiten la retransmisión streaming y como se vincula con las artes escénicas

2.3.1. Retransmisiones streaming

El streaming es una conexión que permite reproducir video o música sin necesidad de descargar el contenido a nuestros dispositivos electrónicos. Entre las plataformas más conocidas de streaming se encuentran actualmente Netflix y Spotify, que reproducen video y audio respectivamente. La manera cómo funciona el streaming es enviando y recibiendo datos mediante un flujo continuo de información a través de la red.

Esto permite que la reproducción de contenido comience sin necesidad de tener que esperar a recibir todos los datos o descargarlos. Por ejemplo, tan pronto como su PC,

⁴⁹ Orozco Coba, *Interfaces Móviles de Realidad*, 8.

teléfono, Tablet, etc. recibe el principio de una película, puede comenzar a verla y mientras la película se está reproduciendo, el resto de la información está siendo transmitida.

En cuanto a las retransmisiones streaming existen de dos tipos. Una que generalmente necesita «servidores o plataformas en la nube para el almacenamiento»,⁵⁰ es decir que el contenido que nos llega está almacenado en la nube para que esté a disposición del usuario cuando este lo requiera, y otra que se transmite en vivo, donde sus espectadores se sentirán parte de lo que está ocurriendo pues los acontecimientos se dan en tiempo real.

Como sabemos, el streaming también se usa para promocionar diversos productos y servicios, y ya que se comparte en tiempo real, fomenta la participación con el usuario. Los webinars o eventos formativos en línea son algunos ejemplos de streaming. Se trata de eventos que se realizan con personas que están interesadas en temas específicos a través de los cuales se informa, se comunica y se despeja dudas a los participantes, por tal motivo son usados como recursos formativos donde también se puede hablar de temas académicos de interés. Los webinars pueden ser gratuitos o tener un costo de ingreso.

Además, los usuarios pueden compartir en directo temas de interés con sus amigos o seguidores, por ejemplo, los gamers o personas que se dedican a los juegos en línea enseñan a otros usuarios técnicas de juego; también se comparte eventos de música y se ofrece productos de venta online, donde se da a conocer el producto y se brinda seguimiento al usuario que está interesado en comprar, ofreciéndole facilidades de compra, envío, etc. Para comprender mejor, explicaremos a continuación algunas de las plataformas más conocidas que contienen esta función y a que las artes escénicas, y en especial el teatro, se han vinculado.

⁵⁰ Nica Latto, 20 de enero del 2021 (20:00), «¿Qué es el Streaming?», *Blog de guía sobre seguridad, privacidad y rendimiento en línea*, 23 de enero de 2021, <https://www.avg.com/es/signal/what-is-streaming>.

2.3.2. YouTube

Youtube fue fundado en febrero de 2005 por Chad Hurley, Steve Chen, y Jawed Karim y comprado por Google en noviembre de 2006 por 1,6 billones de dólares. [...]

Según la propia definición del sitio: “Cualquiera puede ver y compartir videos originales en todo el mundo a través de la Web”. YouTube “permite subir y compartir video clips mediante Internet, sitios Web, dispositivos móviles (teléfonos, palms), e-mail y blogs”.⁵¹

Esta plataforma hospeda diferentes tipos de contenidos, como videos musicales, tutoriales, canales de lectura, ocio, belleza, arte, cine y más. Es una plataforma de uso gratuito, pero puede contener anuncios publicitarios. Es usada mundialmente y genera ingreso a los *youtubers*, personas que se han vuelto populares y son vistos por una comunidad extensa de seguidores o audiencia, gracias a la promoción de productos, bienes o servicios de marcas que se vinculen a ellos.

En cuanto a la función de streaming de YouTube, fue implementada en el 2008: y ha ido transformándose hasta el 2018, como se detalla en el artículo “Social media live streaming y su impacto en los medios de comunicación: El caso de Youtube Live” escrito por Alexis Apablaza-Campos, donde se da a conocer que en un principio YouTube live se crea con un fin totalmente distinto al actual. Consistía en un evento realizado en simultáneo en Estados Unidos y Japón con la participación de artistas y los primeros youtubers conocidos que se emitía en vivo a través de la plataforma.⁵²

⁵¹ Jacob Bañuelos, «YouTube como plataforma de la sociedad del espectáculo», *Razón y Palabra*, no. 66 (2009): 5, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520908014>.

⁵² Alexis Apablaza Campos, «Social media live streaming y su impacto en los medios de comunicación: El caso de YouTube Live», *Revista Académica sobre Documentación Digital y Comunicación Interactiva* (2018): 121, DOI:10.31009/hipertext.net.2018.i17.11.

En el 2018, esta función empieza a tener una finalidad diferente y se le agregan características nuevas:

Todos los canales de YouTube pueden realizar emisiones en directo desde computadoras o móviles, además del lanzamiento de las siguientes características adicionales: subtítulos automáticos, chat en directo que puede conservarse después de la emisión y etiquetas de geolocalización por parte del emisor.⁵³

Con el paso del tiempo se han ido sumando cada vez más plataformas que hacen uso de la herramienta streaming, debido a que, para el usuario, este tipo de función permite vivenciar un acontecimiento en el mismo momento de su producción, lo que genera un ambiente interactivo entre audiencia y creador, por lo que éste puede obtener mejor acogida al permitir a su audiencia ser parte decisiva de lo que sea que se esté realizando generando que el usuario se siente integrado en su transmisión.

Al permitir YouTube compartir todo tipo de contenido, también se ha usado esta plataforma desde el arte escénico, y de diferentes formas: por ejemplo, como archivo de obras de teatro, ópera, musicales, etc., y también se ha hecho uso del streaming llevando a cabo proyectos novedosos como “Long Distance Affair”,⁵⁴ “Croos Border Project”,⁵⁵ “InterTeatro”,⁵⁶ etc. Todos estos proyectos han sido realizados de manera que puedan ser retransmitidos en vivo.⁵⁷

⁵³ Alexis Apablaza Campos, «Social media live streaming y su impacto en los medios de comunicación», 122.

⁵⁴ Proyecto llevado a cabo por la asociación de artistas de teatro Popuptheatrics, conformado por: Ana Margineanu, Tamilla Woodard y Peca Stefan, con colaboraciones dinámicas con artistas de todo el mundo, año de creación 2011, página oficial: <https://www.popuptheatrics.com/long-distance-affair.html>.

⁵⁵ Compañía de teatro, directora: Lucía R. Miranda, año de creación 2011, página oficial: <https://thecrossborderproject.com/>.

⁵⁶ Experiencia a través del uso de tecnología, realizada en Milán en febrero del 2013, dirigida por Beatriz Cabur.

⁵⁷ Silvia Hernando, «Un escenario llamado Internet», *EL PAÍS* (21 de febrero de 2013), https://elpais.com/cultura/2013/02/20/actualidad/1361381042_453502.html.

2.3.3. Netflix

El 16 de enero de 2007 Netflix se lanzaría al mercado del streaming reformulando su modelo de negocio. Este servicio permitía a sus suscriptores ver instantáneamente películas y series de televisión desde sus ordenadores conectados a internet.⁵⁸

En la actualidad Netflix es una plataforma mundial con almacenamiento de series, Tv shows, películas y documentales de todo tipo. Para poder hacer uso de esta plataforma se requiere un pago mensual, y como las otras que usan streaming nos brinda la ventaja de poder acceder al contenido sin necesidad de descargar nada. Conforme Netflix fue desarrollándose más, fue posible consumir contenidos ya no solo desde los ordenadores sino también en

portátiles, tablets y móviles donde los contenidos, el horario y la pantalla son elegidos por el espectador y donde el precio es sustancialmente más económico que en los medios tradicionales (cable y cable premium).⁵⁹

Estas características son importantes, pues se enfocan en la comodidad del usuario, y, además, al proporcionar contenido streaming que no se necesita descargar y que no ocupa espacio en los dispositivos en cuales reproducimos el contenido, nos ahorra tiempo y pagos adicionales. Una de las desventajas es que algunos contenidos tienen restricciones de región, por ejemplo, algunas películas o series de Netflix solo se visualizan en algunas regiones y en otras no. Otra desventaja es que el mercado de Netflix es muy limitado y un usuario cualquiera no tiene la posibilidad de compartir sus productos, a diferencia de YouTube.

⁵⁸ Josefina Cornejo Stewart, «El caso de Netflix (2012-2015). Nuevas formas de pensar la producción, distribución y consumo de series dramáticas» (tesis doctoral. Universidad Ramón Llull: 2012-2015), 259-260.

⁵⁹ Josefina Cornejo Stewart, «El caso de Netflix (2012-2015)», 266.

A pesar de que Netflix es una plataforma enfocada más al cine y la televisión, el grupo de comunicación de México “Paradero” sostuvo que «Netflix continúa ampliando su oferta de contenidos e imitará la apuesta de Disney Plus, por lo que ambas exhibirán obras de teatro, además de series y películas». ⁶⁰ Lo cual suponemos generará un vínculo con el teatro, que si bien es cierto no sustituye una experiencia en vivo, nos acerca a otra posibilidad de transmisión.

En el caso de Netflix, la plataforma exhibirá en 2021 su primera obra de teatro, *Diana*, inspirada en la mítica Diana de Gales. [...]

La estrategia para llevar esta obra a la plataforma de streaming consistirá en grabarla en el teatro Longacre Theatre sin público y con las actuaciones de Jeanna de Waal en el papel de Diana, Roe Hartrampf como el príncipe Carlos; Erin Davie en el papel de Camila Parker Bowles y Judy Kaye como la reina Isabel. ⁶¹

Esto nos lleva a deducir que el vínculo de esta plataforma con las artes escénicas es reciente y que aún no ha sido completamente explorado. Pero frente a la demanda de personas que desean consumir este tipo de obras en este formato, la experiencia es gratificante, fácil y de bajo costo, además, que facilita al usuario que no tiene posibilidades de desplazarse al teatro poder disfrutar de contenidos de este tipo.

2.3.4. Spotify

«Spotify fue fundada en el año 2006 en Estocolmo, Suecia por Daniel Ek y Martin Lorentzon, como respuesta al problema de la piratería que la industria afrontaba» ⁶². Esta

⁶⁰ Redacción Paredro, «Netflix suma obras de teatro a su catálogo». *Revista de diseño estratégico, innovación y creatividad* (2020), <https://www.paredro.com/netflix-suma-obras-de-teatro-a-su-catalogo/>.

⁶¹ Redacción Paredro, «Netflix suma obras de teatro a su catálogo».

⁶² Sebastian Umaschi, «La transición digital en la industria de la música: Caso Spotify» (tesis de pregrado, Universidad de San Andrés: 2019), 17.

plataforma streaming de audio cuenta con dos tipos de servicio, el gratuito que funciona únicamente con conexión a internet y contiene anuncios publicitarios, y el servicio premium que no contiene anuncios y permite descargar el contenido para escucharlo donde quieras en modo offline.

Dentro de los contenidos que ofrece esta plataforma podemos encontrar los podcasts, que son contenidos sonoros que pueden ser descargados o escuchados a través de Spotify; el interés particular que se tiene sobre estos contenidos se debe a que es la forma en que el teatro se vincula con esta plataforma streaming, En un artículo escrito por Jorge Dubatti denominado “Todo que oír, audioteatro en la web”, él manifiesta que:

Las tecnologías de soportes auditivos (la radio, principalmente, y ciertos usos acústicos de Youtube, WhatsApp, Instagram entre otros) también se han asociado a los teatristas y les han abierto múltiples caminos a los trabajadores del espectáculo.⁶³

Por ejemplo, los artistas pueden llevar sus propuestas en forma de narraciones y colgarlas en formato podcast, convirtiendo a este medio en una herramienta de transmisión de radio teatro que, como en otros formatos digitales, no reemplaza la experiencia en vivo, pero dota al teatro de posibilidades experimentales para artistas que han decidido sumarse a la ola de tecnologías vinculadas al arte.

2.3.5. Facebook

Cuando Mark Zuckerberg creó la red social Facebook, en 2004, su objetivo era extender al público en general un modelo de comunicación que había sido desarrollado inicialmente como un entorno para los alumnos de la Universidad de Harvard. Este entorno proporcionaba herramientas simples de

⁶³ Jorge Dubatti, «Todo que oír, audioteatro en la web», *Reseñas/CeLeHis* 19 (agosto-diciembre de 2020): 126, <http://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/rescelehis/article/view/4409>.

intercambio de noticias entre estudiantes. En la actualidad, Facebook [...] se ha convertido en un auténtico paradigma para el desarrollo de las relaciones sociales virtuales.⁶⁴

Actualmente Facebook cuenta con varias funciones y herramientas que la hacen útil tanto para las comunicaciones, como para propuestas de negocios, propuestas artísticas, etc. Entre las funciones que presenta se encuentran: formar parte de grupos de interés, crear eventos de todo tipo, crear páginas con nuestras propias propuestas de contenido, generar contenidos para desarrolladores que van dirigidos a personas que conocen mucho de programación, y el video streaming también conocido como la función “Facebook live” que permite compartir contenido diverso en vivo y en directo desde cualquier parte del mundo.

En cuanto al vínculo con las artes escénicas, el cual se potenció durante la pandemia, se trata de hacer uso de la misma función que se describe en los otros servicios que hacen uso del streaming puesto que es de fácil acceso y uso y además no representa ningún costo adicional. Además, lo interesante es que, al tener la opción de monetizar el evento mediante vínculos externos, los artistas que generan propuestas a través de este medio movilizan las artes escénicas y generan ingresos, sobre todo cuando existe una situación como la que presentó la pandemia donde el único medio de poder socializar ha sido las plataformas digitales.

Finalmente hay que tomar en cuenta que Facebook ya venía siendo usada por los artistas para dar a conocer su obra y para llegar al público tanto con información sobre eventos de arte, así como para propuestas que estaban desarrollándose, así que su uso no comportaría nuevos aprendizajes para los mismos.

⁶⁴ Francesc Llorens Cerdà, Neus Capdeferro Planas, «Posibilidades de la plataforma Facebook para el aprendizaje colaborativo en línea», *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento* no. 2 (2011): 6, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78018793004>.

2.3.6. Instagram

Instagram nació en octubre de 2010 como una red que quería tener la imagen como motivo y elemento central. [...] Es destacable que, frente a las otras dos, Instagram sea la red que más crece a diario.⁶⁵

El crecimiento exponencial de Instagram se debe precisamente a que esta plataforma ha ido incrementado funciones que permiten publicar videos de corta duración y en directo a través de la función streaming. Además, Instagram ha creado funciones como IGTV, que permiten publicar videos de larga duración y ha sumado una característica más, que es la publicación de Reels o videos cortos que pueden ser editados.

Inicialmente Instagram se vinculó más a los artistas visuales, porque al permitir publicar fotos como función inicial pudo generar exposiciones tanto de artistas independientes como de museos. En cuanto a las otras artes, se usó al igual que Facebook, como medio para socializar eventos y propuestas artísticas que se estuvieran desarrollando. Sin embargo, se empezó a vislumbrar un vínculo escénico a través de las transmisiones en vivo o de larga duración, entre las cuales se puede encontrar propuestas de performance, o propuestas en vivo de muestras escénicas, conciertos, entre otros.

2.3.7. Conclusiones del vínculo entre algunas plataformas que permiten la retransmisión streaming y las artes escénicas

El streaming ha irrumpido dentro del modo de creación, distribución y consumo de las artes escénicas, pues ofrece fácil «acceso a escenarios que no siempre quedan cerca de casa o que no resultan asequibles para todos los bolsillos»,⁶⁶ atrae mayor cantidad de audiencia, sobre todo generaciones jóvenes, se traduce en una herramienta experimental

⁶⁵ María José Sánchez Montes, «Teatro e Imagen. El perfil de Instagram de La Fura del Baus», *Revista de Estudios Hispánicos* no. 2 (2019): 258, <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7129249>.

⁶⁶ Álex Vicente, «El teatro se suma a la revolución del ‘streaming’», *EL PAÍS* (17 de enero de 2019), https://elpais.com/cultura/2019/01/16/actualidad/1547662940_537117.html.

para crear artes escénicas, soluciona problemas que imponen conflictos sociales como aislamiento obligatorio, genera archivos que pueden ser vistos nuevamente sin necesidad de ser descargados y crea otras alternativas de teatro como el teatro digital, el radioteatro, etc.

Para que el streaming se genere en vivo y pueda ser consumido en directo, necesita una plataforma específica, por ejemplo, YouTube, Facebook, Instagram u otras que brinden este servicio. El teatro se suma cada vez más a este tipo de propuestas tratando de dejar atrás algunos prejuicios y generando proyectos como “PlayTheatres”, que es una plataforma barcelonesa que entró en funcionamiento en 2018 y posee un catálogo de 70 obras;⁶⁷ existen también un portal de Francia, llamado “Opsis TV” que propone varias decenas de obras y en el Reino Unido, y la plataforma Marquee, que también entró en funcionamiento en 2018. Todas estas tienen como objetivo vivir el teatro desde otra forma de consumo y también crear camino hacia nuevas formas de llegar al usuario, sobre todo frente a un consumidor que cada vez prefiere mirar contenido desde la comodidad de su hogar.

3. Estudio de Casos

A pesar de la demanda generada sobre el consumo de propuestas en formato virtual, no hay que olvidar que las industrias de comunicación y audiovisuales también generan una fuerte atracción en el usuario debido a los mecanismos de marketing ejercidos sobre éste. Con el marketing se busca satisfacer las demandas del usuario y las empresas y generar un mercado de consumo. Por lo que esto empuja al usuario a consumir más contenidos en este formato. Además, otra causa de demanda de contenidos de este

⁶⁷ Vicente, «El teatro se suma a la revolución del ‘streaming’».

tipo se vincula a la pandemia del Covid-19 que empujó a las personas a crear y consumir todo contenido a través del internet por la restricción de salir de casa.

Para que las plataformas, aplicaciones, programas, etc. puedan ser aplicados y consumidos necesitan de recursos y sistemas tecnológicos específicos. Por tal motivo se crean cada vez más novedosos productos industriales capaces de materializar las experiencias brindadas, tales como Google glasses, Smart watch, visor RV, TVs 3D, etc. Así como también, sistemas tecnológicos de RV y RA que generan entornos inmersivos. Estos dispositivos y tecnologías se combinan con el internet y aplicaciones de comunicación para brindar experiencias que van más allá de las posibilidades que permite el nuestro cuerpo vivo y físico, por ejemplo, proyecciones virtuales de cosas imaginarias sobre la realidad física como ya lo mencionábamos dentro de la RA.

En cuanto a la manera en que las generaciones consumen estos contenidos, varían entre las antiguas y las jóvenes, puesto que por lo general las antiguas generaciones apelan a la calidad con que se puede apreciar una obra en formato digital, mientras que las generaciones jóvenes prefieren la facilidad e inmediatez que brinda el Smartphone.

Sin debatir sobre si las artes escénicas son mejores o peores cuando estén vinculadas a los nuevos medios digitales y tecnológicos, es importante plantearnos la posibilidad de poder experimentar dentro de estas tendencias, puesto que al ser parte de este tercer milenio es innegable que el vínculo entre tecnología, ciencia y arte se hace cada vez más fuerte.

Indudablemente el mundo cambió en el 2020, y al haber migrado la mayoría de las actividades físicas sociales que realizamos a un sistema digital, los quehaceres artísticos también lo hicieron y han cambiado tanto en la forma en cómo se percibían, así como su desarrollo. Aunque muchas ideas de desarrollo de contenidos audiovisuales,

formas de comunicación y arte se adaptaron solo por la pandemia, algunas se quedarán para el futuro y seguirán desarrollándose según estas líneas.

Para entender como han cambiado las artes escénicas dentro del contexto de las propuestas contemporáneas, surgimiento de los nuevos medios digitales y tecnológicos, etc., como para conocer algunas de las ventajas que ofrecen para la creación, consumo, globalización, alcance de público, generación de experiencias nuevas, inmersión sensorial y generación de economía cultural mediante productos industriales y sistemas tecnológicos, analizaremos a continuación algunos casos específicos.

3.1. Turandot

Turandot es una ópera con música de Giacomo Puccini y libreto de Giuseppe Adame y Renato Simoni, está originalmente escrita en italiano en el año de 1926. La obra narra la historia de la bella y cruel princesa china Turandot, quien somete a sus pretendientes a una prueba consistente en resolver tres enigmas, esperándoles la muerte si no son capaces de hacerlo.

Se trata de una obra maestra que reúne varias artes como las visuales, ópera, danza, teatro, y que fue presentada muchas veces por la gran composición que posee en cuanto a la trama, música, personajes, etc. Sin embargo, lo que aquí nos interesa no es la obra en sí, sino el vínculo que la Fundación Teatro Lirico di Cagliari de Italia realiza cuando utiliza la tecnología de Google Glass para crear una ópera interactiva.

El Teatro Lirico di Cagliari fue el primero en utilizar Google Glass para permitir al público interactuar con *Turandot* de Puccini del 30 de julio al 16 de agosto de 2014. Hasta julio de 2014, ir a la ópera significaba escuchar palabras y música y observar expresiones e imágenes gestuales desde un solo punto de vista. Ahora, gracias a la aplicación desarrollada para Google

Glasses por TSC Labs, socio del Teatro Lirico di Cagliari MediaLab, el público puede ver la actuación desde múltiples puntos de vista, desde la soprano hasta la del tramoyista.⁶⁸

Para comprender cómo se desarrolla este proyecto, primero vamos a explicar qué son las Google Glass, para que se usen y cómo funcionan.

Partes y características de funcionamiento de Google Glass

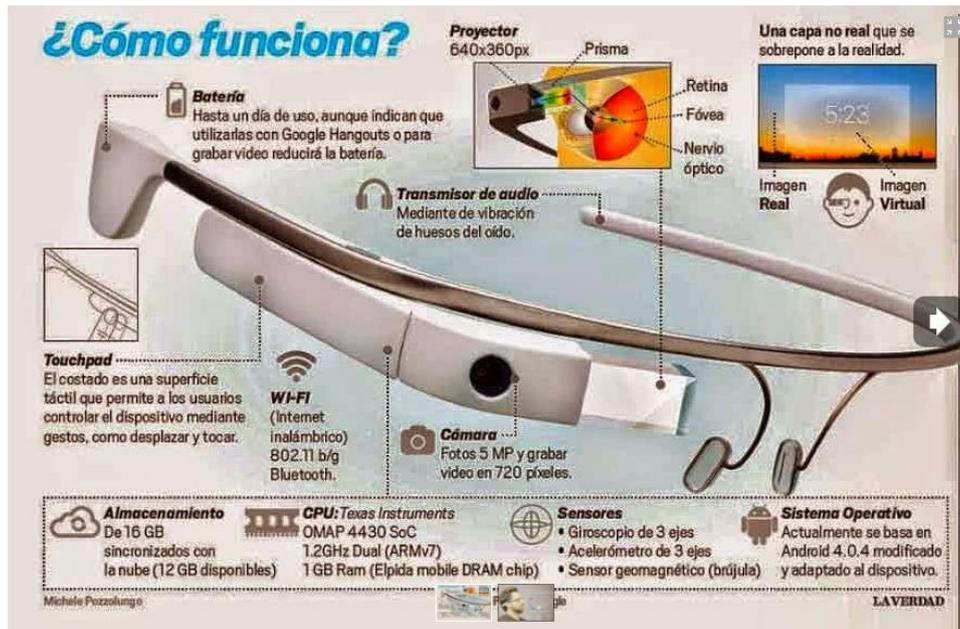


Figura 3.2⁶⁹

Se trata de un dispositivo creado por Google en el 2013 con un marco que le da el aspecto de unas gafas futuristas y que dispone de capacidades similares a un celular, pero es manejado por comandos de voz y proyecta la información en un prisma que se puede apreciar en la imagen anterior. El dispositivo ofrece un tipo de RA, pues superpone elementos transparentos sobre el prisma.

Google Glass permite algunas funciones específicas, como obtener información inmediata, compartir el lugar donde se encuentre a través de GPS, tomar fotos, grabar

⁶⁸ Teatro Lirico di Cagliari, «Google Glass for Turandot», video en YouTube, 5:18, acceso el 25 de enero de 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=OF2fiH99eXo>.

⁶⁹ admin, 27 de enero del 2021 (15:00), «¿Qué son y cómo funcionan las Google Glass?», *Blog especializado en Inbound*, 29 de abril de 2021, <http://www.elrincondemarketing.es/que-son-y-como-funcionan-las-google/>.

videos, compartir lo que se está viendo en vivo a través de plataformas de comunicación; y dependiendo con que programa extra esté trabajando puede realizar otras funciones, por ejemplo:

En el ámbito deportivo, se registró un caso en el cual durante un partido de fútbol el ayudante de campo del director técnico utilizó una aplicación de Google Glass. La misma le brindó, entre otras cosas, estadísticas en tiempo real de tanto su equipo como del equipo contrario para poder llevar un mejor control del encuentro.

En cuanto al ámbito medicinal y educacional hay casos registrados de médicos que utilizaron el Google Glass durante una operación. Esto les permitió tener acceso de forma instantánea al historial del paciente y controlar sus signos vitales sin tener que levantar la vista de la mesa del quirófano. Además, el dispositivo permite transmitir en vivo o grabar la operación para que estudiantes de todo el mundo, luego o en el momento, puedan asistir a la operación y aprender de la misma.⁷⁰

Los Google Glass utilizan tecnología de wifi y bluetooth para comunicarse con otros dispositivos, y necesitan de un teléfono conectado a wifi para poder obtener todas sus funciones, ya que a través de esta conexión el dispositivo accede al almacenamiento del celular. Las aplicaciones externas pueden crearse por desarrolladores, y en cuanto a su sistema operativo, este se relaciona ampliamente con la RA pues la aplicación está desarrollada con plataformas que aprovechan de este sistema.

El proyecto realizado por el teatro de Cagliari fue posible gracias a la aplicación desarrollada para Google Glass por TSC Labs (Google Enterprise Partner), un «programa

⁷⁰ Germán Chiazzo, Guido Corazza, Mateo Hermida, Gabriel Monteagudo, «Glass Banking: Nuevos Canales y Formatos para Plataformas de Canales Electrónicos» (tesis de pregrado, Universidad ORT Uruguay: 2015), 23-24.

de marketing para agencias de publicidad o terceros que administran cuentas de Google Ads en nombre de otras marcas o empresas»,⁷¹ y Teatro Lirico de Cagliari MediaLab que se fundamenta en «fomentar la cooperación entre empresas tecnológicas, universidades, centros de investigación, start-ups creativas, artistas individuales y profesionales de la comunicación»,⁷² a través de laboratorios de medios de comunicación y tecnológicos. Finalmente, el teatro de Cagliari contó con un equipo de investigación y desarrollo liderado por Nicola Fioravanti.

3.1.1. Interacción entre creador y consumidor

Para los espectadores que empiezan a ser partícipes de experiencias como esta se vislumbran nuevos modelos de consumo, ya que el arte cruza la frontera entre lo físico y lo virtual y presenta otro tipo de expresividad. El espectador no puede influenciar lo que sucede dentro de la obra, pero sí puede movilizarse a través de las diferentes visiones que presentan los participantes de la obra. Para ello, el actor, músico, bailarín, etc. debe llevar puestos los Google glass y mantenerlos conectados al wifi para realizar las respectivas retransmisiones, y también lo que se transmita quedará registrado de manera digital en la web. Gracias a este sistema, es todavía posible observar fragmentos de la obra en YouTube.⁷³

El actor, al usar las gafas, capta las imágenes de lo que ocurre desde su perspectiva individual, en cambio el espectador puede moverse dentro de varias perspectivas e imágenes según su interés. El tipo de interacción que brinda Google glass consiste en la captación de la obra a través de un dispositivo electrónico específico y la transmisión de

⁷¹ «Acerca del programa de Google Partners», Ayuda de Google Ads, acceso el 28 de enero de 2021, <https://support.google.com/google-ads/answer/9029203?hl=es-419>.

⁷² Antonio Di Rosa, «Opera 2.0, “Turandot” llega a Google Glass», *LA NUOVA* (30 de enero de 2021), <https://www.lanuovasardegna.it/regione/2014/07/31/news/opera-lirica-2-0-turandot-inforca-i-google-glass-1.9687713>.

⁷³ Teatro Lirico di Cagliari, «Google Glass for Turandot».

la misma en vivo; el espectador puede sentirse parte de la obra al poder desplazarse dentro del montaje, aunque de forma virtual.

Además, las personas pueden comentar y reaccionar en vivo, que es una característica de las plataformas streaming. La interacción podría mejorar si el espectador, también pudiese observar imágenes de RA proyectadas sobre el escenario conjuntamente a los artistas en vivo, las mismas que pudieran ser observadas tanto por la audiencia en vivo como por usuarios que encuentran en otros espacios físicos diferente al auditorio donde la obra está siendo presentada; esta posibilidad sería posible si todo participante llevara las gafas puestas y observara a través de estas.

3.2. Giselle

El *English National Ballet* está ubicado en Londres, Inglaterra, y fue fundado en 1950 como “London Festival Ballet” por los grandes bailarines ingleses Alicia Markova y Anton Dolin. Esta compañía siempre se ha mantenido a la vanguardia y en evolución. Su directora artística es Tamara Rojo, ella tiene una amplia carrera, reconocimientos y premios y ha introducido obras nuevas e innovadoras en el repertorio de la compañía. En el 2019 el “English National Ballet” entró en un nuevo capítulo de su historia, que brinda un compromiso de libertad en cuanto a creación y conexión con la gente.

En 2018 la compañía desarrolló la obra *Giselle*, una obra maestra de la danza del Romanticismo que fue estrenada en 1841 en la Ópera de París constituyéndose en pieza pura y fundamental de la danza clásica, tanto por el tratamiento de los ideales románticos como por el empleo de la más refinada técnica teatral del siglo XIX. Este ballet está cargado de traiciones, venganzas, fantasmas, muertes y amores no correspondidos. En esta ocasión, desde el 31 de mayo de 2018 hasta el 10 de junio de 2018 la compañía presentó la obra, adaptada exclusivamente para un formato de RV y fue puesta a

disposición del público de forma gratuita en el “Espacio de la Fundación Telefónica” de España.⁷⁴

Giselle fue presentada bajo el marco de “XR Date Escena”, que es un ciclo de conferencias y siete experiencias de RV vinculadas a las artes escénicas. Estas piezas seleccionadas, dentro de las que se encuentra *Giselle*, están disponibles para ser vistas a través de las gafas de “Samsung Gear” que coloca al usuario dentro de la escena y permite seguir las composiciones en 360 de senderos tridimensionales, en el apartado siguiente explicaremos más a fondo cómo funcionan las gafas “Samsung Gear”. Dicha experiencia fue generada gracias al interés de la compañía “English National Ballet” de crear nuevas formas de compartir la danza a través de entornos tecnológicos, así como lo expresa Tamara Rojas en una entrevista: «estamos siempre interesados en llegar al mayor público posible y eso pasa por utilizar la tecnología para lograrlo».⁷⁵

A continuación, pasaremos a explicar las funciones de las gafas “Samsung Gear” para poder saber cómo es la experiencia de esta pieza escénica a través de este producto tecnológico. Pero antes es importante mencionar que el “XR date escena” es un lugar dentro de la “Fundación Telefónica” que permite experimentar y entender todas las realidades que plantea, porque es un lugar que se encuentra a disposición del público y que cuenta con este tipo de tecnologías. Su simbología tiene que ver con su nombre,

⁷⁴ «Telefónica Fundación», nace en España, en 2012, como un lugar que acoge y expresa conocimientos, opiniones y pensamientos por medio de diferentes escenarios: talleres, exposiciones, foros, presentaciones, entre otros. En él, se busca incentivar la cultura, la innovación, las ideas y la tecnología. En Madrid, el primer Espacio Fundación Telefónica significó una entrada para mostrar la cultura del siglo XXI y, como este espacio no se limita a un sitio, poco después abrió sus puertas en Lima, Santiago y Buenos Aires”. Además, podemos encontrar una sede en Ecuador en la ciudad de Quito que sigue cumpliendo con la misión y visión de la fundación que se enfoca en debatir y reflexionar sobre la comunicación, ofrecer instalaciones versátiles que se acoplan a las necesidades de cada evento y también ofrecer elementos novedosos de interacción a los visitantes, Espacio de la Fundación Telefónica, acceso el 15 de enero de 2021, <https://www.fundaciontelefonica.com/>.

⁷⁵ Esther Pérez Amat, «Seis experiencias VR sobre artes escénicas que no debes perderte», *lab rtv*, 31 de mayo de 2018, acceso el 5 de febrero de 2021, <http://www.rtv.es/las-claves/seis-experiencias-inmersivas-sobre-artes-escenicas-que-no-debes-perderte-2018-06-06/>.

realidad extendida (XR) que ofrece las últimas novedades en dispositivos con contenido de RA, realidad mixta (MR) y RV y es un espacio gratuito.

3.2.1. Gafas Samsung Gear

Samsung Gear VR es un dispositivo de realidad virtual, también conocido como gafas de realidad virtual o HMD (Head Mounted Display), creado en conjunto por Samsung y Oculus3. Gear VR ofrece una mayor comodidad al usuario durante su uso, con su peso ligero e inalámbrico; y trabajo con la línea de dispositivos Galaxy de última generación.⁷⁶

Gafas Samsung Gear VR



Figura 3.3⁷⁷

“Samsung Gear VR” funciona a través de un dispositivo móvil compatible, generalmente de la misma compañía Samsung que permita compatibilidad en pantalla como en procesador. Las gafas están adecuadas para mantener la distancia de enfoque entre el dispositivo y los ojos del usuario. Incluyen un touchpad en el lado izquierdo o un panel con el cual podemos interactuar para seleccionar las aplicaciones que deseamos

⁷⁶ Orlando Abel Guillermo Vásquez, Alejandro Rael Yupanqui Moreno, «Desarrollo de aplicaciones con Samsung Gear VR» (tesis de pregrado, Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas: 2018), 35.

⁷⁷ «Samsung Gear VR with Controller», Oculus, acceso el 18 de enero de 2021, https://www.oculus.com/gear-vr/?locale=es_ES.

usar. Existen además otros dispositivos que se acoplan a “Samsung Gear” para brindar mayor experiencia y comodidad al usuario.

Las gafas detectan el rostro de la persona a penas se las coloca y le muestran la pantalla principal donde se encuentran las aplicaciones, menú de configuraciones, tienda, etc. Los requerimientos del dispositivo para que las gafas funcionen correctamente son los siguientes:

Requerimientos de Software: Versión de Android 4.4 (KitKat) o superior instalada

Requerimientos de Hardware: Aplicación Oculus Gear VR instalada

Dispositivo móvil compatible con el Samsung Gear VR: Galaxy S7, Galaxy S7 Edge, Galaxy Note 5, Galaxy S6 Edge+, Galaxy S6 o Galaxy S6 Edge.⁷⁸

En cuanto a las características de las “Samsung Gear VR” se encuentran las siguientes:

Lens (Lentes): Los lentes del Samsung Gear VR ofrecen un campo de visión de 96°.

Ventilation Holes (Orificios de ventilación): Permiten una ventilación constante para un uso prolongado del dispositivo sin problemas de empañamiento de los lentes.

Proximity sensor (Sensor de proximidad): El sensor de proximidad detectará cuando el dispositivo este cerca de una superficie o rostro y encenderá la pantalla de manera automática. Al estar alejado del rostro, el dispositivo procede a apagar la pantalla.

⁷⁸ Guillermo Vásquez, Yupanqui Moreno, «Desarrollo de aplicaciones con Samsung Gear VR», 36-37.

Back Button (Botón de Retroceso): Permite cancelar acciones dentro de las aplicaciones. Al mantenerlo presionado por unos segundos, enviará al usuario al menú principal de Oculus.

Volume Keys (Teclas de Volumen): Permiten controlar el volumen de los parlantes del dispositivo móvil o los audífonos conectados al mismo.

Touch Pad (Panel Táctil): Permite la interacción dentro de las aplicaciones del Samsung Gear VR.⁷⁹

3.2.2. Interacción entre creador y consumidor

El ballet *Giselle* se somete a una preproducción que requiere grabaciones en 360°, y posteriormente este trabajo se sube a una plataforma desde donde podrá ser observado mediante el uso de las gafas; de este modo, durante el tiempo en que la muestra se encuentre disponible, el usuario puede volver a mirar la pieza escénica las veces que desee. Este tipo de unión nos deja observar el trabajo de los bailarines desde diferentes puntos y ángulos dejando visibles hasta el polvo que dejan los pasos realizados.

“XR date Escena” ya cuenta con todos los implementos necesarios para este tipo de experiencia, el usuario solo debe dirigirse a este espacio y ser parte de esta experiencia inmersiva que nos hace ver la realidad que no existe en tiempo real, puesto que lo que estamos observando es el constructo de imágenes creadas en un momento anterior a través de cámaras 3D que graban los 360° y que se muestran de la misma forma, por lo que la experiencia se puede percibir como vívida. Esta experiencia se actualiza como una realidad nueva al momento de ser observada puesto que se puede apreciar en un presente continuo.

⁷⁹ Guillermo Vásquez, Yupanqui Moreno, «Desarrollo de aplicaciones con Samsung Gear VR», 37.

Desde el punto de vista de la creación, no existe un cambio radical para los bailarines, que solo deberán ejecutar su trabajo, mientras un equipo encargado de captar todas estas escenas con las cámaras 360°. Desde el lado del usuario, al realizar esta experiencia no puede ejercer ningún cambio dentro de la escena, ya que solo puede ser mero expectante. La única posibilidad interactiva que le brinda esta experiencia es poder desplazarse dentro de la escena a diferentes puntos, y observar desde el ángulo que él crea conveniente, por lo que podrá sentir que los bailarines se encuentran muy cerca, y que es parte de la escena.

La creación de este tipo de trabajos, donde las artes escénicas se vinculan a productos industriales tecnológicos específicos, genera un nuevo modo de consumo, un cambio de formato, mas no de la creación de la obra. Por lo tanto, al colgar estas muestras escénicas en la tienda virtual, los usuarios que dispongan de las Gafas personales VR podrán comprar y observar piezas artísticas aumentadas desde cualquier parte del mundo y en el momento que deseen. En cuanto al artista, deberá contar con equipo técnico que realice todo el montaje en los medios digitales y tecnológicos para que este trabajo cumpla con las características de RV y pueda distribuirse con eficiencia y calidad.

Al generar piezas artísticas que se encuentran dentro de la red se puede generar un mercado de consumo donde el cliente pague por comprar este trabajo a igual que paga por comprar aplicaciones de RV como juegos, videos etc. Lo cual es favorable tanto para el artista como para las empresas que realizan trabajos en entornos inmersivos de múltiples realidades existentes. Además, se facilita al usuario el consumo de estas obras pues no debe desplazarse territorialmente, y tanto la obra como el horario en que la mira depende de él.

3.3. Odiseo.com

Odiseo.com es la primera experiencia de teleperformance que se manifiesta íntegramente en la región sur latinoamericana. La misma se estrena el 12 de Octubre de 2014 y surge como un proyecto de coproducción con el apoyo de Iberescena, entre el Centro Latinoamericano de Creación e Investigación Teatral- (En adelante CELCIT) de (Argentina) y el grupo teatral Experiência Subterrânea (Brasil) centrando su trabajo sobre la investigación de los límites del actor focalizado en el riesgo físico de la escena y en las fronteras de interpretación.⁸⁰

Iberescena es un programa que nace en el 2006 durante la XVI cumbre Iberoamericana de Jefes de Estado y de Gobierno, realizada en Montevideo, Uruguay. El programa favorece el intercambio cultural y las coproducciones de espectáculos entre artistas iberoamericanos en espacios internacionales. CELCIT fue creado en 1975, inicialmente en Venezuela, con delegaciones en diferentes países de América Latina, España y Portugal. Es un recinto para la investigación, la formación, la promoción y difusión de las artes escénicas Iberoamericanas en el mundo. Ha sido reconocido con más de 40 premios por sus actividades declaradas de interés cultural.

Estas organizaciones son productoras y cubrieron el financiamiento del proyecto. Los artistas que llevaron a cabo la propuesta fueron Marco Antonio Parra quien es el escritor de la obra, y 3 actores de tres países diferentes. Para la actuación se contó con Amalia Kassai, que accionaba desde Santiago de Chile, Juan Lepore participando desde Buenos Aires, y Milena Moraes, actuando desde Florianópolis. La dirección estaba a cargo de Andre Luiz Antunes Netto Carreira situado en Brasil, y la asistencia de dirección de Mercedes Kreser quien se encontraba en Buenos Aires.

⁸⁰ Paoletta, «El actor en la realidad virtual», 301.

Tal puesta en escena cuenta la historia de un Ulises contemporáneo que es un ejecutivo que viaja constantemente porque trabaja en una empresa internacional. Él mantiene una relación tanto con Laura que se encuentra en Chile, como con Elisa quien vive en Florianópolis. Ambas se comunican con todo el tiempo a través de las redes de comunicación más conocidas como son Skype, Facebook, Twitter y WhatsApp. Esto es interesante debido a que:

El foco de esta investigación artística fue la interacción de los actores a través de Skype, y la intimidad de la recepción. Esto nos permitió experimentar la distancia y la proximidad en niveles ficticios y reales.⁸¹

La producción fue presentada al mismo tiempo en tres puntos geográficos distintos, puesto que los actores, directores y técnicos se sincronizaban para poder conectarse vía internet e interactuar en tiempo real. Por lo tanto, para la creación y puesta en escena, los creadores también trabajaron desde distintos puntos geográficos. En cuando a los espectadores, dos de los espacios donde se realizó la obra contaron con público, mientras que el espacio de Amalia Kassai que interactuaba desde Chile, se desarrolló en el interior de su apartamento. Y finalmente, la parte de Florianópolis se desarrolla en la casa de la actriz con presencia de espectadores. En CELCIT acontece en un espacio adecuado para que lo espectadores puedan estar presentes.

Para entender cómo se lleva el proceso de creación y consumo de la obra a través del formato de trabajo que se viene explicando, es necesario comprender de que trata un teleperformance.

⁸¹ Carreira, André, «Performance entre lo real y lo virtual: el proyecto Odiseo.com», *Universidad de do Estado de Santa Catarina*, (s.f.): 1, file:///D:/2021/PARA%20MI%20TESIS/documentos%20agragados%20para%20refere/Performance%20entre%20lo%20real%20y%20lo%20virtual_%20el%20proyecto%20Odiseo.com.%20Andr%C3%A9%20Carreira.pdf.

3.3.1. Teleperformance

La teleperformance puede considerarse una “poética teatral que pertenece a la contemporaneidad”, porque sucede debido a la proliferación de las telecomunicaciones y la multiplicidad de prácticas que ocupan y conectan los distintos espacios remotos del planeta.⁸²

Es decir, se trata de un trabajo que se realiza a través de los diferentes medios de comunicación que existen y las practicas que la sociedad usa para conectar los espacios físicos y distancias sin desplazarse geográficamente. Dentro de esta práctica se trabaja con la telepresencia de los creadores, ya que el actor es captado por un ordenador e inmediatamente es transmitido simultáneamente en otro espacio físico. Además, se genera un trabajo combinado de artes como la música, la danza, el teatro y las tecnologías de comunicación.

Cuando la imagen del actor aparece, éste se materializa constituyéndose como un avatar. Esto lleva a crear la ilusión de que el avatar tiene conciencia propia, pues reacciona de acuerdo al contexto donde actúa, y a su vez el actor juega con la manipulación de la imagen que lo lleva a tener la sensación de estar presente en la materialidad del avatar. Esta materialidad es brindada gracias a las proyecciones que se realizan en un espacio físico, donde el otro actor juega el mismo rol, interactúa con el avatar y a la vez también tiene un avatar en otro punto geográfico.

3.3.2. Interacción entre creador y consumidor

Dentro de este tipo de practica teatral hay que sumar a la interacción la presencia de operadores de imagen y técnicos quienes juegan un papel importante, pues se encargan

⁸²Anabel Paoletta, «La producción de Odiseo.com, una Teleperformance sudamericana», *Escena, Revista de las artes*, no. 1 (2020): 39, file:///D:/2021/PARA%20MI%20TESIS/42472-Texto%20del%20art%C3%ADculo%20Odiseo%20Caso.pdf.

de desarrollar un tipo de creatividad diferente: al tener el control de las imágenes que se transmiten pueden usar funciones como proyecciones varias sobre el espacio físico, repetición de una secuencia de imágenes, etc. ya sea que la imagen haya sido preelaborada o esté siendo transmitida en vivo.

La tecnología que se usa, como ya lo mencionamos son las redes de comunicación para retransmisión streaming y dispositivos tecnológicos necesarios para realizar las proyecciones, por ejemplo, proyectores, Tv led y la Tablet que usa Ulises. Dentro de la escena se crea un trabajo conjunto entre el actor, el técnico y el avatar generado por la imagen del actor, ubicándose en igual estado de importancia, puesto que lo que el técnico realice influenciará totalmente tanto en la ejecución como en el desarrollo de la obra; además, el técnico es el encargado de manejar las interacciones entre los actores que participan.

En este caso existen diferentes interacciones: por ejemplo, la que se produce desde el actor con la maquina (computadora), el actor con su imagen virtual, el actor con los otros actores, los actores con los técnicos, los espectadores con las maquinas, los actores en vivo con los espectadores, y todos los participantes con los espacios. Además, los actores que se desplazan en el espacio físico pueden captar las reacciones de los espectadores, que serán visualizados por espectadores de otras regiones y por los actores cuando se estén comunicando. Se produce un proceso complejo, porque a través de las imágenes digitales que se mezclan con la realidad actual se genera una realidad virtual que se interconecta con todas las interacciones producidas dentro de una sola pieza escénica creada y vista desde diferentes puntos geográficos en presencia de creadores y espectadores de diferentes regiones.

3.4. Las Albas

Las Albas es una adaptación de la reconocida obra “La casa de Bernarda Alba” de Federico García Lorca, realizada para plataformas digitales como: WhatsApp, Instagram y Zoom en el marco de la pandemia de covid. Federico García Lorca es un dramaturgo y poeta español del siglo XX. Los temas centrales de su escritura eran generalmente sobre la libertad, el amor y la muerte y en sus obras sobresalen personajes femeninos.

En la obra “La casa de Bernarda Alba” el tema central es la tiranía moral y la represión sexual que Bernarda ejercía sobre sus hijas, quienes aceptan todo lo dispuesto por su madre a excepción de la menor, Adela, quien será la que representará la rebeldía sobre las imposiciones de la época debido a las costumbres y normas sociales.

La adaptación se llevó a cabo bajo el nombre de “Las Albas” y fue producida por “Resonar”, un proyecto colaborativo de creación sonora y artística a través de la integración de nuevas tecnologías, enfocado a generar una experiencia única, sensorial e intuitiva, abierta al descubrimiento y al intercambio artístico, como se menciona en su página web⁸³. “Resonar” está ubicado en la ciudad de Guayaquil, Ecuador, donde se llevó a cabo esta producción.

En esta ocasión los actores nos relataron el encierro forzado al que se enfrenta esta familia grande, conformada por Bernarda y sus hijas. La propuesta consiste en una experiencia teatral inmersiva donde se utilizan herramientas digitales y tecnológicas para relatar una historia adaptada al contexto que se vivió dentro de la pandemia y distanciamiento social sufrido en la ciudad de Guayaquil, sin dejar de lado la trama creada por García Lorca. La obra se desarrolló a través de chats y grupos de WhatsApp y además incorporó plataformas y redes sociales como Zoom e Instagram.

Las Albas fue estrenada el 26 de junio, pero tuvo más presentaciones durante julio. La venta de tickets se realizó vía WhatsApp y el costo fue de 7\$ pudiendo ser cancelados

⁸³ «Resonar», Proyecto colaborativo, acceso el 17 de febrero de 2021, <https://cargocollective.com/resonar-ec>.

por transferencia bancaria o por PayPal. La información previa a la obra se socializó por redes sociales y bajo un perfil especial de Instagram para cada personaje, donde se dio a conocer la vida de cada uno para que la audiencia se familiarizara antes de chatear con ellos.

La directora de la propuesta es Rocío Maruri, quien además personifica una de las hermanas, Amelia, y a su vez dirige desde la distancia. Juan José Ripalda es el encargado del concepto y creación de la obra. La actriz que hace el papel de Bernarda es Itzel Cuevas.

El elenco lo complementa los actores Noralma Reeves, Michelle Prendes, Pamela Sambrano, Tite Macias, Cristina Tomsich, Valiana Areco y Diego Chiang. Mientras que su equipo técnico incluye a Cristhian Barragán como productor general; y Douglas Moralez Marla Garzón en la adaptación del guion.⁸⁴

3.4.1. Interacción entre creador y consumidor

Esta propuesta pudo ser observada desde cualquier lado y contó con características exclusivas de un chat, texto, audio y video, ya que los espectadores fueron parte de un grupo de WhatsApp donde iban presenciando todas las interacciones en vivo y en tiempo real. Además, se contó con otros grupos de chat donde paralelamente se iban desarrollando conversaciones privadas y eventos. Lo interesante es que conforme se iba interactuando en los grupos estos iban desencadenando otros sucesos en diferentes plataformas online sobre eventos que iban tejiendo la trama.

⁸⁴ «El encierro de ‘Las Albas’ de Federico García Lorca será contado por WhatsApp», *EL UNIVERSO* (12 de junio de 2020), <https://www.eluniverso.com/entretenimiento/2020/06/13/nota/7869669/encierro-albas-garcia-lorca-sera-contado-whatsapp/>.

El lenguaje también fue adaptado pues al estar dentro de la aplicación de WhatsApp se vieron movidos a usar stickers con frases originales de la obra lo que genera un nuevo modo de narrar historias. Dentro del grupo principal de WhatsApp el espectador solo podía observar y ser dirigido hacia otras plataformas digitales, por ejemplo, Instagram Live. De los grupos alternos que se crearon, uno fue solamente de participantes con un moderador, donde se colgó cualquier información y las grabaciones de videos que hayan sido transmitidos y no hayan podido ser observados por el espectador.

Otro de los grupos se denominó “Familia B. Alba” y el tercero “Hermanas”; cada participante fue dirigido a través de mensajes, por ejemplo, se le dijo que agregaran a los personajes de la obra a los contactos. La interacción entre los personajes se realizó durante tres días donde el espectador estuvo recibiendo todo chisme, conversación e interacción en tiempo real. Este tipo de interacción despierta el interés del espectador quien se engancha pues siempre tiene curiosidad de saber que sucede, las últimas novedades, los últimos chismes, etc.

Una obra de esta naturaleza genera en el espectador ganas de intervenir, de ser parte de los chismes o de algún evento. Además, al ser un modo novedoso de teatro digital el espectador siempre quiere participar y ver qué cosas se desencadenan dentro de este tipo de propuestas, o como se mueve todo el entramado. Es una experiencia que sitúa al espectador dentro de escena, en este caso se puede sentir como un ente que está en medio de la acción. Este tipo de propuesta nos deja acercarnos a nuevos públicos y también a gente que tiene interés en lo que se hace porque para ser parte de experiencias es el usuario quien se pone en contacto para comprar un ticket.

4. Conclusiones

Para entender la importancia de experimentar dentro de casos como los anteriores y algunas de las ventajas y posibilidades de las que ya se ha hablado en cada uno vamos a ir aclarando ciertas hipótesis o enunciados. Por ejemplo, partiendo del Teleperformance, podemos ver como

[...] mediante webcams u otros recursos como los sensores, permiten interactuar escenarios virtuales con cuerpos presentes, cuerpos virtuales con cuerpos presentes y otras interacciones que la imaginación del artista logra extraer de los dispositivos tecnológicos.⁸⁵

De esta forma se produce un ambiente ubicuo que únicamente no llega a completarse debido a que los cuerpos proyectados carecen de materia y por tanto son impalpables, además las creaciones que se suman a las posibilidades que da un cuerpo vivo son generadas gracias a la tecnología que expande el marco de creación y que potencia las capacidades sensitivas de los participantes, pues conectan de forma inmersiva al espectador a través de flujos constantes de información, transmisiones y ambientes virtuales donde incluso su propia presencia pasa a encontrarse en diferentes lugares, dándole un sentido de presencia múltiple que no solo afecta al espacio geográfico donde se encuentra, sino también al espacio donde es proyectado.

Los cuerpos que participan dentro de estas propuestas adquieren una presencia que, al ser captada por medios tecnológicos, los transforma en avatares que transitaran en ambientes diversos en el mismo tiempo y espacio que el cuerpo físico, y que logran interactuar gracias a los sistemas tecnológicos y comunicacionales cambiando el concepto preconcebido sobre interacción espacial y temporal en una obra escénica.

Es importante tomar en cuenta que, para que este tipo de interacción se produzca, la tecnología es de central importancia: como ya lo hemos visto, los dispositivos que

⁸⁵ Lucía Santaella, *El Arte Del Silicio*, 2-3.

permiten comunicaciones, especialmente el smartphone para las generaciones jóvenes, se convierten en dispositivos que les permite tener alcance de todo. Es por eso que dentro de estas obras siempre se usa dispositivos diversos con funciones varias, como cuando en el Teleperformance se utiliza una Tablet para una llamada y esta deviene dispositivo de creación, espacio de creación y parte de la escena.

El campo expandido de creación que permiten los nuevos medios y tecnologías es necesario frente a las capacidades limitantes que posee el hombre. Tomando como caso particular al smartphone, aunque sabemos que no es el único dispositivo que forma parte de nuestra cotidianidad, hacemos referencia a Rubén Ramos Antón quien es su publicación titulada “Los teléfonos inteligentes como extensión del cerebro del ser humano ciborg” dice que

La tecnología como extensión del cerebro [...] no representaría una novedad en la historia, sino todo lo contrario; la evolución humana se encontraría íntimamente ligada a la propia idea de la extensión del conocimiento.⁸⁶

Esta idea viene a demostrar lo que se había planteado sobre el vínculo con las artes escénicas que se genera a lo largo de la historia, donde éste no se liga únicamente al deseo de solventar problemas que el humano no puede enfrentar con su cuerpo físico dentro de las obras escénicas, sino también, que se hace necesario frente a los avances de conocimiento que se producen, porque no solo el modo de hacer arte se renueva a partir de medios digitales y tecnológicos se renuevan, sino también las técnicas y saberes usados para hacer nuevas creaciones, dentro de los cuales entraría lo que se ha mencionado como campo expandido de creación.

⁸⁶ Rubén Ramos Antón, «Los teléfonos inteligentes como extensión del cerebro del ser humano ciborg: el caso de los jóvenes de Aragón (España)». *Revista de Comunicación y Cultura* no. 56 (2017): 104, https://ddd.uab.cat/pub/analisi/analisi_a2017n56/analisi_a2017n56p101.pdf.

Llamamos campo expandido de creación al espacio virtual que se crea cuando un grupo de artistas y espectadores, a partir del uso de medios digitales y tecnología, logran mezclar a la realidad con la RV a través de la generación de imágenes materializadas con dispositivos específicos, donde el espacio de creación se agranda pues ya no solo se fija en un espacio físico, y donde los avatares aparecen produciendo una composición mixta de todo lo que la imaginación y la tecnología puedan crear y permitir interactuar.

Por lo general, nos parece acertado afirmar que, si ya estamos inmersos dentro de un medio en el que la tecnología y los medios de comunicación son parte de nuestra vida diaria, punto que es uno de los ejes centrales de la publicación de Rubén Ramos, esta obligatoriamente mediatiza el modo en que nos relacionamos, y por ende incita a los saberes incluido al arte, a experimentar en este sentido.

En el texto de Javier Serrano denominado “Vidas conectadas: tecnología digital, interacción social e identidad” el autor se centra en el tipo de interacciones que se generan por el internet y las redes de comunicación, haciendo énfasis en el perfil que cada uno tiene libertad de crear y mostrar al mundo. Por eso él explica que:

En toda red social el usuario siempre dispone de un “perfil”, a modo de corporeización digital para que el resto de usuarios pueda identificarle e interactuar con él. En dicho perfil, “la foto vale por la persona”, ya que ésta la escoge en función de cómo quiere ser percibido por los demás usuarios.⁸⁷

Esto me lleva a hacer una relación de las interacciones que se dan dentro de la obra *Las Albas*, pues, como lo habíamos comentado, cada personaje tiene un perfil en Instagram. Es curioso saber que, tanto en la vida real como en la ficción generada por la obra, los personajes cobran vida y cada uno pasará a ser identificado de acuerdo con lo que vaya mencionando de sí mismo y de acuerdo con lo que vaya compartiendo, y será

⁸⁷ Serrano Puche, «Vidas conectadas», 357.

juzgado por la portada o perfil que presente su usuario. Por lo tanto, estas interacciones ficticias que genera el teatro también se reflejan en la vida real, característica que sirve para acercar más al usuario a cada uno de los personajes.

Esta eventualidad raramente se produce en el teatro en vivo puesto que, si bien se tiene una sinopsis de la obra y una descripción de cada personaje, no se posee un acercamiento tan estricto, más aún cuando se pone en evidencia los chats supuestamente privados, al público. De este modo, el espectador, a más de ser partícipe de una obra, vivencia acontecimientos reales, ya que por un lado reflexiona sobre los sucesos que acontecen, pero por otro lado también se sumerge dentro del personaje creado quien cobra vida y se auto valida dentro de contextos actuales como: una represión, un encierro, etc. Además, el personaje pone a disposición su vida privada y la apariencia que muestra a sus allegados.

Los acontecimientos van constituyendo una nueva realidad inmersa dentro de un entorno virtual que transita la línea entre lo real y lo ficticio, pues se valida conforme el personaje realiza las siguientes acciones: «Junto con la información dada inicialmente al crear su perfil en la red social, la persona continúa expresando su identidad por medio de su actividad online».⁸⁸ El concepto de cuerpo cambia dentro de este tipo de experiencias ya que ocupa incluso otras materialidades como el avatar, así que se producen modos diversas expresiones que van más allá de la creación corporal en un espacio físico.

Para entender esto expondremos lo que, según José Sánchez, quien cita a David Le Breton, entiende como cuerpo en su artículo “Cuerpo y Tecnología”:

El cuerpo, moldeado por el contexto social y cultural en el que se sumerge el actor, es ese vector semántico por medio del cual se construye la evidencia de la relación con el mundo: actividades perceptivas, pero también la expresión

⁸⁸ Serrano Puche, «Vidas conectadas», 358.

de los sentimientos, las convecciones de los ritos de interacción gestuales y expresivos, la puesta en escena de la apariencia, los juegos sutiles de la seducción, las técnicas corporales, el entrenamiento físico, la relación con el sufrimiento y el dolor.⁸⁹

Lo que nos hace pensar en lo corpóreo porque puede palpase, sin embargo, el cuerpo virtualizado no solo se identifica como lo corporal cuando se desintegra y se presenta dentro del mundo virtual, porque mientras estamos inmersos dentro de la virtualidad tenemos conciencia del cuerpo con el que interactuamos. Además, como dice José Sánchez: «El cuerpo es exterioridad, piel del espacio físico que contiene asimismo un interior que lo define en cuanto a la forma de absorber el mundo y relacionarse con los otros».⁹⁰

Así que, cuando nos encontramos dentro de la RV, aún existe un cuerpo físico que crea una red de interacciones, en cuanto sigue existiendo un actor, un técnico un programador, etc. A la vez, se genera la interioridad que se traduce a relaciones e interacción con los otros, y ese cuerpo que se materializa a través de un dispositivo tecnológico, cumple con esta función. Por lo tanto, cuando en la primera obra de “Turandot” los artistas ofrecen diferentes visiones generan una mirada virtual, el espectador sabe que, para que esa mirada interna se produzca, necesita un cuerpo físico que es el del actor.

En el caso de *Giselle* vemos directamente un cuerpo que se integra dentro de la RV y que constituye un presente, espacio en el cual estamos interactuando en el mismo momento en que observamos el ballet a través de las gafas Samsung Gear. Dentro del Teleperformance se puede apreciar aún más en sentido del cuerpo, ya que al permitir diversas materializaciones de sucesos y cuerpos se navega dentro de lo interno y externo

⁸⁹ Sánchez Martínez, «Cuerpo y tecnología», 228.

⁹⁰ Sánchez Martínez, «Cuerpo y tecnología», 236.

y las relaciones con el otro. Finalmente, en la obra *Las Albas* se crea un sentido de cuerpo a través de las interacciones o de las proyecciones dentro de las plataformas de comunicación. Este efecto se da ya que dentro de la red de comunicaciones el cuerpo se desmaterializa y se materializa en otros medios digitales y tecnológicos.

Pero, ¿que hace que las interacciones a través de internet y dispositivos tecnológicos se vuelvan ventajosas para las artes escénicas? La respuesta se puede explicar en relación a la forma de comunicación e interacción entre individuos adoptada como normalidad en la contemporaneidad. Jorge Hidalgo lo expresa mejor en su libro “La comprensión del hombre como una extensión de los medios”, donde el utiliza algunas citas para expresar que:

[...] la presencia de los medios se ha convertido en una condición estructural sobre la cual se soportan todas las prácticas culturales, económicas, políticas y sociales en un contexto digital en el que prácticamente todos los aspectos de la vida se han mediatizado y su presencia se ha integrado con las instituciones y se han diseminado en tres dimensiones de la vida: la física, la virtual y la mental, por lo que se constituye en la principal fábrica de interacciones simbólicas, culturales, económicas, sociales, políticas y espirituales, en el territorio (hiperespacio) donde se construyen y se proyectan las principales prácticas performativas identitarias.⁹¹

Es decir que, si toda practica se ve volcada dentro de los medios digitales, es posible que el arte también forme parte de este entramado, donde al vincularse con los otros aspectos de la vida puede abarcar mayor espacio dentro de esferas sociales, llegar a más lugares, más personas y en un tiempo continuo. Por eso las obras que se han

⁹¹ Hidalgo Toledo, *La comprensión del hombre como una extensión de los medios*, 5.

explicado quedan registradas en el hiperespacio que es el que se genera dentro de la virtualidad con las interacciones de todos los que se encuentran dentro de la red.

Esto hace que el individuo, incluso el que no busca directamente ser partícipe de experiencias novedosas, se mantenga al tanto de lo que se está produciendo, de las novedades, y, al querer siempre estar inmerso en cosas que le generan curiosidad o que le interesan, logra ser captado dentro de las propuestas. La ventaja de poder crear, distribuir y consumir artes escénicas dentro de un mismo plano de comunicación es que no necesita desplazarse hacia otro espacio, sino que con la facilidad y rapidez que realiza sus actividades dentro de la virtualidad puede participar de experiencias artísticas.

La manera en que es posible que los casos presentados se creen y se recepen desde un cuerpo inmaterial que juega dentro del hiperespacio y que se transforma en inmaterial y múltiple, es posible dentro de entornos virtuales ya que:

en los entornos virtuales y digitales el sujeto perdió su corporeidad, pero se hizo visible más allá de las manifestaciones físicas; se hizo tangible desde las expresiones estéticas, ritualistas y conductuales de su representación simbólica.⁹²

Desde este punto ya no es tan importante la idea de si el modo de hacer teatro necesita el convivio o el cuerpo presente dentro del mismo espacio y tiempo: lo importante es reconocer qué posibilidades y ventajas nos ha permitido la tecnología y los medios digitales; ya sabemos que en este campo el arte es completamente abierto a la creación libre y que crea mundos ilusorios o fantásticos que antes solo se podían imaginar, mientras que ahora se hacen posibles.

En el caso de las artes escénicas, particularmente el teatro que se produce de forma digital y tecnológica, el convivio, que como afirmamos es un concepto desarrollado por

⁹² Hidalgo Toledo, *La comprensión del hombre como una extensión de los medios*, 12.

Jorge Dubatti, pasa a transformarse en otro tipo de interacción que puede relacionarse con estas mismas teorías si se mira desde otras perspectivas. Sabemos que para este crítico el teatro es un acontecimiento que se produce por la relación que se da entre tres factores constitutivos que son el convivio, la *poésis* y la *expectación*⁹³.

Llamaremos convivio a la reunión, de cuerpo presente, sin intermediación tecnológica, de artistas, técnicos y espectadores en una encrucijada territorial cronotópica (unidad de tiempo y espacio) cotidiana (una sala, la calle, un bar, una casa, etcétera, en el tiempo presente).⁹⁴

Llamamos *poésis* «al nuevo ente que se produce, y es, en el acontecimiento a partir de la acción corporal».⁹⁵ Esto se da por la interacción corporal de un sector de expectantes en relación a las luces, sonidos, y actividad convivial entre los presentes. Finalmente, «la *expectación*[...] debe ser considerada como sinónimo de vivir-con, percibir y dejarse afectar en todas las esferas de las capacidades humanas por el ente poético en convivio con los otros (artistas, técnicos, espectadores)».⁹⁶

Tomando en cuenta lo que Dubatti explica deseamos poner a discusión cuales factores se encuentran dentro de las artes escénicas digitales para demostrar y validar las hipótesis planteadas. Sabemos que el convivio según Dubatti se realiza sin interacción de la tecnología, así que en el caso del arte escénico generado por medios digitales y tecnológicos no existiría esta característica, pero, si consideramos un espacio físico donde se encuentran participantes en actividad convivial produciendo un acontecimiento teatral vivo, dicho espacio no es muy distinto en tanto modalidad de relación al espacio de RV que hemos estado planteando.

⁹³ Dubatti, *Introducción A Los Estudios Teatrales*.

⁹⁴ Dubatti, *Introducción A Los Estudios Teatrales*, 35.

⁹⁵ Dubatti, *Introducción A Los Estudios Teatrales*, 38.

⁹⁶ Dubatti, *Introducción A Los Estudios Teatrales*, 42.

Ya que se valida como un espacio de creación donde no hay fronteras limitantes, también en este se produce poésis y se inscribe en una temporalidad debido a las interacciones de personas que espectan y que crean en conjunto; por lo tanto, se podría estar hablando de un “convivio virtual” porque en ese momento también los participantes, que estén presentes o ausentes, realizan otras actividades a la par que observan. Para validar el espacio virtual como un espacio de creación podemos decir que éste se conforma como un escenario desnudo. Es decir que se crea y se constituye gracias a la manera en que interactúan todos los participantes dentro de la RV.

En ese espacio existe interacción de imágenes virtuales y de cuerpos reales y ficticios que son observados por otros. Este acto se produce en vivo y en tiempo real, así que se encuentra enmarcado en una temporalidad y un acontecer del aquí y el ahora donde los diferentes actores interactúan entre ellos y con los usuarios que se convierten en cocreadores o que hacen de imágenes materializadas dentro de obras como el Teleperformance.

Para que este acto teatral virtual se constituya, cada individuo realiza una acción mediada por los medios de comunicación y tecnologías, como en *Turandot* el actor debe colocarse las gafas y transmitir las imágenes visualizadas, en *Giselle* los técnicos deben grabar la obra y colgarla en las plataformas digitales, en *Odiseo.com* los técnicos necesitan mediar el lenguaje de la tecnología y humano, y los espectadores observan el acontecer y también son participes de lo que ocurre no solo como expectantes sino como entes que cambian la acción. Así mismo, en otros ejemplos mencionados, como *Un amor para cuarentena*, el expectante decide qué actor le cuenta la historia, por lo tanto, también decide el final de la trama, que cambia conforme cambian los actores. Esto mismo ocurre en *Las Albas*, donde un moderador dirige las interacciones y cada actor incita a los espectadores a realizar acciones.

Las cualidades del teatro se cumplen en la RV, pero de un modo relacional particular, ya que nos encontraremos frente a un entorno digital donde el individuo actual se encuentra sumergido y ha aceptado este modo de interacción como su normalidad. La realidad cambió y con ella la forma en que interactuamos, pero las características para que se produzca un acto teatral siguen siendo válidas dentro de un acto de creación que no es el mismo que el anterior, sino que se reformó para adaptarse al mundo globalizado y de nuevos medios y tecnologías que median nuestro entorno y la manera en que interactuamos con éste.

Todas estas posibilidades lograron que el artista se desvinculara de la territorialidad al igual que el espectador, la experiencia en vivo no fue reemplazada, sino que el vínculo abrió un modo diferente de desarrollo que no discute con las artes vivas ni conviviales, sino que ahora permite que el arte escénico se globalice, y se desterritorialice.

Gracias a este tipo de posibilidades podemos resolver la necesidad que tiene el teatro en vivo de que las creaciones dependan tanto de un espacio físico como de un tiempo determinado, puesto que al poder ocupar otros espacios no es necesario que los artistas vinculen su obra a un territorio y nadie necesita moverse para poder mostrar sus propuestas escénicas, ni siquiera los espectadores, quienes pueden consumir este tipo de obras desde cualquier parte del mundo en un tiempo que se transforma siempre en presente cuando, al momento de consumir la obra, sin importar que se haya creado en el pasado y se conserve para un futuro a través de un archivo, uno siente “en presencia” del acontecimiento en sí.

Los artistas han descubierto en este vínculo herramientas que posibilitan acceder a mayor público. En el caso del teatro, solucionar el problema de las salas cada vez más vacías, crear entornos inmersivos que sean más atractivos e interactivos. También se ha

logrado generar economía cultural pues todas estas propuestas pueden ser monetizadas y canceladas de manera fácil, aunque incluso existen propuestas como la de *Giselle* que es gratuita dentro del “Espacio telefónico” en España.

4.1. Recomendaciones

A partir de esta investigación que, como afirmamos, es una etapa inicial que nos proporciona algunos elementos básicos de análisis, se debería quizás continuar profundizando más en características específicas que nos ofrezcan dispositivos tecnológicos particulares para la creación de artes escénicas. También se debería profundizar más en funcionalidades específicas que nos permitan los medios de comunicación como las plataformas y aplicaciones. Estas investigaciones podrían servir para generar un borrador sobre proyectos de creación de nuevas plataformas que permitan la creación, distribución y consumo de artes escénicas y contenido audiovisual desde una experiencia que involucre nuevos medios digitales y herramientas tecnológicas, donde el artista y al usuario puedan tener una interacción visual, sonora y sensitiva en una realidad virtual y aumentada.

5. Bibliografía

Alvarado Lizardo, Andrés Felipe. «El uso de las nuevas tecnologías en las artes escénicas». Tesis de Licenciatura. Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Bogotá, 2016. Edición en PDF.

Apablaza Campos, Alexis. «Social media live streaming y su impacto en los medios de comunicación: El caso de YouTube Live». *Revista Académica sobre Documentación Digital y Comunicación Interactiva* (2018): 118-128. DOI:10.31009/hipertext.net.2018.i17.11.

- Asociación de artistas de teatro. «Popuptheatrics» (New York), página oficial:
<https://www.popuptheatrics.com/long-distance-affair.html>.
- Ayuda de Google Ads. «Acerca del programa de Google Partners». Acceso el 28 de enero de 2021. <https://support.google.com/google-ads/answer/9029203?hl=es-419>.
- Barraza Eléspuru, Ernesto. *Un Teatro Para Pandemia: Alternativas Para La Creación Escénica En Tiempos Del Nuevo Coronavirus En El Perú, A Propósito Del Proyecto Virtual «Sin Filtro» Del Teatro Británico*. Perú: Desde el Sur, 2020. Edición en PDF.
- Bañuelos, Jacob. «YouTube como plataforma de la sociedad del espectáculo». *Razón y Palabra*, no. 66 (2009): 1-26.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520908014>.
- Becerra, Abril. «De Encuentros Y “Teleteatro”: La Apuesta De La Productora Que Impulsó El Teatro Vía Zoom En Chile». *diarioUchilecultura*. 2020. Acceso el 27 de diciembre de 2020. <https://radio.uchile.cl/2020/05/10/de-encuentros-y-teleteatro-la-apuesta-de-la-productora-que-impulso-el-teatro-via-zoom-en-chile/>.
- Benjamín, Walter. *La obra de arte en la época de la reproductividad técnica*. Editado por Andrés E. Welkert. México: ITACA, 2003.
https://www.academia.edu/36651997/Benjamin_Walter_La_obra_de_arte_en_la_epoca_de_su_reproductibilidad_tecnica.
- Blog de humanidades. <https://humanidadesiv.wordpress.com/2016/12/02/el-arte-y-los-nuevos-medios/>.
- Blog de nuevas tecnologías de la comunicación.
<https://ntcpuce2014.wordpress.com/2014/11/08/la-relacion-entre-el-arte-y-la-tecnologia/> 8 de noviembre del 2014.

- Blog de guía sobre seguridad, privacidad y rendimiento en línea.
<https://www.avg.com/es/signal/what-is-streaming>.
- Blog especializado en Inbound. <http://www.elrincondemarketing.es/que-son-y-como-funcionan-las-google/>.
- Brook, Peter. *El espacio vacío*. Editado por Ramón Gil Novales. España: Edicions 62, 1993. Disponible en:
<https://actors-studio.org/web/images/pdf/brook.peter.el.espacio.vacio.pdf>.
- Buendía, María Dolores. *Libro de artista acerca de los entornos inmersivos en el continuo de la realidad*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia, 2011.
- Carreira, André. «Performance entre lo real y lo virtual: el proyecto Odiseo.com». *Universidad de do Estado de Santa Catarina*, (s.f.): 1-5.
file:///D:/2021/PARA%20MI%20TESIS/documentos%20agradados%20para%20referencia/Performance%20entre%20lo%20real%20y%20lo%20virtual_%20el%20proyecto%20Odiseo.com.%20Andr%C3%A9%20Carreira.pdf.
- Chabla, Sara, Joffre Constante, Marco Gámez, Kevin Macias, Carlos Rodríguez, Darío Quimís, Guido Vera, and Andros Villafuerte. «El Uso-De-La-Tecnología-En-Las-Artes-Escénicas». *Es.Slideshare.Net*. 2017. Acceso el 21 de septiembre de 2020.
<https://es.slideshare.net/vanityfiend/el-usodelatecnologaenlasartescnicas>.
- Chiazzo, Germán, Guido Corazza, Mateo Hermida, Gabriel Monteagudo. «Glass Banking: Nuevos Canales y Formatos para Plataformas de Canales Electrónicos». Tesis de pregrado. Universidad ORT Uruguay: 2015.
- Compañía de teatro. «Cross Border» (New York), página oficial:
<https://thecrossborderproject.com/>.

- Cornejo Stewart, Josefina. «El caso de Netflix (2012-2015). Nuevas formas de pensar la producción, distribución y consumo de series dramáticas». Tesis doctoral. Universidad Ramón Llull: 2012-2015.
- David Bolter, Jay, María Engberg. «Entornos aumentados y nuevos medios digitales». En *El próximo paso a la vida exponencial*, 140-158. New York: BBVA, 2008-2011.
- David Bolter, Jay, Peter Grusin. *Inmediatez, Hipermediación, Remediación*. Editado por Eva Aladro. s.l., 2010. Edición en PDF.
- Di Rosa, Antonio. «Opera 2.0, “Turandot” llega a Google Glass». *LA NUOVA* (30 de enero de 2021). <https://www.lanuovasardegna.it/regione/2014/07/31/news/opera-lyrica-2-0-turandot-inforca-i-google-glass-1.9687713>.
- Dubatti, Jorge. *Introducción A Los Estudios Teatrales*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Atuel, 2012.
- Dubatti, Jorge. «Todo que oír, audioteatro en la web». *Reseñas/CeLeHis* 19 (agosto-diciembre de 2020): 126-134.
<http://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/rescelehis/article/view/4409>.
- «El encierro de ‘Las Albas’ de Federico García Lorca será contado por WhatsApp». *EL UNIVERSO* (12 de junio de 2020).
<https://www.eluniverso.com/entretenimiento/2020/06/13/nota/7869669/encierro-albas-garcia-lorca-sera-contado-whatsapp/>.
- Espacio de la Fundación Telefónica. «Telefónica Fundación». Acceso el 15 de enero de 2021. <https://www.fundaciontelefonica.com/>.
- Esteve Velázquez, Miriam. «Escenografía Intermedial: Nuevos Medios Y Tecnologías Afines A La Escena». Tesis masterado. Universidad Politécnica de Valencia, s.f. Edición en PDF.

- Experiencia a través del uso de tecnología (2013). «InterTeatro».
<https://beatrizcabur.com/project/interteatro/>.
- Fernández Parrat, Sonia. «La globalización de la comunicación». *Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación*, no. 8 (2002).
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16800808>.
- Garín Martínez, Inma. «¿Que son las Artes vivas que se exploran en la Nave?». *Espacio de creación e investigación NAVE* (2020): <http://nave.io/2020/10/que-son-las-artes-vivas-que-se-exploran-en-nave/>.
- Grau, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Editado por Gloria Custance. London, England: The MIT Press, s.f.
- Guillermo Vásquez, Orlando Abel, Alejandro Rafael Yupanqui Moreno. «Desarrollo de aplicaciones con Samsung Gear VR». Tesis de pregrado. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas: 2018.
- Gutiérrez, Begoña, María Isabel Rodríguez, María Camino Gallego. «El papel de los medios de comunicación actuales en la sociedad contemporánea española». *Signo y Pensamiento XXIX*, no. 57 (2010):268-285.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=86020052017>.
- Hernando, Silvia. «Un escenario llamado Internet». *EL PAÍS* (21 de febrero de 2013).
https://elpais.com/cultura/2013/02/20/actualidad/1361381042_453502.html.
- Kemp, Simon. «Digital 2020: 3.8 Billion People Use Social Media - We Are Social». *We Are Social*. 2020. Acceso el 20 de septiembre de 2020.
<https://wearesocial.com/blog/2020/01/digital-2020-3-8-billion-people-use-social-media>.

- Llorens Cerdà, Francesc, Neus Capdeferro Planas. «Posibilidades de la plataforma Facebook para el aprendizaje colaborativo en línea». *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento* no. 2 (2011): 31-45.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78018793004>.
- Montesinos Lapuente, Ángela. «Arte y tecnología. Herramientas conceptuales, cambio y evolución a través de espacios significativos en la primera década del siglo XXI». Tesis doctoral. Universidad de Valencia: 2015. Edición en PDF.
- Nava, Ale. «Teatro: «Privacidad», Diego Luna Y Luis Gerardo Méndez, Comprometidos Con Damnificados». *Correcamara.Com.Mx*. 2017. Acceso el 28 de diciembre de 2020.
http://www.correcamara.com.mx/inicio/int.php?mod=noticias_detalle&id_noticia=6798.
- nexo5.com. «Las nuevas tecnologías revolucionan las artes escénicas». *Magacín digital de cultura contemporánea* (2014): <https://nexo5.com/ent/3174/las-nuevas-tecnologias-revolucionan-las-artes-escenicas>.
- Oculus. «Samsung Gear VR with Controller». Acceso el 18 de enero de 2021.
https://www.oculus.com/gear-vr/?locale=es_ES.
- Orozco Coba, Eduardo. *Interfaces Móviles de Realidad Aumentada: Su influencia en la Interacción con la información a través de la experiencia de usuario*. Argentina: Universidad de Palermo, 2014. Edición en PDF.
- Paoletta, Anabel. «La producción de Odiseo.com, una Teleperformance sudamericana». *Escena, Revista de las artes*, no. 1 (2020): 32-53.
<file:///D:/2021/PARA%20MI%20TESIS/42472-Texto%20del%20art%C3%ADculo%20Odiseo%20CAso.pdf>.

- Paoletta, Anabel. «El actor en la realidad virtual: Artes escénicas, tecnología y aportes sobre teorías de actuación». Tesis doctoral. Universidad Nacional de Córdoba: 2019. Edición en PDF.
- Paz Gago, José María. 2006. «Artes Del Espectáculo Y Nuevas Tecnologías». En *Medios Audiovisuales Entre Arte Y Tecnología*. Edición de FELS, 27-38. España: GEDISA, 2006. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2721886>.
- Pérez Amat, Esther. «Seis experiencias VR sobre artes escénicas que no debes perderte». *lab rtv*, 31 de mayo de 2018. Acceso el 5 de febrero de 2021. <http://www.rtve.es/las-claves/seis-experiencias-inmersivas-sobre-artes-escenicas-que-no-debes-perderte-2018-06-06/>.
- Proyecto colaborativo. «Resonar». Acceso el 17 de febrero de 2021. <https://cargocollective.com/resonar-ec>.
- Ramos Antón, Rubén. «Los teléfonos inteligentes como extensión del cerebro del ser humano cibernético: el caso de los jóvenes de Aragón (España)». *Revista de Comunicación y Cultura* no. 56 (2017): 101-115. https://ddd.uab.cat/pub/analisi/analisi_a2017n56/analisi_a2017n56p101.pdf.
- Redacción Paredro. «Netflix suma obras de teatro a su catálogo». *Revista de diseño estratégico, innovación y creatividad* (2020). <https://www.paredro.com/netflix-suma-obras-de-teatro-a-su-catalogo/>.
- Sánchez Martínez, José Alberto. «Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea». *Argumentos* 23, no. 62 (2010):227-244. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=59515960010>.
- Sánchez Montes, María José. «Teatro e Imagen. El perfil de Instagram de La Fura del Baus». *Revista de Estudios Hispánicos* 2 (2019): 253-363. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7129249>.

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

Santos Hernández, Yanalta. «Estado del Arte de la Realidad Aumentada como herramienta para contexto industrial y otras áreas». *Centro de Enseñanza Técnica y Superior* (2015): 1-4.

https://www.researchgate.net/publication/313838863_Estado_del_Arte_de_la_Realidad_Aumentada_como_herramienta_para_contexto_industrial_y_otras_areas.

Santander Argentina Oficial. «Producción Y Exhibición Actual De Las Artes Escénicas Adaptadas A Las Plataformas Digitales». Video en YouTube, 1:03:35. Acceso el 23 de septiembre del 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=8-azBbDLcmo>.

Serrano Puche, Javier. «Vidas conectadas: tecnología digital, interacción social e identidad. Historia y Comunicación Social». Vol. 18 (2013): 353-364. Edición en PDF.

Taylor, Diana. *El Archivo Y El Repertorio*. Chile: Ediciones Universidad Alberto Hurtado, 2003. Edición en PDF.

Teatro Británico. Lima, Perú. Página oficial: <https://www.britanico.edu.pe/centrocultural/>.

Teatro Lirico di Cagliari, «Google Glass for Turandot», video en YouTube, 5:18, acceso el 25 de enero de 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=OF2fiH99eXo>.

The cow company. Chile. Página oficial: <https://www.thecowcompany.com/>.

Umaschi, Sebastian. «La transición digital en la industria de la música: Caso Spotify». Tesis de pregrado. Universidad de San Andrés: 2019.

Vicente, Álex. «El teatro se suma a la revolución del 'streaming'». *EL PAÍS* (17 de enero de 2019).

https://elpais.com/cultura/2019/01/16/actualidad/1547662940_537117.html.

Vidales, Raquel. «Guy Cassiers, El Mago Teatral De Las Tecnologías, Disecciona Europa"». *EL PAÍS* (02 de febrero de 2017).

https://elpais.com/cultura/2017/02/01/actualidad/1485952868_875566.html.

VTV Uruguay. «"Amor En Cuarentena": Teatro Por Whatsapp». Video en YouTube, 14:14. Acceso el 25 de noviembre de 2020.

https://www.youtube.com/watch?v=8nW_4vb_M-E.