La innovación docente a debate.

Aplicaciones en torno a la Comunicación Audiovisual, Publicidad, Relaciones Públicas y Periodismo

Coordinado por Javier Herrero-Gutiérrez,
Jesús Segarra-Saavedra y Tatiana Hidalgo-Marí

Colección Mundo Digital
de Revista Mediterránea de Comunicación

15

Entidades patrocinadoras

Universidad de Salamanca

Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad de Salamanca

Departamento de Sociología y Comunicación de la Universidad de Salamanca

Colaboradores

Departamento de Comunicación y Psicología Social (Facultad de Ciencias Económicas y Empresariales) de la Universidad de Alicante.

PLATCOM (Plataformas de Revistas de Comunicación)

Universidad de Salamanca (España). 20-23 de octubre de 2020

Colección Mundo Digital
de la Revista Mediterránea de Comunicación

La innovación docente, a debate. Aplicaciones en torno a la Comunicación Audiovisual, Publicidad, Relaciones Públicas y Periodismo

Colección Mundo Digital

Directores

Victoria Tur-Viñes | Universidad de Alicante | victoria.tur@ua.es

Jesús Segarra-Saavedra | Universidad de Alicante | jesus.segarra@ua.es

Coordinadores

Javier Herrero-Gutiérrez | Universidad de Salamanca | javiherrero82@usal.es

Jesús Segarra-Saavedra | Universidad de Alicante | jesus.segarra@ua.es

Tatiana Hidalgo-Marí | Universidad de Alicante | tatiana.hidalgo@ua.es

Diseño y maquetación

Jesús Segarra-Saavedra | Universidad de Alicante | jesus.segarra@ua.es

Fotografía de portada y contraportada

Miguel Ángel Villar | www.miguelangelvillar.com

Universidad de Alicante, España, 2020.

ISBN: 978-84-09-25936-6

doi.: 10.14198/MEDCOM/2020/15_cmd

Promueve

Grupo de investigación COMPUBES (Comunicación y Públicos Específicos)

Alicante, noviembre de 2020

Colección Mundo Digital

de la Revista Mediterránea de Comunicación

Las fotografías incluídas en el texto provenientes de fuentes diversas se insertaron bajo el principio de "fair use", dado que la presente obra es de tipo académico y no tiene fines comerciales.

La cesión de derechos se realiza bajo la licencia Creative-Commons Reconocimiento Compartir Igual 3.0 (CC BY-SA 3.0 ES) de España.

Pide tu ejemplar en papel y te lo enviamos a casa

EDITORIAL UNIVERSITAS, S.A.

1542
Prensas de la Universidad
Universidad Zaragoza

* Queda expresamente autorizada la reproducción total o parcial de los textos publicados en este libro, en cualquier formato o soporte imaginable, salvo por explícita voluntad en contra del autor o autora o en caso de ediciones con ánimo de lucro, señalando siempre la fuente. Las publicaciones donde se incluyan textos de esta publicación serán ediciones no comerciales y han de estar igualmente acogidas a Creative Commons. Harán constar esta licencia y el carácter no venal de la publicación.

El hecho de que un manuscrito sea publicado en Colección Mundo Digital no significa que su equipo comparta ni se adhiera a las opiniones expresadas en él.

Colección Mundo Digital
de la Revista Mediterránea de Comunicación

Índice

	Prólogo Begoña Gutiérrez-San-Miguel	5-6
1	**Creatividad al poder: Ideas, "personas" y redes definen la Comunicación Publicitaria actual. "Marca - Persona", "Brand - Person", en femenino** Teresa Martín-Casado	7-25
2	***Youtubers* adolescentes: diferencias de género y prácticas publicitarias** Rebeca Suárez-Álvarez y Antonio García-Jiménez	27-36
3	**Las ondas radiofónicas como auxiliares de educación y cultura. Los inicios de la radio en Asturias en el acceso al conocimiento** Cristina Natal-Gutiérrez	37-46
4	**Análisis de las hipermediaciones como sistema complejo: El caso de las comunidades virtuales de fans** Jimena-Yisel Caballero-Contreras	47-64
5	**Ruta Desarrollo de Marca. Herramienta metodológica para la gestión de marcas conscientes** Vanesa Sanguino-García	65-79
6	**Publicidad y diseño de destacamento en un futuro presente** Caio Vitoriano-Carvalho, Gonçalo Gomes y Fátima Pombo	81-90
7	**Las asignaturas de Metodología, a distancia, durante la contingencia por el covid 19: aciertos y desaciertos** Luis-Alfonso Romero-Gámez	91-95
8	**La COVID-19 como oportunidad para mejorar la reputación de la banca a través de su comunicación en Twitter durante el primer estado de alarma en España** David Sánchez-Hervás, Blas-José Subiela-Hernández y María-Ascensión Miralles-González-Conde	97-105
9	**Los públicos universitarios y los nuevos procesos de comunicación organizacional** Yolanda López-Lara y Sergio-Manuel de-la-Fuente-Valdez	107-115
10	**Publicidad de bebidas alcohólicas y efectos para la salud en opinión de estudiantes universitarios, Campus Mederos, UANL** Sergio-Manuel de-la-Fuente-Valdez y Yolanda López-Lara	117-129
11	**Teatro posdramático en la era de las nuevas tecnologías; prácticas artísticas inmersivas y participativas** Liuba González-Cid	131-138
12	**La espectacularización de la información: lenguaje narrativo y prosumidores** Marta Mori-Cureses	139-152

13 **Comunicación creativa, un debate teórico para las industrias culturales, creativas y de contenidos** 153-162
Ingrid Zacipa-Infante

14 **Metacognición y herramientas didácticas para la adquisición de la competencia comunicativa en la adolescencia** 163-172
Gloria Gil-Talavero

15 **Las Relaciones Públicas como narrativa de las marcas en redes sociales. Estudio de los principales anunciantes en España (2019)** 173-191
Emma Torres-Romay y Silvia García-Mirón

Colección Mundo Digital
de Revista Mediterránea de Comunicación

Dra. Liuba GONZÁLEZ-CID
Universidad Rey Juan Carlos. España. liuba.cid@urjc.es

Teatro posdramático en la era de las nuevas tecnologías; prácticas artísticas inmersivas y participativas

Post-dramatic theater in the era of new technologies; immersive and participatory artistic practices

Resumen

Los términos *Crossmedia*, *Transmedia* y *Arte Intermedia* permanecen asociados a la estética del espectáculo escénico del siglo XXI, pero desde la década 80, o quizá mucho antes, forman parte de nuestra cultura visual en la era de la "posmodernidad escénica", término introducido por Hans-Thies Lehmann (2017) bajo la forma de un recuerdo floreciente en doble sentido que remite al hecho de que una cultura o una práctica artística ha surgido del horizonte previamente incuestionable de la modernidad. El cine, la televisión, el videoarte, la fotografía, el diseño, la tecnología industrial, el comic, el arte urbano, el performance, la cibercultura [1], entre otros conceptos, irrumpen en la concepción del diseño del espectáculo escénico y en la dramaturgia posmoderna, no solo como fuentes de indagación tecnoestética, sino también como recursos sensoriales y emocionales destinados a potenciar nuevas estrategias de comunicación con el espectador. La interactividad es ya una necesidad en el quehacer cotidiano, supone inmediatez de la experiencia, la ruptura con el espectador pasivo. En este sentido, el espectáculo se construye desde la hibridación de lenguajes, descartando una sola dirección, sino múltiples miradas en sincronía con diferentes sistemas y narrativas espectaculares.

Palabras clave

Nuevas tecnologías; teatro inmersivo; teatro posdramático; video mapping.

Abstract

The terms Crossmedia, Transmedia and Intermediate Art remain associated with the aesthetics of the stage show of the 21st century, but since the 80s, or perhaps much earlier, they have been part of our visual culture in the era of "stage postmodernity", term introduced by Hans - Thies Lehmann (2017), in the form of a flourishing memory in a double sense that refers to the fact that a culture or an artistic practice has emerged from the previously unquestionable horizon of modernity. Cinema, television, video art, photography, design, industrial technology, comics, urban art, performance, cyberculture [1], among others concepts, break into the conception of stage show design and postmodern dramaturgy, not only as sources of techno-aesthetic inquiry, but also as sensory and emotional resources aimed at promoting new communication strategies with the viewer. Interactivity is already a necessity in daily life, it implies the immediacy of the experience, the break with the passive viewer.

Keywords

New technologies; immersive theater; post-dramatic theater; video mapping.

González-Cid, L. (2020). Teatro posdramático en la era de las nuevas tecnologías; prácticas artísticas inmersivas y participativas. En J. Herrero-Gutiérrez, J. Segarra-Saavedra y T. Hidalgo-Marí (Coords.), *La innovación docente, a debate. Aplicaciones en torno a la Comunicación Audiovisual, Publicidad, Relaciones Públicas y Periodismo* (pp. 131-138). Alicante: Colección Mundo Digital. https://doi.org/10.14198/MEDCOM/2020/15

1. Introducción

La dimensión interdisciplinar de las artes visuales y escénicas, así como el papel de las nuevas tecnologías como herramientas probadas en la creación de los espectáculos, proponen al espectador contemporáneo un papel activo como parte fundamental del acontecimiento escénico. La comunicación y la innovación tecnológica, cada vez más presentes en los procedimientos creativos de las artes escénicas del siglo XXI, impulsan la revolución posdramática que plantea una fragmentación y desestabilización de la dramaturgia en un contexto de alta experimentalidad.

El arte y las nuevas tecnologías emprenden relaciones colaborativas bajo la perspectiva de un escenario transfigurado que se apoya en la vectorización geométrica y semiológica [2], en la búsqueda de un modelo interactivo y multidisciplinar del espacio. Esta nueva realidad, en el marco experiencial del teatro posdramático, afecta a todas las áreas y disciplinas de la creación escénica, no solo a aquellas que se relacionan de forma directa con la escenotecnia, sino también a escenógrafos, figurinistas, iluminadores, maquilladores, actores, bailarines, coreógrafos, videocreadores y directores de escena, generadores de contenido; ilustradores de una poética en movimiento que define la naturaleza artística del espectáculo.

En el panorama actual de la producción teatral las sinergias creadas entre la tecnología y los distintos medios y modos de realización del espectáculo: sistemas de pantallas, gafas de realidad virtual, sistemas tridimensionales 3D, dispositivos binaurales y cuadrafonías sonoras para generar nuevos campos acústicos, video *mapping* 2D y 3D, interacciones en directo entre dispositivos móviles, conexiones en *streaming*, entre otros recursos y herramientas tecnológicas, favorecen una relación participativa entre emisor [espectáculo] y receptor [público]. El enfoque dramatúrgico y la naturaleza del relato escénico combinan lo real y lo virtual creando mundos inmersivos que involucran al espectador como parte de la representación, sin la dificultad de un modelo estático cuyas técnicas y artificios han ido adquiriendo una nueva funcionalidad en la escena tecnológica. En este sentido, nos proponemos analizar la intertextualidad manifiesta en los procesos de comunicación escénica en el contexto posdramático actual considerando la relación entre tecnología y espectáculo, las estrategias del diseño, la dramaturgia y la puesta en escena, bajo la perspectiva de un modelo interdisciplinar sustentado en la participación y la acción dinámica del espectador como eje del acontecimiento escénico.

La metodología que hemos utilizado tiene una base teórico-práctica, enfocada hacia la "investigación basada en las artes" [3], como indica Borgdorff (2010: 26): "centrada en productos artísticos y procesos productivos". Es en este contexto se hace imprescindible el apoyo de la literatura técnica, aquella que plantea un enfoque teórico, práctico y semiológico de los procesos de comunicación escénica centrados en la creación contemporánea.

En esta triangulación metodológica hemos acudido a las fuentes documentales, a través de las técnicas de registro audiovisuales: videos, fotografías, audios, y la práctica escénica experiencial, a partir del trabajo de creación de puesta en escena que comprende la investigación dramatúrgica propia, utilización del *software* de última generación aplicado a la iluminación y al diseño escénico, coreografía e interpretación, combinada con la técnica del video *mapping* 3D.

2. Escena posdramática, teatro y nuevas tecnologías

Partimos de la definición de Lehman (2017: 38) "escena posdramática" [4] en el horizonte histórico de un periodo social, político, ideológico e histórico de posguerra, cimentado en las teorías del teatro épico de Bertolt Brecht, pero con hondas raíces en las teorías teatrales de las vanguardias y sus estilos literario-dramáticos, artísticos y escenoplásticos.

Lo pos-dramático, como indica la preposición, expresa un estado del drama. Más allá de su sentido-sistema se deduce un agotamiento de la fórmula o el renacer de una nueva dialéctica de lo específicamente teatral con relación a sus códigos literarios, dramáticos y espectaculares, "una técnica que permita al teatro disfrutar en sus representaciones del método de la nueva ciencia social, la dialéctica materialista" (Brecht, 1957: 40). No es una condición estética, ni una preceptiva que busque retorcer las reglas de la creación dramatúrgica y espectacular, es el extenso horizonte geográfico, ideológico, filosófico, dramatúrgico, en conflicto con la creación de nuevos dominios artísticos "a contracorriente", sin que el legado residual del conocimiento anterior desaparezca totalmente en la forma de producción de los nuevos medios de expresión artística. La creación escénica se vuelve contestataria, entra en crisis con las viejas estructuras y recurre a fórmulas experimentales que replantearán nuevas estrategias de comunicación entre público y espectáculo; la necesidad de cambiar el mundo a través del teatro, la emergencia de cambiar el teatro, despojándolo de su "teatralidad" mimética y su lógica objetiva.

2.1. Orígenes tecnológicos del espectáculo

La relación permanente del teatro con las artes visuales se mantiene como una constante en todos sus periodos y ciclos artísticos. Desde el nacimiento de la vanguardia teatral a finales del siglo XIX, con sus corrientes estéticas e innovaciones, hasta la época actual, la creación escénica ha pasado por un dilatado proceso de expansión, hibridación y filtrado con la consecuente crisis de sus modelos, lo que Brecht (1970: 23) define como "problemas formales para un teatro de contenidos nuevos". La pintura, las artes plásticas, la fotografía, el cine, el diseño, entre otras disciplinas artísticas, y desde los últimos 30 años, la irrupción de las nuevas tecnologías, han protagonizado la tensa relación entre lo artesanal y lo tecnológico. Esta simbiosis entre ambos procedimientos se plantea a lo largo de la historia de las artes de la escena como un diálogo recíproco que se traduce en la superposición de capas compositivas y discursivas, elementos conectores y conductores que precisan una concepción más amplia del espacio como lugar de representación, de la puesta en escena como expresión virtual unida a la eficacia tecnológica.

Las renovaciones estéticas de Adolphe Appia (1862-1928) y Gordon Craig (1872-1966) proponen, a comienzos del sigo XX, una nueva poética para la escena desacralizando el texto y ponderando la estética del montaje a partir de un minucioso trabajo vectorial sobre la rejilla escénica: La *mise en scène* pondera la cinética del movimiento, la tridimensionalidad espacial, las atmósferas sugeridas en el diseño de iluminación para crear efectos plásticos y visuales, el equilibrio de las formas, la semiotización de la escenografía, el vestuario y el espacio sonoro, la concepción de la obra de arte total como lugar de colaboración entre todas las instancias del proceso de creación espectacular, buscan un fundamento técnico-expresivo.

Vsevolod Meyerhold, entre los años 1920 y 1940 introduce la idea de la "cineficación" del teatro para atraer a los espectadores, proponiendo una nueva relación entre actores y espectadores en el espacio público compartido, la "sala de masas": "producimos conscientemente espacios inacabados, puesto que las correcciones más importantes deben serle hechas por los espectadores [...], es necesario destruir la jaula escénica" (Meyerhold, 1986: 97). El director ruso, interesado por la dinámica del movimiento y el ritmo en la acción, se apoyó en las técnicas del montaje cinematográfico para la concepción de algunos de sus espectáculos. Por ejemplo, en la comedia "El bosque" de Ostrovski, estrenada en 1924, Meyerhold construye un escenario desnudo, sin ningún objeto, con tan solo una escalera que dividía en dos áreas la planta escénica, diferentes dispositivos entraban y salían ante los ojos del espectador provocando una dinámica de perspectivas, siguiendo las técnicas de la narrativa cinematográfica mediante una sucesión de cuadros y escenas.

El director y productor alemán Erwin Piscator, hacia 1920, introdujo la proyección cinematográfica y el escenario móvil como recursos disruptivos en la concepción dramatúrgica del montaje. Sobre la puesta en escena de "Rasputín", estrenada en 1927, el director expresa: "nos valemos de la película y de la interrupción incesante de la acción externa de la obra con proyecciones y escenas [...], un trozo de historia universal, cuyo héroe es cada uno de los espectadores sentados en la butaca" (Piscator, 1930: 165). La banda sin fin, como solución a la forma estática del escenario es un elemento tecnológico que añade funcionalidad a la maquinaria escénica, viene a constatar el uso de los medios tecnológicos en la tecnoescena del teatro de vanguardia. Para "Schwejk", montaje de 1928, Piscator convirtió el suelo del escenario en una superficie rodante en el que la banda sin fin dio forma a un conglomerado de episodios, transportando personajes de un lado al otro de la escena y resolviendo así el problema de la sucesión de escenas que planteaba la adaptación de la novela de Jaroslav Haschek.

Bertolt Brecht, empleando las técnicas del distanciamento, se apoyó en la cartelería, en las proyecciones fijas y móviles y en los recursos de la imagen gráfica para romper la ilusión teatral rasgando la membrana virtual de la cuarta pared en la búsqueda de una tridimensionalidad del personaje dramático. Junto al escenógrafo Caspar Neher, Brecht pasa de la función decorativa de la escenografía a la narrativa, el cruce de fronteras entre cine, grafismo, ilustración y teatro queda de manifiesto en la obra "Ascención y caída de la ciudad de Mahagonny", estrenada en 1930.

> Escena V, se proyecta una pista, los cuatro hombres están ante un letrero inmenso que cuelga con una tabla de precios con la frase "Hacia Mahagonny", en la escena VI, se proyecta el plano completo de la ciudad acabada de fundar, en la escena XIX una proyección panorámica de Mahagonny con una iluminación idílica y en la escena XX, sobre las pantallas, el foro, Mahagonny en llamas (Rülicke-Weiler, 1982: 397).

2.2. Intermedialidad del espectáculo en el horizonte de las nuevas tecnologías

Cuando hacemos referencia al espectáculo intermedial nos referimos a la inclusión e interconexión de otras plataformas, lenguajes y discursos superpuestos en la creación del espectáculo: "el espectáculo intermedial se construye desde la hibridación de lenguajes descartando una sola dirección, manifestando una simultaneidad compleja y actuando como dispositivo panóptico entre la estética y el contenido" (Cid, 2019a: 22). Esto conlleva, inevitablemente, a la incorporación total o parcial de medios tecnológicos y su interacción óptico-sonora en la escena, afectando en gran medida a las estrategias narrativas e interpretativas, la organización del montaje y su recepción. Este cruce de plataformas examina los siguientes niveles:

- Escenas: principio de asociación libre.
- Relato: ausencia de la fábula presentada de forma incompleta o fragmentada.
- Trama: quiebre de la continuidad en la trama. Ausencia de causalidad.
- Personaje: abandono de la "psicología del personaje" y ruptura del arco de construcción.
- Interpretación: desafío de la técnica, multidisciplinariedad del intérprete, nuevos métodos de intepretación.
- Mensaje: rechazo de un punto de vista único para la interpretación de la obra. Ausencia de un significado definido.
- Poética visual: simultaneidad compleja a través de los recursos y narrativas visuales de la puesta en escena. La metaforización del texto o punto de partida en deícticos [5] visuales y acústicos.

Softwares y dispositivos cada vez más precisos y específicos se incorporan a la praxis escénica para provocar en el espectador una reacción "inmersiva" dentro del espectáculo, explorando las posibilidades que la dramaturgia y sus soluciones visuales han encontrado en la tecnología: la creación del personaje virtual, tratado desde una perspectiva hiperrealista o subjetiva, la función documental y la autoficción, la escenografía virtual, el vestuario interactivo, las relaciones sinestésicas como formas de exploración en el campo de la neurociencia.

2.3. La irrupción tecnologista

La "irrupción tecnologista" puede convivir en perfecto equilibrio con lo artesano, como puede constatarse en el montaje de *La flauta mágica* en el Teatro Real (Temporada 2016), llevada a escena por la compañía británica "1927", dirigida por Suzanne Andrade y Barrie Kosky. Para conseguir los efectos del cine mudo el trabajo fue hecho con técnicas del video *mapping* y animación 2D, dibujadas. La técnica de video *mapping* cada vez más empleada en territorios de la danza, el teatro y la ópera, consiste en la proyección de imágenes en 3D sobre cualquier superficie regular o irregular, generando la recreación de nuevos objetos, colores, formas y texturas, pudiendo incluso interactuar, a través de un software específico, entre la imagen proyectada y el movimiento del *performer* o intérprete en tiempo real. Sobre este espectáculo intermedial cabe destacar las múltiples referencias al cine mudo y al mundo Disney: "La Reina de la Noche es un personaje de carne y hueso, pero al mismo tiempo virtual: es en 3D pero también en 2D, es un ser humano y un personaje de dibujos". (Sensone, 2017: 118).

Compañías y directores de todo el mundo investigan de forma constante en este campo, a pesar de los elevados costes de producción y la cualificación técnica necesaria para alcanzar altos niveles de excelencia creativa en el dominio de las nuevas tecnologías aplicadas a la creación escénica. Estos son algunos ejemplos:

Jet Lag, 1998, de la Cía.: *The Builders Association*. Dirección Marianne Weems, con la ayuda de la firma de arquitectos Diller Scofidio + Renfro. El espectáculo es una propuesta crossmedia que combina dos relatos basados en hechos reales asimilados en una dramaturgia paralela. La primera historia está basada en el falso viaje alrededor del mundo del marinero británico Donald Crowhurst, con la ayuda de un diario videográfico que le permite dialogar con su doble digital. La segunda, narra la aventura de una anciana que huye con su nieto para salvarle de la persecución del padre de este, embarcándose en 167 vuelos transcontinentales entre Nueva York y Ámsterdam, sin poder salir del aeropuerto, provocándole la muerte por *jet lag*. Un tiempo diacrónico que muestra un mundo virtual de voces amplificadas y pantallas en movimiento donde nada es exactamente lo que parece. "*Jet Lag* se basa en dos personajes reales de la historia reciente, cuyas vidas se vieron envueltas en complicaciones de tiempo y espacio provocadas por las tecnologías contemporáneas" (*The Builders Association*, 1998).

The Andersen Project, 2007. Cía.: Ex Machina, el director Robert Lepage realiza un trabajo sincrónico entre la imagen proyectada y la imagen escenificada. La doble escritura; la virtual y la real, construyen una dramaturgia en torno al famoso autor de relatos infantiles. Un diseño minucioso entre fondo y figura que integra el personaje al fondo virtual generando un intenso juego de perspectivas. En este sentido, Lepage (2008), expresa: "me gusta jugar como si tuviera una cámara y a veces no hay cámara, pero yo finjo que busco otra perspectiva. Así que me permito usar estos diferentes vocabularios". En *The Andersen Project*, el director quebequés pone al servicio de la historia la técnica. Combina la tecnología y el *software* más avanzado: video *mapping* 3D y 2D, efectos visuales mediante la iluminación escénica, videoarte, maquinaria escénica robotizada, etc., con la simplicidad, los mecanismos y la estética artesana del teatro; una simple bombilla incandescente sirve para recrear un juego mágico de sombras. El espacio escénico se expande durante la representación trasladando las proyecciones al patio de butacas, utilizando como superficie la estructura de palcos y balcones.

Tannhäuser, de Richard Wagner. Ópera/espectáculo multimedia, creación de La Fura dels Baus estrenada en 2010. Dirección de escena Carlus Padrissa (La Fura dels Baus). Director musical: Zubin Metha. Vídeos de Franc Aleu. La escenografía, creada por Roland Olbeter, se inspira en la India, su cultura, religión y tradición. En la arquitectura monumental de los templos sagrados, pero también, en la estética contemporánea de los anuncios lumínicos, las procesiones religiosas y los códigos de la industria cinematográfica de *Bollywood*. Se construyó una mano izquierda robotizada de aluminio con una altura de 11 metros y más de una tonelada de peso que acompaña un intenso trabajo tecnológico con proyecciones, juegos de luces e imágenes tridimensionales, la megaestructura actúa como deíctico visual; la representación simbólica del destino de *Tannhäuser*. Es hilo conductor del montaje, permitiendo numerosas soluciones escenográficas que combinan tecnología y creatividad.

Distancia, 2013. Dirección y creación Matías Umpierrez. Es un espectáculo que se transmite en directo vía *streaming* desde cuatro países diferentes: Buenos Aires, Nueva York, Hamburgo y París. Como indica Pinta (2014): "imágenes que acompañan sus relatos y conforman una especie de *patchwork* audiovisual." Cuatro actrices interpretan diferentes historias personales en cuatro idiomas. La dramaturgia constituye una reflexión individual a través del recuerdo y la memoria emocional. Los temas presentados ahondan en la dependencia familiar, la realidad social, humana y existencial de cada una las protagonistas desde la distancia. Un ejercicio de soledad pública que emplea la técnica del monólogo en un encuadre fotográfico de primeros planos interconectado la acción dramática virtual, en tiempo real, con imágenes pregrabadas de carácter simbólico y metafórico. La escenificación virtual, un *streaming* en tiempo real, se proyecta sobre ocho pantallas que forman parte de un andamiaje o soporte recubierto por una tela translúcida sobre la que se realizan las proyecciones, detrás de esta, por momentos, podemos ver a un grupo de músicos que ejecutan en directo los temas y atmósferas sonoras del espectáculo.

Somnus Greco, 2014. Creación y dirección Liuba Cid. Coreografías de María Rovira, Video *Mapping*: Factoría del Mapófono; David Manso y Rodrigo Tamariz.

> Somnus Greco, pieza interdisciplinar ideada por la directora teatral se apoya principalmente en la danza y los medios audiovisuales de última generación. *Somnus Greco* toma como punto de partida una de las últimas pinturas del artista: Laocconte, que al parecer dejó inconclusa y culminó su hijo Jorge Manuel. La complejidad del montaje, que lleva diálogos, danza, improvisación musical en directo y vídeo, intenta reflejar los enigmas de la obra pictórica de 1609 y la amplia influencia que desplegó en artistas modernos, desde los impresionistas a Pablo Picasso y Salvador Dalí. Liuba Cid rescata del cuadro la figura del caballo de Troya y lo hace protagonista del montaje a través de la ingeniería de Félix Bergés y del vídeo *Mapping* 3D" (Salas, 2014).

Este proyecto multimedia incorpora la danza, la videocreación y la música en directo. La producción, estrenada en el Teatro de Rojas de Toledo en marzo de 2014, ejecuta proyecciones sobre cuerpos desnudos de maniquíes articulados hechos con fibra de vidrio, generando imágenes tridimensionales y texturas visuales. Un solo actor, que asume el rol protagonista de El Greco, dialoga con estas formas multiformes que se desplazan por la escena conectando las referencias pictóricas del artista con cuadros coreográficos que evocan diferentes etapas de su vida. En el prólogo del espectáculo, titulado "Agnus dei" se narra la llegada del pintor a Toledo. En la oscuridad de la escena se proyectan sobre el ciclorama rayos que cruzan el escenario de un lado a otro, se escuchan sonidos de cables eléctricos chocando entre sí, rozando un agua imaginaria. Para conseguir estos efectos se empleó mapeo de proyección con el *software* Resolume Arena y Ableton, con el propósito de crear una arquitectura sonora 4D en el espacio, alternando sonidos manipulados, luces, silencios y oscuridad.

Con relación al teatro inmersivo como marco del acontecimiento teatral podemos constatar un alto grado de experimentalidad e innovación tecnológica en la concepción de los espectáculos de la compañía alemana, fundada en el año 2000, Rimini Protokoll.

En *Situation Rooms*, 2011, dirección y creación: Helgard Haug, Stefan Kaegi, Daniel Wetzel, examinamos un claro ejemplo de teatro inmersivo. El espectáculo utiliza la realidad aumentada a través de la tridimensionalidad. Los espectadores interactúan de forma individualizada entre ellos, acceden a la sala en pequeños grupos, utilizando auriculares y una Tablet. Se conectan diferentes historias en la frontera entre realidad y ficción, interactuando en un espacio laberíntico no convencional. "El público queda atrapado gradualmente en el laberinto espacial y relacionado con el contenido del set de filmación; cada individuo se convierte en parte de la recreación de un "rodaje" complejo y de múltiples perspectivas" (Haug, 2011).

Société en chantier / Sociedad en construcción, estrenada en 2017, bajo la dirección de Stefan Kaegi y creación audiovisual: Marc Vaudroz, Nicolas Gerlier, Olivier Vuillamy, Rimini Protokoll. El espectáculo nos invita a considerar las obras como microcosmos que contienen todas las paradojas de nuestra sociedad contemporánea. Basado en información proveniente de técnicos e ingenieros de la industria de la construcción y documentos reales, la obra está diseñada como un espacio simbólico y a la vez lúdico, en el que el público puede experimentar, desde varios puntos de vista, los espacios en construcción, mientas observa y camina por ellos, como indica Kaegi (2017), "un trabajador de la construcción rumano lleva al público a colocar mosaicos para hablar sobre las horas extraordinarias y el pluriempleo, un asesor de inversiones elabora un cálculo de costo-beneficio para las inversiones en "oro concreto". Más allá de esta experiencia inmersiva, el espectáculo nos habla de los espacios públicos contemporáneos controlados por los grandes emporios de la construcción y las autoridades gubernamentales.

En *Black Box*/ Caja negra, estrenada el 17 de Julio de 2020, se diseña un espectáculo solo para una persona, el espectador recorre el edificio vacío del teatro por pasillos y estancias. Se adentra en el universo fantasmal y laberíntico de la caja escénica en tiempos de la Covid-19, una reflexión sobre el distanciamiento y el aislamiento social. Se habla de la función oculta del teatro, del trabajo de maquilladores, regidores, técnicos, actores, etc., "sus voces grabadas con micrófonos binaurales y la música construyen una partitura de sonido específica del espacio" (Kaegi, 2020). El teatro se aleja de su función pública, colectiva, mostrando los restos arqueológicos de un teatro en solitario, deshabitado, en tiempos de pandemia.

3. Conclusiones

La práctica significante de la producción escénica posdramática solo puede ser comprendida/leída/ descodificada en la observancia subjetiva de un espectador plural, intercultural, interconectado a una red de nodos que no garantiza un modelo único de lectura. Se muestra expermiental, empírica, negando la observación repetida y verificada de la puesta escena. En este horizonte, la puesta en escena expresa la dificultad para establecer modelos específicos en el campo de la producción escénica intermedial que se apoya en los medios tecnológicos, fundamentalmente por la naturaleza de sus múltiples variables con relación a los formatos, lenguajes y procesos narrativos. No obstante, esta consecuencia no anula la presencia de la forma teatral en cuanto a técnica, normativas y sistemas de códigos (espacio escenográfico, vestuario, interpretación, texto, etc.), presente bajo las formas de la creación intermedial.

La comunicación vista desde la perspectiva correlacional entre público y espectáculo, entre emisor y receptor, dependerá en gran medida del *ideatum* estético del "yo creador" del director, la síntesis poética de un lenguaje simbólico, disruptivo, por el que discurre la corriente filosófica y estética posmoderna bajo el influjo de la semiótica, la hibridación de disciplinas y técnicas compositivas. En este sentido, el poder de lo visual queda imantado al discurso, polisémico, pero a la vez proactivo a la hora de proponer al lector/espectador opciones ideológicas de una realidad comunicada/transfigurada, a través de la representación en los márgenes de un nuevo espacio parateatral.

Los dispositivos y recursos del espectáculo contribuyen a completar la experiencia inmersiva a través de una yuxtaposición de capas de información procedentes de todas las áreas del diseño, esto hace de la representación un encuentro único, creando una nueva virtualidad del espacio como variable combinatoria.

El panorama de la creación escénica y su relación/dependencia con la innovación y las nuevas tecnologías, representa un desafío para el arte, trazando nuevas líneas de investigación que permitirán establecer nuevos paradigmas creativos, comunicativos e interactivos en el horizonte futuro de la sociedad digital, lo que plantea líneas de investigación abiertas a la innovación y la experimentalidad en el campo de las artes de la escena.

4. Referencias bibliográficas

[1] Albacan, A. (2016). Intermediality and spectatorship in the theatre work of Roberto Lepage. The solo show. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing. British Library.

[2] Brecht, B. (1970b). Escritos sobre Teatro III. Buenos Aires: Nueva Visión.

[3] Brook, P. (2001). Más allá del espacio vacío. Escritos sobre Teatro, Cine y Ópera,1947-1987. Barcelona: Alba Editorial.

[4] Cid, L. (2019a). Estudio de los procesos de representación contemporánea de los clásicos del Siglo de Oro mediante el Corpus piramidal de la puesta en escena (CPPE). Tesis doctoral. Universidad Rey Juan Carlos. Madrid.

[5] Cid, L. (2019b). La puesta en escena más tecno. *Revista Artescénicas,12*, 20-21.

[6] Costa Sanchez, C., & Piñeiro Otero, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. El caso de Águila Roja (RTVE). ICONO14. *Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes, 10*(2), 102-125. https://doi.org/10.7195/ri14.v10i2.156

[7] Haug, H., Kaegi, S., & Wetzel, D. (2011). Situation Rooms - Ein Multi Player Video-Stück. https://www.rimini-protokoll.de/website/en/. https://www.rimini-protokoll.de/website/de/project/situation-rooms

[8] Hernández, H. F. (2008) La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación. *Revista Educatio Siglo XXI, n.º 26*, 85-118.

[9] Kaegi, S. (2017). Société en chantier / Society under Construction. Rimini Protokoll. https://www.rimini-protokoll.de/website/de/project/societe-en-chantier-society-under-construction

[10] Kaegi, S. (2020, 17 julio). Black Box. https://www.rimini-protokoll.de/website/en/. https://www.rimini protokoll.de/website/en/project/black-box

[11] Lehmann, H.-T. (2017). Teatro Posdramático. Murcia: CENDEAC. Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo.

[12] Lepage, R. (2008). Robert Lepage, Le projet Andersen [TV]. La Mandrágora TVE. Entrevistadora: Maite Guisado.

[13] McLuhan, Marshall (1964) Comprender los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.

[14] Meyerhold, V. (1986). Teoría Teatral. Madrid: Fundamentos.

[15] Olbeter, R. (2010). Tannhäuser / Richard Wagner. https://olbeter.com/. https://olbeter.com/porfolio/roland-olbeter-tannhauser-wagner/

[16] Pavis, P. (1998). Diccionario del Teatro. Barcelona: Paidós.

[17] Pavis, P. (2000). El análisis de los espectáculos. Teatro, Mimo, Danza y Cine. Barcelona: Paidós Ibérica.

[18] Pinta, M. F. (2014, 23 enero). Distancia. Matías Umpierrez. Otra parte (Semanal). https://www.academia.edu/38076954/Distancia_Mat%C3%ADas_Umpierrez

[19] Piscator, E. (1930). El Teatro Político. Madrid: Cenit.

[20] Rülicke-Weiler, K. (1982). La dramaturgia de Brecht. El teatro como medio de transformación. La Habana: Arte y Literatura.

[21] Ryan, Marie Laure (2001) Narratives as Virtual Reality. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

[22] Sansone, V. (2017). Nuevas formas de llevar una ópera al teatro. Un caso de estudio. La flauta mágica de la compañía 1927 y de Kosky: animación 2d, nuevas tecnologías digitales y estilo vintage. Con A de Animación. (7):108-125. doi:10.4995/caa.2017.730

[23] TANNHÄUSER. Ópera. (2010, 17 marzo). https://lafura.com/. https://lafura.com/obras/tannhauser/

[24] The Builders Association. (1988). https://www.thebuildersassociation.org/. https://www.thebuildersassociation.org/prod_jetlag_info.html

[25] Vizcarra, F., & Ovalle Marroquin, L. P. (2011). Ciberculturas: el estado actual de la investigación y el análisis. Pontificia Universidad Católica de Chile, 28, 33-34.

5. Notas

1. La cibercultura imita el avatar de la vida, y para ser parte de la red de personas que se da la mano alrededor del mundo debemos estar dispuestos a experimentar múltiples, variados y contradictorios procesos de identificación (Vizcarra & Ovalle, 2011: 39).

2. Vector Geométrico (VG), forma exterior del espectáculo, su composición visual, planimétrica, dependiente de la rejilla escénica del director/diseñador, y el Vector Semiológico (VS), que remite al contenido del espectáculo; la representación del texto en unas nuevas condiciones de enunciación, y a la activación de los deícticos (signos emitidos por el texto y el escenario), a través del canal óptico/ acústico en el que participan todas las instancias del proceso creativo: interpretación actoral, escenografía, plástica escénica, iluminación, espacio sonoro, vestuario escénico, video-escena, etc., (Cid, 2019b: 344)

3. Arts based Research (ABR) en inglés. "Se inició como parte del giro narrativo (Conelly y Clandinin, 1995, 2000; Lawler, 2002) en la investigación en Ciencias Sociales a principios de los años 80 y que vincula, a partir de una doble relación, la investigación con las artes" (Hernández, 2008:87).

4. La omnipresencia de los medios de comunicación en la vida cotidiana desde 1970 trajeron consigo una nueva forma de discurso teatral designado aquí como teatro podramático (Lehmann, 2017: 38).

5. Formas concretas de la *dieixis*, palabra griega que designa la acción de mostrar, de indicar. Un deíctico tendrá siempre una materialización, una existencia física proyectada en el espacio ficcional de la representación Todos los deícticos tienen carácter polisémico, dada la naturaleza ambigua de los mensajes, a pesar de ser objetos altamente semiotizados, la validez en la decodificación descansa en la lectura final del receptor, que puede no coincidir o coincidir solo parcialmente con la intención del emisor, o simplemente ignorar la existencia del mensaje (Cid, 2019a: 88-90).