

Constanza Blanco Jessen

## DEL TECNOVIVIO AL RETORNO DE LA EXPERIENCIA ESCÉNICA PRESENCIAL: HALLAZGOS EN LOS CASOS DE *ARTIFICIAL Y FLORES A QUIEN CORRESPONDA*

### Introducción

En el contexto de la emergencia sanitaria producto de la proliferación del virus SARS-CoV2, —y en el marco de los confinamientos obligados que sometieron a la población mundial a encierros prolongados— las *artes vivas*<sup>1</sup> (disciplinas escénicas asociadas a la danza, el teatro, el circo, la performance y sus respectivas hibridaciones) se enfrentaron al desafío de adaptar sus metodologías creativas y sus procesos de recepción —tradicionalmente caracterizados por la copresencia física— para vincularse eficientemente con sus audiencias a través de las pantallas. A partir de esta situación, y en el paulatino retorno al encuentro físico en tiempo real, ha sido posible observar ciertos recursos y dinámicas creativas que trascendieron al período de la digitalización «forzada» como, por ejemplo, la aceptación de la *bilocación presencial* (equipos creativos y audiencias repartidas en distintos lugares físicos al mismo tiempo), la ejecución telemática de ensayos y procesos productivos previos a la puesta en acción a través de plataformas de mensajería instantánea o de videollamadas, y la integración del factor interactivo en la configuración de las relaciones entre propuestas y receptores en las distintas fases del proceso creativo.

En este marco en particular, la generación «nativa digital»<sup>2</sup> terminó de cristalizar un proceso que comenzó en el marco de la web 2.0 hace más de veinte años: la naturalización de la interactividad tecnológica aplicada a todas las áreas de nuestro desarrollo social, la cocreación de contenidos; el tránsito al «dataísmo»<sup>3</sup> y la mediación digital de la experiencia individualizada. En el contexto de los confinamientos, el precedente de este proceso facilitó la adaptación de la gente a la «telematización» de la mayoría de las áreas productivas de la sociedad. Sin embargo, en el ámbito de las *artes*

MATÈRIA, NÚM. 22, NOVIEMBRE 2023  
ISSN 1579-2641, p. 127-143

Recepció: 13-12-2022

Acceptació: 7-7-2023

<sup>1</sup> La cursiva es nuestra.

<sup>2</sup> Marc PRENSKY, «Digital natives, digital immigrants», en *On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9, 2001, n. 5, p. 1-6.

<sup>3</sup> Véase Yuval Noah HARARI, «Dataism is our new God», *New Perspectives Quarterly*, vol. 34, 2017, p. 36-43.

<sup>4</sup> Erika FISCHER-LICHTE, *La estética de lo performativo*, Madrid, Abada Editorial, 2011.

<sup>5</sup> Jaume COLOMER, *La formación y gestión de públicos escénicos en una sociedad tecnológica*, Madrid, Fundación autor, 2013.

<sup>6</sup> Estas ideas sobre el impacto de la tecnología y de la digitalización en el campo del arte son desarrolladas de manera exhaustiva por el autor Boris Groys en su libro *Arte en flujo: ensayos sobre la evanescencia del presente*, traducción de Paola Cortés-Rocca, Caja Negra, 2016.

*vivas*, esta situación implicó un profundo desafío y el surgimiento de un dilema que atenta directamente con la naturaleza implícita del encuentro performativo de orden copresencial: ¿cómo digitalizar el *acontecimiento*<sup>4</sup> performativo de las artes escénicas, caracterizado por el encuentro físico de los cuerpos implicados en tiempo real? ¿Y qué pasa una vez esto sucede? ¿Podría ser la performance telematizada a través de pantallas una forma de ejemplificar cómo la presencia digitalizada de un determinado cuerpo podría superar su estatus de mera representación, para configurarse como una entidad autónoma?

Ante la forzosa necesidad de continuar trabajando, las lógicas creativas tras los procesos escénicos se vieron vertiginosamente potenciadas como consecuencia de la clausura gubernamental generalizada impuesta a las experiencias culturales presenciales y la digitalización obligada de todos los proyectos de naturaleza performativa. Ahora bien, antes de la pandemia las llamadas *artes vivas* ya llevaban un buen tiempo cambiando sus metodologías productivas para satisfacer las demandas específicas de las audiencias actuales «altamente tecnologizadas»<sup>5</sup> y haciendo esfuerzos considerables por encajar en las mecánicas de producción de la industria cultural contemporánea caracterizadas por la noción de «arte en flujo».<sup>6</sup> Con el avance de las redes sociales y la alta demanda por contenidos interactivos, las creadoras y creadores escénicos nos hemos visto en la obligación de expandir la labor de los escenarios hacia los canales digitales de comunicación y de aprender a utilizar una serie de recursos ajenos al quehacer netamente teatral, con la finalidad de seducir e interesar a las potenciales audiencias por nuestro trabajo. Sin embargo, la llegada de los confinamientos exhaustivos aceleró de manera radical la virtualización de estas gestiones produciendo grandes alteraciones a nivel práctico en las lógicas creativas tras una producción escénica. Esta obligatoriedad suscitó una serie de desajustes que pusieron en crisis a todo el sector y dieron pie a situaciones que para muchas personas que trabajamos en este ámbito, hubieran sido «inimaginables» antes de la pandemia: desde ensayos telemáticos, donde artistas acongojados intentaban diferenciar sus «experiencias escénicas virtuales» de las prácticas del lenguaje cinematográfico; hasta grados completos de danza, circo o teatro aprobando sus formaciones sin haber logrado compartir un mismo espacio físico en más de un año.

Actualmente, en este contexto creativo, las experiencias que dejó el cambio brusco desde la copresencia física del encuentro teatral (entendido tradicionalmente) hacia la copresencia virtual del «teatro por zoom», han generado distintas posturas y reflexiones sobre la utilidad y continuidad de los recursos adquiridos una vez retornada la «normalidad». Algunas personas se oponen radicalmente a seguir aplicando lógicas relativas a la virtua-

lidad y otras entienden que el fenómeno de fondo que obliga a las artes vivas a adaptarse a la tecnología y a la digitalización (asociado a las demandas de la «audiencia nativa digital») correspondería a un tipo de proceso que trasciende radicalmente al momento particular de la producción escénica «confinada». Más allá de las obviedades o las conclusiones lógicas que se puedan anticipar sobre este tema, la motivación de este ejercicio reflexivo es explorar la posible existencia de elementos que los y las artistas escénicas hayan podido descubrir en sus propias experimentaciones en el marco de la digitalización forzada, que puedan tener algún tipo de continuidad en el tránsito de retorno desde las pantallas hacia el espacio convencional del encuentro escénico presencial.

## De regreso del *tecnovivio* al convivio teatral

En este contexto de virtualización forzada al que se vieron sometidas todas las distintas áreas productivas de la sociedad; las personas que nos dedicamos profesionalmente al campo de las artes escénicas, nos vimos obligadas a sacar adelante los distintos proyectos y procesos escénicos en curso. La dificultad no se traducían solamente en la obligación por aprender de la manera más rápida y eficiente los distintos lenguajes tecnológicos necesarios para poder hacer una traducción teatral a un formato virtual, sino también en el hecho de tener que considerar una serie de factores —a favor y en contra— en el esfuerzo por posicionar el consumo de las *artes vivas* en entornos virtuales. El desafío era considerable teniendo en cuenta la presión del contexto pandémico, más la exigente naturaleza de las audiencias digitales. En este sentido, intentar «virtualizar» una obra de danza o teatro implicó considerar una serie de elementos capaces de influir en los procesos y en los resultados: desde la poderosa influencia de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) en nuestras vidas cotidianas, pasando por los intereses fluctuantes y los algoritmos mutables de absorción de la información de la generación *nativa digital*,<sup>7</sup> hasta las características estéticas y formales que la describen en el marco de una contemporaneidad «líquida»<sup>8</sup> donde todo es *desechable* y la saturación de la información ha reconfigurado las demandas de consumo y los gustos estéticos de la gente.

La dificultad entonces se manifestó por partida triple: ya no solo se trataba de adquirir la capacidad de adaptar un ejercicio escénico —en este caso, teatral— a un medio digital en tiempo real; sino también, de ser capaces de ofrecer algo que diferencie este ejercicio de cualquier producto cinematográfico existente; y a la vez, tener la habilidad para posicionar el resultado de manera exitosa en el medio virtual, caracterizado por ser un

<sup>7</sup> Las características de esta denominación se analizan principalmente en relación con las ideas expuestas por M, PRENSKY (citado anteriormente) y a partir de los aportes de los siguientes autores: Sue BENNET, Karl MATON y Lisa KERVIN, «The “digital natives” debate: a critical review of the evidence», *British Journal of Educational Technology*, vol. 39, 2008, n. 5. p. 775-786. Y Francisco GARCÍA, Felipe GÉTRUDIX-BARRIO, José Francisco DURÁN-MEDINA, Roberto GAMONAL-ARROYO, «Señas de identidad del “nativo digital”». Una aproximación teórica para conocer las claves de su unicidad», *Cuadernos de Documentación Multimedia*, vol. 22, 2011, 110-127. [https://doi.org/10.5209/rev\\_CDMU.2011.v22.38339](https://doi.org/10.5209/rev_CDMU.2011.v22.38339)

<sup>8</sup> Zygmunt BAUMAN, *Vida de consumo*, México, Fondo de Cultura Económica, 2007.

<sup>9</sup> J. COLOMER, *La formación y gestión de públicos escénicos...* 2013.

<sup>10</sup> El concepto de interactividad se define a partir de las ideas expuestas por Janet MURRAY en *Hamlet on the Holo-deck: the future of narrative in cyberspace*, Cambridge, MIT Press, 1997. Para profundizar sobre el tema véase también: Henry JENKINS, *Textual poachers, television and participatory culture*, New York, Routledge, 1992.

<sup>11</sup> Véase Alvin TOFFLER, *The third wave*, New York, Morrow, 1980.

<sup>12</sup> S. BENNET, K. MATON y L. KERVIN, «The "digital natives" debate...»: P. 775-786.

ambiente de competencia extrema y de oferta infinita. En cualquier caso, el teatro presencial ha lidiado desde hace años con la necesidad de conectar con sus públicos por vías digitales<sup>9</sup> intentando continuamente, captar su atención y hacerles parte del fenómeno escénico. Ahora la diferencia, recaía en que ya no se trataba meramente de utilizar los formatos virtuales en pos de las estrategias de *marketing* de los proyectos y de los intentos por atraer al público potencial a las salas; sino derechamente de la utilización de formatos digitales para mediatizar las propuestas escénicas en sí mismas e intentar «virtualizar» el fenómeno del encuentro copresencial escénico.

Además de todas las complejidades que presupone este proceso, fue necesario también intentar entender el funcionamiento de los algoritmos de consumo y analizar las preferencias de una franja de usuarios especialmente predominante en el contexto de las redes sociales; la anteriormente mencionada, «generación nativa digital». Tener sus intereses en consideración se constituiría como un gesto imperativo para la misión de difundir e instalar cualquier propuesta escénica en soportes virtuales, puesto que a pesar de que en muchos casos las audiencias «objetivo» de las artes escénicas corresponden a otros grupos generacionales, sería este grupo en particular el que marcaría las pautas dentro de las lógicas de oferta y demanda de las redes sociales (por ser justamente, quienes más las usan). Dentro de los rasgos principales que identificarían a esta generación específica, se observan mayoritariamente tres dimensiones transversales que la caracterizan: en primer lugar, la integración de la «interactividad»<sup>10</sup> y la función *prosumer*,<sup>11</sup> en segunda instancia, la noción del efecto «multitarea»<sup>12</sup> y la aceptación de la presencia múltiple bilocada (tanto de personas que se comunican de manera telemática como a nivel de procesos que suceden en segundo o tercer plano dentro de un computador); y en tercer lugar, la influencia sociopolítica del contexto digital que valida el mundo *on demand* y la «libertad de elección».

Ahora bien, en el marco de la digitalización escénica, y en un intento desesperado por dar continuidad al quehacer creativo de las y los creadores, no solo surgieron infinitas propuestas independientes; sino también, aparecieron meteóricamente diversas plataformas de *streaming* —como Escenix Chile o Scenikus España—, cuya misión era agrupar las diversas producciones escénicas y posibilitar un acceso generalizado por parte de las audiencias, a los esfuerzos de las y los artistas por adaptarse al complejo contexto productivo. El panorama entonces prometía más complicaciones, en la medida en que la competencia directa de un ejercicio escénico reproducido audiovisualmente —incluso cuando la novedad recaía en su condición de presentación en tiempo real—, eran derechamente produccio-

nes netamente audiovisuales y plataformas de transmisión de contenidos de alcance mundial gigantes como Netflix, HBO o Amazon.

A partir de este cambio de formato forzado, —y en el contexto disciplinar del teatro— el debate se encendió entre académicos, artistas y autores que negaban la posibilidad real de validar teatralmente «*las obras de teatro por Zoom*», en la medida en que este traspaso atentaba, para algunos, con la supuesta esencia de las prácticas teatrales: la necesidad del espacio de encuentro cara a cara en torno al acontecimiento escénico.<sup>13</sup>

Sobre estas discusiones, el autor argentino Jorge Dubatti<sup>14</sup> actualizó sus propias ideas sobre los intentos de reproducción digital de la experiencia teatral en tiempo presente, diferenciados por él en sus categorías de *convivio* y *tecnovivio*<sup>15</sup> teatral. Su postura se resume a grandes rasgos a que la experiencia teatral en su condición de acontecimiento presencial no puede ser reproducida de manera digital. Lo que él entiende por *convivio*<sup>16</sup> — como el encuentro en tiempo presente de un grupo de personas en torno a un acontecimiento escénico— y la experiencia que se desprende de este fenómeno, no podría entonces, traducirse o reproducirse a través de pantallas. Su fundamentación —en línea con las ideas de P. Phelan<sup>17</sup>— afirma que, en el intento por capturar el tiempo presente del fenómeno escénico, lo que se puede generar es información sobre el acontecimiento mismo (en calidad de registro o archivo); pero en ningún caso se podría «reproducir» el *acontecimiento* como tal. A partir de esta reflexión, Dubatti propone entonces el concepto de *tecnovivio*<sup>18</sup> para referirse a un tipo de encuentro «desterritorializado» y «descorporizado»<sup>19</sup> que sí puede ser mediado tecnológicamente. El autor desarrolla, además, dos subcategorías relativas a la noción de *tecnovivio*, la idea del *tecnovivio interactivo* que supone la conexión múltiple de varias personas a la vez (como sucede por ejemplo en los chats, los juegos en línea o en las redes sociales) y la noción de *tecnovivio monoactivo*, donde la relación es uno a uno entre la persona «usuaria» y elemento/medio tecnológico.

A modo de antecedente, mucho antes de la pandemia ya se habían desarrollado diversas reflexiones teóricas y prácticas relativas a la conceptualización de *tecnovivio* propuesta por Dubatti, puesto que la actividad «escénica» telemática se ha estado produciendo de manera continua y sistemática en distintos puntos del globo desde hace más de veinte años. Una reflexión teórica destacable es, por ejemplo, el trabajo desarrollado por la autora Elena Pérez,<sup>20</sup> quien conceptualiza sobre estas ideas proponiendo una definición propia<sup>21</sup> para identificar todo tipo de práctica performativa que tenga lugar en una videollamada o en una plataforma virtual, entendida como una *performance telemática*. Pérez desarrolla este término —varios años antes de la llegada de la Covid-19— para referirse puntualmente al uso de

<sup>13</sup> Oscar CORNAGO, *Ensayos sobre teoría escénica*, Madrid, Ababa, 2015.

<sup>14</sup> En J. DUBATTI, «Convivio y tecnovivio...», p.44-54; y J. DUBATTI, «Artes conviviales, artes tecnoviviales...», p. 313-333.

<sup>15</sup> Las cursivas en las palabras *tecnovivio* y *convivio* son nuestras.

<sup>16</sup> El término *convivial* remite a una conceptualización desarrollada por el autor y teórico argentino Jorge Dubatti respecto a la naturaleza performativa y co-presencial que caracterizaría el fenómeno del encuentro teatral. En contraparte a esta idea, el autor desarrolla también la noción de «tecnovivio» para referirse a la condición del encuentro escénico, cuando este está mediatizado de manera virtual, y el estado de co-presencia en tiempo real se desarrolla de manera telemática. Véase Jorge DUBATTI, «Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo», *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, vol.9, 2015, p. 44-54.

<sup>17</sup> Véase Peggy PHELAN, *Unmarked. The politics of performance*, Londres, Nueva York, Routledge, 1993.

<sup>18</sup> J. DUBATTI, «Artes conviviales, artes tecnoviviales, artes liminales: pluralismo y singularidades (acontecimiento, experiencia, praxis, tecnología, política, lenguaje, epistemología, pedagogía)», *Avances*, 30, 2021, p. 313-333. Recuperado a partir de <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/avances/article/view/33515>

<sup>19</sup> Estas ideas se relacionan con planteamientos filosóficos pre-existentes, como las reflexiones sobre el cuerpo «desencarnado» del filósofo Jean-Luc Nancy (sobre la influencia de la digitalización en los procesos de transformación de la experiencia corporal) o con ideas como la noción de *cuer-*

po virtual del filósofo Pierre Lévy, relativa a la condición autónoma de la presencia de un determinado cuerpo en un entorno virtual.

<sup>20</sup> Elena PÉREZ es tiene un doctorado en Drama de la Norwegian University of Science and Technology (NTNU) desde 2016. En la actualidad es directora artística de la Trondheim Art Society. Su investigación teórico-práctica profundiza en los cruces entre arte, diseño de juegos y tecnología; y se enfoca particularmente en explorar el impacto de los medios digitales en la performance contemporánea.

<sup>21</sup> Además de la idea de la *performance telemática*, Pérez desarrolla otras dos conceptualizaciones útiles para entender el cruce entre teatro, performance y tecnología: la noción de *teatro multimedia* para referirse a todo tipo de práctica escénica que integre en el escenario mismo el uso de pantallas y proyecciones; y el concepto de *performance pervasiva*, que identificaría a todo tipo de práctica escénica performativa que hibride juego, performance, teatro interactivo y tecnología.

<sup>22</sup> Véase Emma COLE, «ZU-UK's *Hotel Medea*, Postdramatic Tragedies», *Classical Presences*, Oxford, Oxford Academic, 2019.

<sup>23</sup> Véase Elena PÉREZ, «The expansion of theatrical space and the role of the spectator», *Nordic Theatre Studies*, vol. 26, n. 2, 2015, p. 35-41.

telecomunicaciones en el contexto de una práctica escénica performativa, con la finalidad de conectar a los distintos agentes (cuerpos) implicados en las propuestas.

Desde la perspectiva práctica, también mucho antes de los confinamientos forzados, ya existían diversos proyectos e iniciativas en el mundo que podían asumirse desde los parámetros de Pérez como «performances telemáticas» o como encuentros «tecnovivales» según las ideas de Dubatti: algunos casos a destacar, podrían ser ejemplos de piezas como *Hotel Medea* (2007) del colectivo británico ZU-UK, donde los actores interactuaban en tiempo real con las audiencias a través de videollamadas;<sup>22</sup> propuestas como la de la artista Annie Abrahams en su proyecto *Skype Duet* (2011), una performance donde exploraba en vivo el fenómeno de la comunicación telemática vía video llamada construyendo una experiencia performativa con una persona que interactuaba con ella desde la distancia;<sup>23</sup> o piezas como *La despedida* (2016), una propuesta escénica argentina del grupo La Plaza presentaba en el FIBA (festival internacional de Buenos Aires) donde se utilizó una plataforma de video conferencia para conectar a la audiencia con actores que estaban en diversas locaciones geográficas; o como *Tele-visions* (2018) del colectivo sudafricano *Third Worl Bunfight* donde el equipo creativo también experimentó con la conexión telemática en tiempo real entre el elenco y las audiencias.

El surgimiento de este y otras formas de mediatización de las artes vivas en medios virtuales generó una serie de debates entre artistas respecto a la naturaleza del acontecimiento escénico y a la posibilidad/imposibilidad de transmitirlo telemáticamente de manera digitalizada. Sin embargo, con la irrupción del contexto *pandémico*, la discusión académica sobre la validez o no de los medios utilizados perdió rápidamente importancia, en la medida en que las cuarentenas se alargaban más y más, y no había tiempo para entrar en divagaciones filosóficas sobre la naturaleza de la experiencia teatral. La prioridad en ese entonces era continuar con la producción artística escénica a como dé lugar. Sin embargo, ante la indiferencia gubernamental que experimentó el sector cultural —donde siempre los sectores «más afectados» eran la hotelería y el turismo, pero nunca se hablaba de la producción artística— y ante las numerosas contradicciones evidenciadas en distintos países donde la gente podía llenar estadios de fútbol pero no ir al teatro, la creación escénica tuvo que reinventarse de muchas maneras para asegurar la subsistencia de su trabajo, explorando con las limitaciones del contexto desde diferentes ángulos y posturas.

En el marco de esta reflexión, y en orden de cumplir con su objetivo principal que es la observación de la posible continuidad post-pandemia de ciertos hallazgos realizados por artistas escénicos en el contexto de sus

procesos creativos digitalizados, se propone analizar este fenómeno especialmente en el ámbito particular de la producción teatral chilena puesto que, en dicho país, las clausuras de teatros y los confinamientos totales tuvieron una duración extremadamente larga en comparación a otros lugares, lo que posibilitó que la producción cultural asociada a las artes vivas pudiera profundizar en las posibilidades y metodologías de la virtualidad, más que en otros países. El caso chileno es particularmente útil para encontrar ejemplos a observar puesto que en este país los teatros tomaron prácticamente un año y medio en volver a abrirse con relativa normalidad (con aforos reducidos) y se registró uno de los confinamientos totales más largos del mundo, de más de 563 días seguidos. Este contexto de encierro prolongado obligó a las y los artistas escénicos a persistir y profundizar en los formatos digitales, a diferencia de otros países donde la virtualización de las prácticas escénicas se vivenció como algo transitorio. Por esta razón se han seleccionado dos ejemplos de trabajos escénicos desarrollados por equipos creativos chilenos puesto que para la motivación de la presente reflexión, tiene un valor especialmente particular la observación de las soluciones creativas que se constituyeron en un marco de trabajo continuo y prolongado como este, en que las producciones pudieron profundizar de manera sistemática en la virtualización de sus propuestas; a diferencia de otros contextos donde la digitalización forzada de las artes escénicas fue muy breve y no alcanzó a transformarse en el *modus operandi* de producción escénica cotidiana.

En este contexto creativo específico, se analizan entonces dos casos particulares de grupos escénicos chilenos —Teatro del Terror y el colectivo La Disvariada— que afrontaron el proceso creativo desde posturas diferente. El objetivo del análisis es la identificación de prácticas y recursos utilizados en ambos casos por dichos colectivos que hayan sido integrados en el retorno desde las pantallas a la experiencia escénica «convivial».

#### «Artificial», de la compañía Teatro del Terror

El primer caso de estudio corresponde al proceso vivido por la agrupación escénica<sup>24</sup> Teatro del Terror.<sup>25</sup> En 2020, son seleccionados con su proyecto *Artificia*<sup>26</sup> para ser parte de un proceso de residencia en el espacio Nau Ivanov (Barcelona), pero la llegada de la pandemia no les permitió concretar la realización presencial de la obra. Ya de regreso en Chile, utilizaron como base las exploraciones ya realizadas y decidieron darle un giro al uso común que los demás creadores escénicos estaban dándole a las plataformas de videollamadas como *Zoom*, *Yitsi* o *Meet* en el intento de traspasar sus prácticas escénicas a la pantalla y, en vez de intentar «virtua-

<sup>24</sup> El equipo tras el formato «virtualizado» de la propuesta estuvo compuesto por Iván Fernández (dramaturgia y guion); Javier Ibarra Letelier (dirección); Soledad Cruz y Nicolás Pavez (intérpretes); Antonieta Ibarra (voces en *off*); Alex Waghorn (producción audiovisual); Juan Carlos Valenzuela (composición sonora); Loreto Martínez (diseño gráfico); Alejandra Contreras (maquillaje) y Francesca Cecotti (producción general).

<sup>25</sup> La compañía teatral chilena Teatro del Terror nace el año 2006 bajo la dirección de Javier Ibarra, y desde entonces su línea de trabajo se ha mantenido constante en la exploración sobre el terror y lo siniestro en la escena. Véase TEATRO DEL TERROR, «Teatro del Terror» [en línea], (s/f), disponible en <https://www.tdterror.com/> [consulta: 10-3-2022].

<sup>26</sup> Véase VIVE TEATRO, «Artificial de Teatro del Terror» [en línea]. *Vive Teatro*. Información promocional, 2021, disponible en <https://www.viveteatro.cl/artificial-lo-nuevo-de-teatro-del-terror/> [consulta: 14-5-2022].

<sup>27</sup> Javier IBARRA, comunicación personal [18- 4 -2022].

lizar» su quehacer, decidieron derechamente incursionar en el lenguaje cinematográfico (fig. 1).



Fig. 1. Imagen promocional «Artificial» Teatro del Terror (2021) Autor: Javier Ibarra Letelier.  
Fuente: <https://www.biobiochile.cl/noticias/artes-y-cultura/teatro/2022/07/26/multidisciplinaria-y-siniestra-puesta-en-escena-trae-teatro-del-terror-con-artificial.shtml>

En la visión de su director, Javier Ibarra,<sup>27</sup> intentar «hacer teatro por Zoom» le parecía poco atractivo ya que no veía realmente nada diferente que aportar a la inmensa oferta cinematográfica en términos de formato, y tampoco veía potencial en aquello, como para que eso pudiese competir con plataformas tan fuertes como *Netflix* o el mismo contenido de *YouTube*. El colectivo creativo decanta entonces por reciclar su material de origen escénico y convertirlo en un cortometraje compuesto por cinco fragmentos de historias diferentes para visionar a través de internet. El colectivo ensaya a través de videoplataformas y cuando tienen origen los primeros levantamientos de restricciones, se juntan a llevar a cabo el rodaje del material para su posterior montaje audiovisual y exhibición online. Ibarra, en un esfuerzo por diferenciar esta propuesta de cualquier otro cortometraje, explora en el potencial del sonido inmersivo y la sonoridad binaural en un intento por traspasar un poco la sensación de la co-presencia y de la experiencia física que tiene el teatro a la visualización digital de la propuesta.



Durante las cuarentenas, la pieza fue presentada en diversas plataformas escénicas *online*.<sup>28</sup> En algunas,<sup>29</sup> es posible hasta la fecha observar el producto final en formato de cortometraje—. Ya de regreso a la presencialidad, la decisión del colectivo ha sido volver a investigar sobre el formato original totalmente teatral, pero conservando de la experiencia de virtualización, los hallazgos en materia de exploración sonora. Respecto a esto último, en el caso particular de este equipo creativo, el aporte de la virtualización forzada amplió las perspectivas del colectivo en la medida en que descubrieron el potencial de las experiencias sonoras inmersivas y envolventes que, como señala Ibarra,<sup>30</sup> de no haber pasado por ese proceso de digitalización obligada donde exploraron técnicas cinematográficas, no se les habría ocurrido probarlo. También, el equipo acepta ahora con mayor facilidad la idea del trabajo a distancia y el potencial de estar bilocados (en diferentes lugares a la vez) tanto para desarrollar procesos creativos con personas que están lejos; así como también, para para ampliar las posibilidades de acceso y visionado de sus obras.

*«Flores a quien corresponda», del colectivo La Disvariada*

En el segundo proceso observado, de la obra «Flores a quien corresponda» (2021) del colectivo escénico La Disvariada (fig. 2),<sup>31</sup> el resultado creativo final fue diferente: conscientes de no querer hacer lo que «todo

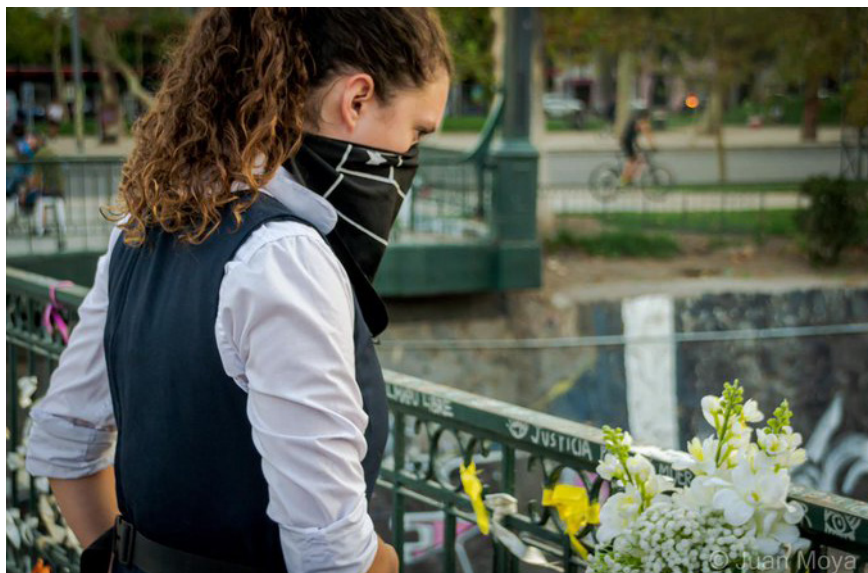


Fig. 2. Imagen promocional «Flores a quien corresponda» (2021) Autor: Juan Moya.  
Fuente: <https://mobile.twitter.com/RIntermedio/status/1369692484536832005/photo/1>

<sup>28</sup> Entre ellas el Festival Internacional Teatro a mil. Véase TEATRO A MIL, «Artificial de Teatro del Terror» [en línea], *Fundación Teatro a Mil*, Catálogo de obras, 2021, disponible en <https://teatroamil.cl/en/catalogo-obras/artificial/> [consulta:12-3-2022].

<sup>29</sup> Particularmente, en la plataforma de ONDAMEDIA, donde la pieza fue agregada en el contexto de la serie documental PLAN F. Para visionado en línea véase, ONDAMEDIA, «cortometraje artificial», [en línea], *Serie documental «PLAN F»*, temporada 4, 2021, disponible en <https://ondamedia.cl/show/plan-f> [consulta:24-8-2022].

<sup>30</sup> J. IBARRA, *ídem*.

<sup>31</sup> El colectivo La Disvariada, nace en Santiago de Chile el año 2017 y se define en su presentación de su *fan page* de Facebook como «un colectivo en emergencia, independiente, colaborativo e interdisciplinario; integrado por diseñadores, músicos y actores». La mayoría de sus integrantes comparte un recorrido en común desde su formación actoral en la carrera de teatro de la Universidad de Chile. Para más información véase FACEBOOK, «Colectivo La Disvariada» [en línea], *Fan page oficial*, 2021, disponible en [https://www.facebook.com/ladisvariada/?ref=page\\_internal](https://www.facebook.com/ladisvariada/?ref=page_internal) [consulta: 21-1-2022].

<sup>32</sup> El equipo creativo tras esta propuesta estuvo compuesto por: Bárbara Bodelón, Gabriela Basauri y Paulo Stingo (en calidad de *performers*); Gustavo Deutelmoser y Octavio Navarrete (técnicos en terreno); Juan José Acuña (técnico OBS, edición digital y diseño sonoro); Matías Burgos (producción audiovisual); Alonso Morales y Gabriela Basauri (Producción general). La dirección y conceptualización de la pieza fue desarrollada de manera global por el colectivo.

<sup>33</sup> Como el sentido total de la pieza radicaba en la transmisión en vivo de las acciones ejecutadas por los intérpretes, no existen registros completos de las sesiones realizadas. Sin embargo, es posible mirar el *tráiler* de la propuesta que fue creado con una finalidad de difusión del proyecto. Véase, FACEBOOK, «Trailer de Flores a quien corresponda» [en línea], *Fan page del colectivo La Disvariada*, 2021, disponible en <https://www.facebook.com/watch/?v=158681679352071> [consulta:21-1-2022].

<sup>34</sup> En este último aspecto, tanto Teatro del Terror como La Disvariada, tuvieron que crear materiales audiovisuales específicos —aparte de la propuesta escénica misma— con el objetivo de usarlos para fines promocionales.

<sup>35</sup> Gabriela, BASAURI, comunicación personal [14-2 -2022].

<sup>36</sup> J. IBARRA, *ídem*.

<sup>37</sup> J. Ibarra; G. BASAURI, *ídem*.

mundo» estaba haciendo (reproducir por Zoom sus escenas de teatro en vivo), el equipo<sup>32</sup> profundizó en la búsqueda escénica que caracterizaba su trabajo antes de la virtualidad: explorar en la relación con las audiencias y en los mecanismos de interacción no convencionales. El colectivo, opta entonces por crear una situación teatral en vivo, retransmitida por Zoom en tiempo real, donde las audiencias desde sus casas podían guiar y acompañar a la protagonista (Esperanza), que tenía que completar una misión en un lugar específico de la ciudad. Esta tarea —realizada de manera conjunta con las audiencias y retransmitida a partir de una cámara en visión subjetiva en primera persona— implicaba que la protagonista recorriera un trayecto determinado a través de las calles de la ciudad. La propuesta de «Flores a quien corresponda»<sup>33</sup> se posiciona entonces desde la interacción bilocada en tiempo real (entre audiencias y actores en distintos espacios) y narrativamente, se influencia de los mecanismos de construcción de un videojuego.

Tanto en la fase creativa como en la presentación final, el colectivo tuvo que aprender a utilizar herramientas digitales específicas para edición de videos y retransmisión en vivo (OBS Studio) y también a crear contenidos adicionales sobre la obra (entendidos a nivel de producción metateatral como una *metaobra*) para la difusión en redes sociales. Este último concepto se utiliza en este contexto para agrupar todos aquellos procesos productos asociados a la creación de una obra o pieza teatral que no corresponden a la experiencia misma de la puesta en escena. En este sentido, refiere particularmente todos los procesos de difusión y comunicación relacionados a la propuesta escénica que exceden la obra misma, y que requieren de propuestas creativas originales —y muchas veces de la creación de narrativas paralelas—, capaces de potenciar la interactividad en redes sociales o en plataformas digitales.<sup>34</sup>

Gabriela Basauri,<sup>35</sup> que se desempeñó tanto en la parte creativa como productiva del proceso, menciona que el verdadero desafío para ellos «fue intentar profundizar en las herramientas virtuales más que trabajar en el formato digital por obligación y sacarle el máximo provecho a la limitación de aquel entonces». La obra, fue ensayada mayoritariamente vía videollamadas; y proyecta para la continuidad de su trabajo futuro, una secuela que seguirá explorando este formato virtual híbrido y las posibilidades que ofrecen las plataformas digitales para bilocar a audiencias/actores en tiempo real.

A modo de conclusión, ambos colectivos coinciden en que antes de la pandemia nunca se habrían imaginado incursionando así en lo virtual, (y en el caso del primero, no ha estado en sus planes seguir haciéndolo).<sup>36</sup> Basauri e Ibarra manifiestan<sup>37</sup> en concordancia que, si bien este proceso limitó

considerablemente sus prácticas creativas, igualmente puede tener una serie de beneficios que se enumeran a continuación:

- 1) El uso de plataformas de videollamadas para agilizar ciertas partes del proceso escénico tanto a nivel creativo como productivo (desde los mismos ensayos hasta reuniones paralelas de producción general).
- 2) La profundización en las estrategias de comunicación y difusión interactiva en redes sociales —que pueden considerarse como «metabrazos»— en cuanto la necesidad de posicionar los trabajos y de comunicarlos a la audiencia potencial, implica necesariamente inventar dinámicas y formatos específicos para tal fin. En este sentido último, el contexto de los confinamientos permitió a los artistas escénicos explorar con mayor profundidad las posibilidades creativas de la producción de este tipo de contenidos específicos.
- 3) La posibilidad que ofrece lo virtual para relacionarse con personas que están fuera del alcance físico de la recepción escénica de sus trabajos, ampliando así el rango de llegada de las propuestas; así como también, la opción de incluir en sus procesos creativos a personas que se encuentran físicamente lejos.

La experiencia de estos dos equipos de trabajo se potenció de las diversas propuestas que comenzaron a surgir en el marco de este contexto y que, gracias a las mismas redes sociales, se replicaron y se difundieron con rapidez en distintos entornos virtuales. La necesidad del sector creativo escénico de continuar trabajando dio origen a una serie de propuestas interesantes que abordaron el proceso de «virtualización» de sus creaciones escénicas desde aristas diversas. Algunos ejemplos de otras experiencias y colectivos creativos que desarrollaron sus propuestas en paralelo a los trabajos de Teatro del Terror y La Disvariada son casos como el de la compañía británica Forced Entertainment con su obra *Theatre of the world* (2020) o *Cock* (2020) del Royal Court Theatre de Londres, donde los actores se conectaban desde distintas localizaciones para dar curso a la narración ante la mirada de las audiencias presentes vía videoconferencia;<sup>38</sup> u otras propuestas que decidieron en cambio, integrar a sus públicos de manera intra-diegética en las ficciones con casos como el de la pieza *Zoom* (2020), del autor irlandés Jonathan Lewis,<sup>39</sup> o *Clase magistral* (2020), del autor chileno Rafael Gumucio,<sup>40</sup> donde la acción dramática a nivel narrativo coincide con la situación performativa del encuentro *tecnovivial*, ya que en ambas propuestas la situación a desarrollar ocurre en el contexto de una videollamada. En otra línea, diversas creadoras y creadores decidieron seguir el camino explorado por Ibarra con Teatro del Terror y, en vez de inten-

<sup>38</sup> En estos dos ejemplos, el público desde sus casas se enfrenta a la pantalla (entendida como la escena teatral) de la misma manera que lo harían en un teatro tradicional: de forma frontal y sin posibilidad de interferir en lo que sucede o de alterar a nivel performativo el curso de la acción dramática. Es la constatación práctica de esta reflexión, la que moviliza a directores como Ibarra a evitar a toda costa los intentos por traducir el fenómeno teatral a las pantallas, puesto que para ello ya existiría un formato que se encarga de conseguir exactamente el mismo efecto: el cine.

<sup>39</sup> *Zoom* (2020) trata de una reunión de amigos que se lleva a cabo vía plataforma Zoom. Los espectadores ingresan a la misma reunión y son parte de la trama argumental, aunque no interfieren directamente en ella.

<sup>40</sup> *Clase magistral* (2020) propone como situación dramática una clase *online* dictada por un profesor universitario a la cual llega solo un estudiante. Ambos se enfrascan en un debate sobre el valor de la educación mientras la vicedecana de la universidad se mantiene escuchando en modo incógnito.

<sup>41</sup> *Ars Dramática* es laboratorio escénico/plataforma de producción colaborativa, creado por la actriz, directora e investigadora escénica Constanza Blanco Jessen, cuyas principales líneas de trabajo tienen que ver con el arte relacional cocreativo, el diseño de experiencias lúdicas y la interacción corresponsable entre equipos artísticos y audiencias. Véase ARS DRAMÁTICA, «Info» [En línea], disponible en [www.arsdramatica.com](http://www.arsdramatica.com) [consulta: 9-4-2022].

<sup>42</sup> *Comité internacional de quejas y reclamos* (2018-) es una performance interactiva desarrollada en el marco del laboratorio de *Ars Dramática* en el que el público puede participar de un campeonato de quejas, ya sea como evaluadores de las quejas que otras personas proponen o participando con sus propias reclamaciones. En el contexto de la pandemia, se suma al proyecto la actriz y directora escénica Marta Rodríguez y junto a Blanco, trabajaron en la adaptación de la propuesta al formato virtual. Para más información, Véase YOUTUBE, «Tráiler: festival internacional de quejas y reclamos» [En línea], *Tráiler: versión online*, 2020. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=CpSRGm-OBQfk> [consulta: 9-4-2022].

<sup>43</sup> *Archivo de memoria* (2020) es una performance híbrida creada en el contexto del laboratorio de *Ars Dramática*, que conectaba a la audiencia en tiempo real con doce *performers*, ubicados en distintos lugares del globo. La premisa de la acción giraba en torno a la inminente pérdida de todo el almacenamiento virtual de nuestra información personal. El público, guiado vía Whatsapp por una IA (interpretada en tiempo real por una actriz), seguía una serie de instrucciones que le invita-

tar traducir virtualmente sus propuestas escénicas, optaron por explorar los formatos puramente cinematográficos. Por último, una última línea de acción observada, cuyo funcionamiento quedó ilustrado en la pieza del colectivo La Disvariada, buscó destacar el potencial interactivo de la virtualización performativa y hacer partícipe a los espectadores de las decisiones a construir durante el curso de la acción dramática, asemejándose más al funcionamiento relacional de un videojuego.

En cuanto a este foco de interés particularmente centrado en el valor relacional de los medios digitales y su potencial interactivo, nuestro propio quehacer artístico en el contexto del laboratorio escénico cocreativo de *Ars Dramática*,<sup>41</sup> nos sirvió de fuente de aprendizaje pragmático para la escritura de esta reflexión. A partir del desarrollo de diversos ejercicios escénicos realizados en los confinamientos —como las adaptaciones digitales de proyectos teatrales interactivos como *Comité internacional de quejas y reclamos* (2020)<sup>42</sup> y *Coliseo*<sup>43</sup> o la creación de iniciativas nuevas a partir de la obligatoriedad del contexto, como el proyecto *Archivo de memoria* (2020) —<sup>44</sup> se experimentó prácticamente en el intento por trasvasiar la corporeidad del encuentro en tiempo real que ofrecen las artes performativas a los medios virtuales. En el contexto particular de nuestro propio desarrollo creativo, el mayor descubrimiento tiene que ver con las posibilidades que aporta la digitalización de la interacción entre equipos creativos y audiencias en materia de potenciar la participación de las personas asistentes y de fomentar los esfuerzos por crear experiencias cocreativas a muchos niveles de profundidad. En nuestros diferentes procesos, fue posible implementar estrategias de diseño iterativo que nos permitían saber de antemano los intereses del público potencial y hacerles participar en distintos grados de las propuestas a nivel de creación previa. Este mismo ejercicio les implicaba de manera sistemática para luego ser parte del resultado final o de la presentación de la experiencia misma a desarrollar. Por último, también era posible seguir profundizando en la interactividad con las audiencias en las presentaciones mismas de los proyectos (en la puesta en acción de la performance o situación escénica) en cuanto siempre estaba la posibilidad de que pudieran tomar decisiones o manifestar sus opiniones a través del chat de las mismas plataformas de *Streaming*. En este aspecto, la experiencia fue positiva puesto que, en el caso particular de nuestro proyecto de laboratorio —donde la interacción directa cocreativa entre audiencias y equipo creativo es el foco de todos nuestros esfuerzos—, ya veníamos desde antes de la pandemia mediatizando ciertas opiniones o decisiones de la gente vía aplicaciones móviles o mensajería instantánea. Sin embargo, tal y cómo podría esperarse, nuestro caso se suma al de la larga lista de artistas escénicos que exploraron este tipo de formatos por obligación y necesidad, y no por curiosidad o interés real.

## Conclusiones

Respecto a los hallazgos descubiertos, tanto en la observación de estos dos casos de estudio concretos como en la propia experimentación personal, fue posible determinar que los descubrimientos encontrados se contextualizan en torno a dos momentos específicos del proceso creativo escénico. En primera instancia, a la fase de creación previa, donde se utilizan metodologías de ensayos y trabajo creativo telemático (ensayos y reuniones de mesa vía plataformas de videollamada), y se potencian las estrategias interactivas integradas tanto en el plano del marketing digital y la difusión de los proyectos (meta-obra), como fomentando la participación o la cocreación activa dentro de las mismas experiencias propuestas.

En segunda instancia, en la fase de presentación y realización de la experiencia escénica virtual, se utilizan diferentes recursos (plataformas de videollamadas, servicios de *streaming* en vivo o la edición en vivo vía OBS) y se vuelve imperativa la necesidad de reproducir el efecto de copresencialidad del «convivio» en el soporte digitalizado, para diferenciar este «nuevo formato» de cualquier producción cinematográfica o audiovisual.

Esto último da pie a diferentes soluciones técnicas propuestas por los artistas estudiados que, pasado el efecto de las cuarentenas y los confinamientos, han integrado en la versión «física» de sus propuestas. Se observa también, en ambos momentos del proceso creativo, la aceptación de la bilocación corporal y de la presencia múltiple, ampliando las posibilidades de los procesos creativos a posibilidades no tan recurrentes previamente, como cooperaciones internacionales o realizaciones escénicas con elencos en espacios/tiempos diferentes que hibriden la experiencia virtual con el encuentro convivial, así como también la producción de contenidos metateatrales (metaobra) característicos de los procesos promocionales y de difusión de las propuestas en entornos virtuales y que en ningún caso, serían exclusivos del contexto de los confinamientos forzados, puesto que se trata de una práctica recurrente para aumentar el alcance de las propuestas, en la producción escénica contemporánea.

Respecto a las tres grandes dimensiones que caracterizan a las audiencias nativas digitales, se comprueba a través de la experiencia de estos dos colectivos creativos distintas maneras de relacionarse con el contexto socio digital actual: en el caso de *Flores...* la interactividad y la función *prosumer* están muy presentes en su propuesta, así como también la noción del efecto multitarea que conlleva aceptar la bilocación de los participantes de la experiencia. En el caso de *Artificial*, la influencia del contexto *on demand* fue un factor determinante en el resultado obtenido en su proceso creativo en la medida en que el registro de la propuesta escénica virtual ha

ban a realizar acciones cotidianas en sus propias casas y a responder preguntas sobre el tema. También podía tener acceso a una serie de memorias íntimas del elenco. Al final, todas las personas participantes (equipo creativo y público) culminaban la experiencia en una fiesta por Zoom. La performance se desarrollaba en un marco temporal de 24 horas y utilizaba diversos tipos de plataformas de comunicación (*Whatsapp, Instagram, Google Drive, Zoom, Canva*).

<sup>44</sup> *Coliseo* (2017-2021) es una cocreación escénica interactiva desarrollada en el marco del laboratorio de *Ars Dramática*, que desafía a las audiencias y al equipo creativo a construir en tiempo real una puesta en escena, partir de una serie de protocolos de improvisación y juego. En el año 2021, la obra fue presentada en su formato *online* en el marco del Festival Internacional de Teatro Santiago a Mil. Para más información, véase [YOUTUBE](https://www.youtube.com/watch?v=hIk000eUXOI&t=2s), «Presentación Coliseo. Versión Virtual. Fitam 2021. *Gameformance*» [en línea], *Introducción a la sesión FITAM*, 2021. disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=hIk000eUXOI&t=2s> [consulta: 7-2-2022].

quedado a libre disposición de consumo en la red. Finalmente, ambas obras coinciden en la importancia de utilizar herramientas de las TIC para potenciar sus procesos de promoción (metaobra), más que para integrarlas creativamente dentro de las propuestas en términos artísticos.

En un sentido general, y analizando la condición actual de las prácticas escénicas que en la mayoría de los países del mundo han regresado a la «normalidad», lo manifestado en ambos procesos creativos demuestra que si bien las y los artistas teatrales pueden encontrar maneras eficientes de traspasar sus ideas escénicas a formatos audiovisuales para visionado virtual (sean transmisiones en vivo o registros). La mayoría de los hallazgos encontrados no habrían surgido de no tratarse de una situación de obligación extrema. En este aspecto, la mayoría de los procesos creativos surgidos en el contexto de los confinamientos extremos —al menos en el panorama de la escena teatral chilena— no regresaron a indagar de manera activa en el potencial de la virtualidad, aplicada a la puesta en acción de una propuesta escénica. Si bien, ha sido posible constatar en el ejemplo de *Artificial* que ciertos descubrimientos generados en este contexto creativo —como sucede por ejemplo, con la exploración sonora en el caso particular de esta obra— pueden tener algún tipo de continuidad una vez de regreso a la presencialidad del convivio. Esto no representaría una situación generalizada, ya que las dificultades encontradas por los creadores escénicos por distinguir sus trabajos de los formatos de producción audiovisual tradicionales, siguen estando latentes, indistinto del contexto pandémico. Dicho de otra manera: la competencia con la producción cinematográfica profesional —y con la inmensa oferta de contenidos audiovisuales de carácter dramático y/o teatral que hay en línea— seguiría siendo el mayor obstáculo para las y los creadores escénicos en caso de verse nuevamente enfrentados a un contexto de virtualización obligada de sus propuestas. Esta dificultad queda aún más patente en aquellos casos como el de «Artificial» donde el registro de la pieza no podía ofrecer tampoco la condición de experiencia en tiempo real que sí explora, por ejemplo, la propuesta de *La Disvariada* donde el colectivo se esforzó por traspasar el espíritu del *convivio* teatral a la dimensión *tecnovivial* del medio virtual, apostando concretamente por el uso de formatos de retransmisión en tiempo real y generando dinámicas de interacción en vivo con sus audiencias. Respecto a la importancia de rescatar ciertos elementos distintivos del encuentro presencial escénico, en ambos casos el uso del tiempo real se consolidó como un punto de bifurcación creativa: en el ejemplo de *Flores...* se trató de la herramienta concreta elegida por el colectivo para intentar traspasar la *sensación* de acción en tiempo presente que presupone tradicionalmente la expectación teatral; mientras que en contraparte, la propuesta de *Artificial* resuelve derecha-

mente evitando el intento de que su ejercicio de virtualización escénica se «parezca» al teatro y opta de manera directa por apelar a una creación bajo los códigos del lenguaje cinematográfico.

Finalmente, ambos colectivos, consultados por la dificultad particular de traspasar las características representativas del teatro a los medios de reproducción virtual, coinciden en que aunque la predisposición de sus audiencias al «nuevo formato» fue positiva durante la época de los confinamientos extremos —e incluso hubo una suerte de «solidaridad empática» por parte de los espectadores en torno a la situación contextual, que les ayudó a aumentar el alcance de sus propuestas—y que resultaría un proceso especialmente lento y arduo intentar posicionar la práctica del teatro *por Zoom* como una alternativa «real» ante la inmensa producción audiovisual y cinematográfica existente en internet. Respecto a esto último —y ya a con la perspectiva del paso del tiempo sobre ambas experiencias creativas—, tanto Basauri como Ibarra<sup>45</sup> concuerdan en que, una vez regresada la «normalidad», la mayoría de las y los artistas teatrales han preferido seguir explorando aquello que distingue las prácticas escénicas de otro tipo de lenguajes artísticos —entendido en función del encuentro presencial de los cuerpos en torno al acontecimiento escénico— antes que seguir destinando sus esfuerzos a intentar reproducir en formatos audiovisuales o códigos cinematográficos aquellas particularidades que hacen del teatro (y de cualquier formato escénico) un tipo de práctica creativa de naturaleza única. Estas afirmaciones, presuponen a largo plazo —en el contexto particular de la era de la información y de la web 2.0— que el valor que se le da al encuentro fenomenológico de los cuerpos en tiempo real (característico de las artes escénicas) solo podría evolucionar en al menos dos posibles direcciones: o el *convivio* teatral cobra fuerza en oposición a la experiencia forzada del encuentro corporal tecnológicamente mediatizado (propio no solo de los confinamientos obligados, sino también del día a día de nuestras sociedades) o bien la aceptación generalizada y paulatina de la vivencia telemática imperante —en casi todo orden de cosas— forzará a largo del tiempo, a que las prácticas escénicas vuelvan a reinventarse una vez más en el marco de la experiencia *tecnovivial* dando paso tal vez, a un nuevo género o formato artístico específico.

La discusión en tal escenario ya poco podría tener que ver con la relevancia de las taxonomías a nivel creativo o con la discusión sobre si «esto es o no es teatro», sino con una reflexión más profunda respecto a las características propias que adquiriría la corporalidad y la condición de «presencia», en el contexto de un encuentro virtual de estas características. En este sentido, el potencial de la discusión adquiere toda una nueva perspectiva si nos preguntamos qué «tipo de cuerpo» es el que se da encuentro en

<sup>45</sup> J. IBARRA; G. BASAURI, *idem*.

<sup>46</sup> LÉVY, P. *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*, Barcelona, Anthropos, 2007.

estos contextos performativos y cuál sería la naturaleza de su condición. A partir de esta interrogante, se pueden dilucidar al menos dos posibles puntos de partida: por un parte, la comprensión de la experiencia del *tecnovivo* como un fenómeno de proyección virtual de un cuerpo material, que solo cumple una función representativa de su origen «real» (o incluso, solo como un gesto de registro u archivo del encuentro performativo) o bien, por otro lado, podrían entenderse este tipo de propuestas escénicas digitalizadas, como una forma de demostrar y ejemplificar la posibilidad de que un cuerpo «avatar» virtual —en resonancia con las ideas de Lévy—<sup>46</sup> pueda constituirse de manera independiente a su cuerpo material, como una entidad autónoma con sus propias reglas de existencia.

Constanza Blanco Jessen  
Núcleo Arte, Política y  
Communitas (NaPyc),  
Universidad de Chile  
stanzjessen@gmail.com  
[https://orcid.org/  
0000-0002-0162-5921](https://orcid.org/0000-0002-0162-5921)



DEL *TECNOVIVIO* AL RETORNO DE LA EXPERIENCIA ESCÉNICA PRESENCIAL: HALLAZGOS EN LOS CASOS DE *ARTIFICIAL* Y *FLORES A QUIEN CORRESPONDA*

A partir de las experiencias de los colectivos teatrales chilenos: Teatro del Terror, con su obra *Artificial* (2021), y el colectivo La Disvariada, con su trabajo *Flores a quien corresponda* (2021), se analizan los principales hallazgos que ambos grupos hicieron en el proceso de tránsito desde su quehacer creativo virtual —en el contexto de la pandemia de SARS-CoV2—, hasta el retorno a las salas de ensayo y a la exhibición presencial de sus obras. El objetivo de la presente reflexión es la observación de posibles recursos y prácticas adquiridas durante los procesos de creación telemática, que tengan posibles aplicaciones y sean potencialmente útiles, en el marco del uso de metodologías creativas presenciales.

Palabras clave: artes vivas, tecnovivio, convivio, copresencialidad, interactividad, experiencia mediada, procesos creativos, acontecimiento escénico

DEL *TECNOVIVIO* AL RETORN DE L'EXPERIÈNCIA ESCÈNCIA PRESENCIAL: TROBALLE EN ELS CASOS D'*ARTIFICIAL* I *FLORES A QUIEN CORRESPONDA*

A partir de les experiències dels col·lectius teatrals xilens Teatro del Terror, amb la seva obra *Artificial* (2021), i el col·lectiu La Disvariada, amb el seu treball *Flores a quien corresponda* (2021), analitzo les troballes principals que ambdós grups van fer en el procés de trànsit des de la seva tasca creativa virtual —en el context de la pandèmia de SARS-CoV2—, fins al retorn a les sales d'assaig i a l'exhibició presencial de llurs obres. L'objectiu d'aquesta reflexió és l'observació de possibles recursos i pràctiques adquirides durant els processos de creació telemàtica, que tinguin possibles aplicacions i siguin potencialment útils, en el marc de l'ús de metodologies creatives presencials.

Paraules clau: arts vives, tecnovivio, convivio, copresencialitat, interactivitat, experiència mediatitzada processos creatius, esdeveniment escènic

FROM *TECNOVIVIO* TO IN-PERSON SCENIC EXPERIENCE: THE FINDINGS FROM THE CASES OF *ARTIFICIAL* AND *FLORES A QUIEN CORRESPONDA*

Based on the experiences of two Chilean theater collectives: Teatro del Terror, with its play *Artificial* (2021), and La Disvariada, with its work *Flores a quien corresponda* (2021), the main findings that both groups made are analysed during the process of transit from their virtual creative works, in the context of the SARS-CoV2 pandemic, to the return to the rehearsal rooms and the in-person theatrical presentation of these works. The objective of the current reflection is the observation of possible resources and practices acquired during the processes of telematic creation which have possible applications and are potentially useful in the framework of the usage of onsite creative methodologies.

Keywords: live arts, tecnovivio, convivio, co-presence, interactivity, mediated experience, creative processes, scenic event

Aquest article ha estat publicat originalment a **Matèria. Revista internacional d'Art** (ISSN en línia: 2385-3387)

Este artículo ha sido publicado originalmente en **Matèria. Revista internacional d'Art** (ISSN en línea: 2385-3387)

This article was originally published in **Matèria. Revista internacional d'Art** (Online ISSN: 2385-3387)

# MATÈRIA

Revista internacional d'Art

Els autors conserven els drets d'autoria i atorguen a la revista el dret de primera publicació de l'obra.

Els textos es difondran amb la llicència de Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada de Creative Commons, la qual permet compartir l'obra amb tercers, sempre que en reconeguin l'autoria, la publicació inicial en aquesta revista i les condicions de la llicència: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.ca>

Los autores conservan los derechos de autoría y otorgan a la revista el derecho de primera publicación de la obra.

Los textos se difundirán con la licencia de Atribución-NoComercial-SinDerivadas de Creative Commons que permite compartir la obra con terceros, siempre que éstos reconozcan su autoría, su publicación inicial en esta revista y las condiciones de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

The authors retain copyright and grant the journal the right of first publication.

The texts will be published under a Creative Commons Attribution-Non-Commercial-NoDerivatives License that allows others to share the work, provided they include an acknowledgement of the work's authorship, its initial publication in this journal and the terms of the license: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.en>

