

SISTEMATIZACIÓN DEL PROCESO DE CREACIÓN Y MONTAJE

EL SHOW DE LA FAMILIA PERRY

DISPOSITIVO TRANSMEDIA PARA ESCENARIOS VIRTUALES.



Imagen 1.1

¹ *Con este banner (un espacio publicitario insertado en página web), creado por Juan Felipe Gonzáles Fitzgerald, con la intención de promocionar la obra en redes sociales iniciamos el camino con nuestra primera producción transmedia. El azul y amarillo iba acompañar a toda la creación de nuestro show transmedia, como algo característico del reality de la familia.

**Sistematización del proceso de creación y montaje “*El Show de la Familia Perry*” dispositivo
transmedia para escenarios virtuales.**

Víctor José García Suarez

1623718

Monografía para optar por el título de Licenciado en Arte Dramático

Director

Jesús David Valencia



Universidad del Valle

Facultad de artes integradas

Departamento de artes escénicas

Licenciatura en Arte Dramático

Cali Valle del Cauca - Octubre 2021

Dedicatoria

A mis madres, ese puente entre mi raíz y mi verdad.

Adriana por ser la voz de mis días

RESUMEN

¿Por qué llamamos “teatro virtual” a la reproducción de situaciones o textos dramáticos en plataformas online de videoconferencia?, ¿cuál es el aura de una obra de arte?, ¿es posible el acontecimiento artístico sin un espacio físico compartido?, ¿bajo qué consigna se hace posible la creación escénica a través de una plataforma virtual? Estas son algunas preguntas que esta sistematización intenta responder. Dado que el presente trabajo ofrece un bosquejo general sobre la representación en los medios digitales a partir del dispositivo transmedia de *El Show de la Familia Perry*. En el acto I se expone la adaptación teatral de la obra de Marco Antonio de la Parra, como una propuesta singular que pretende adaptarse a la virtualidad, desarrollando diversos conceptos como: *dispositivo* y *aura*. En el acto II se ofrece una perspectiva general sobre la incidencia del público en los escenarios virtuales. En el acto III escrutamos el universo transmedia, como una búsqueda poética en los medios de comunicación virtual. Este análisis finalmente me llevará a una reflexión bastante personal sobre este quehacer digital como un sistema de representación novedoso que media entre el hombre y la máquina.

PALABRAS CLAVE

Teatro liminal, Disenso, Dispositivo, Transmedia, Convergencia, Aura, Fragmento, Virtual.

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	12
ACTO I	
SISTEMATIZACIÓN DEL DISPOSITIVO TRANSMEDIA EL SHOW DE LA FAMILIA PERRY	32
CREAR	33
2.1 TECNOLOGÍA, PRESENCIA VIRTUAL, ALTERNATIVA.	39
2.2 CONSTRUCCIÓN RIZOMÁTICA	46
2.2.1 HACIA UN ESCENARIO VIRTUAL	50
2.2.1.1 El Show de la Familia Perry	51
2.2.1.2 Blog de La Familia Perry	56
2.2.1.3 Podcast Rosario Investiga el enigma Perry	60
2.2.1.4 Videoblog Blue Bubble: sala de confesiones de los expedientes P	63
2.2.1.5 Especial de Navidad	66
2.2.2 UNA MIRADA MÁS SOBRE EL ESPACIO	67
2.2.3 EL SUSURRO DE LOS MEDIOS	72
ACTO II	
APROXIMACIONES A UNA EXPERIENCIA ESTÉTICA DEL ESPECTADOR	76
PRESENTAR	77
3.1 CONSIDERACIONES SOBRE EL PÚBLICO	79
3.2 COMPONENTES DE EMISIÓN ESCÉNICA	84
3.3 ESCENARIOS VIRTUALES: ¿HABITAR UN CUERPO NUEVO?	89
3.3.1 Primera Función	90
3.3.2 Segunda función	94
3.3.3 Tercer función Especial de Navidad	98
ACTO III	
POÉTICA TRANSMEDIA	105
RECONSTRUIR LA EXPERIENCIA	106
4.1 UN SHOW INTERDISCIPLINAR	111
4.2 LA ERA GRIS UN SIGNO DE NUESTRO TIEMPO	113
4.3 MANUAL PERRY	115
4.4 ACERCA DE UN MODELO TRANSMEDIA	119
CONCLUSIONES	122

ANEXOS	125
6.1 COMENTARIOS DEL DIRECTOR	125
6.1 ALGUNOS DATOS FINALES	126
6.1.1 Cronología sobre la muerte de Miguel Perry	126
6.1.2 El final de un Show	127
6.2 CRONOGRAMAS DEL PROYECTO	129
6.2.1 Cronogramas individuales	129
6.3 FOTOGRAFÍAS VIRTUALES Y DIFUSIÓN EN MEDIOS	134
	142
BIBLIOGRAFÍA	147
7.1 WEBGRAFÍA	151

TABLA DE IMÁGENES

1.1 Imagen PRIMER BANNER DEL SHOW TRANSMEDIA	1
---	---

ACTO I

SISTEMATIZACIÓN DEL DISPOSITIVO TRANSMEDIA EL SHOW DE LA FAMILIA PERRY

CREAR

2.1 Imagen SEGUNDO BANNER DEL SHOW TRANSMEDIA	32
2.2 Imagen FOTO PANTALLA DE UN ENSAYO VIRTUAL	38
2.3 Imagen BANNER SOBRE TODO EL CONTENIDO TRANSMEDIA	55
2.4 Imagen BANNER SOBRE LOS PERFILES DEL BLOG	58
2.5 Imagen BANNER SOBRE LOS PODCASTS	62
2.6 Imagen BANNER SOBRE LA VIDEO-SERIE	65
2.7 Imagen BANNER SOBRE EL ESPECIAL DE NAVIDAD	67
2.8 Imagen FOTO PANTALLA DE LA PÁGINA WEB	74

ACTO II

APROXIMACIONES A UNA EXPERIENCIA ESTÉTICA DEL ESPECTADOR

PRESENTAR

3.1 Imagen TERCER BANNER DEL SHOW TRANSMEDIA	76
3.2 Imagen BANNER DE LA PRIMER FUNCIÓN VIRTUAL	90
3.3 Imagen FOTO PANTALLA DE LA PRIMERA FUNCIÓN VIRTUAL	93
3.4 Imagen BANNER DE LA SEGUNDA FUNCIÓN VIRTUAL	94
3.5 Imagen FOTO PANTALLA DE LA SEGUNDA FUNCIÓN VIRTUAL	96
3.6 Imagen FOTO PANTALLA DE LA ESCENA FINAL SEGUNDA FUNCIÓN VIRTUAL	97
3.7 Imagen BANNER DE LA TERCERA FUNCIÓN VIRTUAL	98
3.8 Imagen FOTO PANTALLA DE LA TERCERA FUNCIÓN VIRTUAL	103

ACTO III

POÉTICA TRANSMEDIA

RECONSTRUIR LA EXPERIENCIA

4.1 Imagen COLLAGE PARA LAS PLATAFORMAS VIRTUALES	105
--	-----

ANEXOS

5.1 Imagen	FOTOGRAFÍA DEL PERIODICO EL Q'HUBO	142
5.2 Imagen	PRIMER BANNER EN PAREJAS SOBRE LOS PERFILES	143
5.3 Imagen	SEGUNDO BANNER EN PAREJAS SOBRE LOS PERFILES	143
5.4 Imagen	TERCER BANNER EN PAREJAS SOBRE LOS PERFILES	144
5.5 Imagen	FOTOGRAFÍA DEL TRAS ESCENA DE LOS ENSAYOS	145
5.6 Imagen	FOTO PANTALLA DE ACTIVIDADES DE LECTURA	145
5.7 Imagen	FOTO PANTALLA DE NUESTRAS REUNIONES DE SOCIALIZACIÓN	146

TABLA DE FIGURAS

ANEXOS

5.1 Figura	CRONOGRAMA GENERAL DEL PROYECTO TRANSMEDIA	129
5.2 Figura	CRONOGRAMA DETALLADO DEL PROYECTO TRANSMEDIA	132
5.3 Figura	CRONOGRAMA INDIVIDUAL DEL PROYECTO (EDWARD)	134
5.4 Figura	CRONOGRAMA INDIVIDUAL DEL PROYECTO (LINA)	135
5.5 Figura	CRONOGRAMA INDIVIDUAL DEL PROYECTO (ALEJANDRO)	137
5.6 Figura	CRONOGRAMA INDIVIDUAL DEL PROYECTO (BRAY)	138
5.7 Figura	CRONOGRAMA INDIVIDUAL DEL PROYECTO (VICTORIA)	139
5.8 Figura	CRONOGRAMA INDIVIDUAL DEL PROYECTO (ANDREA)	140
5.9 Figura	CRONOGRAMA INDIVIDUAL DEL PROYECTO (ANA)	141
5.10 Figura	CRONOGRAMA INDIVIDUAL DEL PROYECTO (JULIÁN)	141

Edipo, que pecó contra algunos principios que mantenían la sociedad de su tiempo, es castigado por los dioses a quienes no se puede criticar. Los grandes personajes de Shakespeare, que llevan la estrella de su destino en el pecho, cumplen su irremediable y mortal trayectoria, y se matan; la vida, y no la muerte, resulta obscena en su derrota, ya que la catástrofe no es criticable. ¡Por todas partes víctimas humanas! ¡Bárbaros entretenimientos! Sabemos que los bárbaros poseen un arte. ¡Hagamos nosotros otro distinto! (Brecht, 2017, 33)

1. INTRODUCCIÓN

Ahora es necesario, en mi opinión, que paremos, olvidemos todo y miremos detenida, larga y cuidadosamente la naturaleza (Craig, 1953, Algunas notas sobre la iluminación del escenario).

La pandemia del 2020 causada por el virus SARS-CoV-2 confinó a la humanidad en casa debido al distanciamiento social decretado para detener la propagación del virus. Las actividades de presencialidad humana fueron suspendidas en gran parte del planeta. Encabezados de noticias a nivel mundial como: “Ruina y desesperación: así vive la crisis por el coronavirus el mundo de la cultura” (Morales, 2020, párr. 1) acompañaban encuestas acerca del impacto social y cultural en las artes, “50% de las industrias creativas y culturales tuvo que ajustar sus actividades en respuesta a las medidas restrictivas, y el 60% de ellas se vio obligado a despedir a una parte importante de su personal” (Banco Interamericano de Desarrollo, 2020, 3). Sin duda alguna la actividad teatral resultó ser una de las más afectadas dentro del gremio artístico. En estas circunstancias, el teatro era imposible, sin embargo, internet y sus posibilidades de encuentro virtual sugirieron otras vías hacia el acontecimiento teatral.

La idea de investigar este proceso artístico nace en mi práctica docente, un espacio pedagógico que brinda a los estudiantes de últimos semestres, la oportunidad de reconocer el mundo laboral y poner en práctica herramientas adquiridas a lo largo de la carrera. Tuve la oportunidad de desarrollar estas competencias en el rol de productor escénico² junto al grupo Dodo Teatro del municipio de Guadalajara de Buga, con dirección artística de Bray Marcelo Salazar, egresado en Arte Dramático de la Universidad del Valle. Como consecuencia del

² *Persona a cargo de la supervisión de todo aspecto concerniente a la creación teatral con la finalidad de cumplir todos los objetivos trazados. En teatros más formales, se encarga incluso de la búsqueda de un libreto teatral para llevar a cabo procesos financieros de la obra, contrataciones de actores y hasta en algunos casos de directores. También es responsable de obtener apoyos económicos de terceros (PULEP Mincultura)

confinamiento y cierre de los escenarios, emigramos a un espacio que ellos han denominado escenarios virtuales; allí se llevaron a cabo clases, ensayos y funciones. Decidimos modificar nuestro quehacer teatral como lo entendíamos y comenzamos en primera instancia a hacer “teatro virtual.” Hoy es un término empleado para referirse a aquello que intenta reproducir la experiencia del *convivio*³ en el medio digital. Dodo Teatro optó por el camino de la reinención arriesgada, formulando hipótesis de acción artística e imaginando nuevos modos de operar lo artístico en lo virtual apostando a lo que sería su primer montaje web transmedia *El show de la Familia Perry*.

En mi pesquisa actual, no busco trasladar lo que se hacía en el escenario de un teatro a los escenarios virtuales, esto sería hablar de una experiencia teatral reducida. En cambio, pretendo sistematizar el proceso de creación y presentación del espectáculo *El show de la familia Perry*, desde sus primeras versiones como “una obra de teatro que pretende adaptarse a la virtualidad” hasta la exploración satisfactoria como *dispositivo* teatral *transmedia*. En este caso la sistematización como explica Jara (2001) no solo es ordenar o clasificar datos e información, para estructuras ciertas categorías, que posibiliten constituir bases de datos, sino que profundizará en la experiencia que valora el saber práctico, el conocimiento situado, con el propósito de confrontar los aprendizajes logrados y saberes diferentes, en torno a un estudio sobre el trabajo dramático en función de los escenarios virtuales.

Este estudio conlleva varias implicaciones. En primera instancia realizaré un breve recorrido, sin entrar en detalle, sobre los orígenes de la representación escénica; el foco será un estudio concienzudo sobre la teatrología⁴ hasta la escena actual, en definitiva, que haya claridad

³ *Concepto que ha apropiado el teórico Jorge Dubatti para referirse al encuentro entre actores y espectadores en un mismo espacio (Dubatti, 2011, 33 -34)

⁴ *Es el estudio científico del hecho escénico teatral (Lichte, 2015, 8)

en cómo a lo largo de la historia, el teatro ha cambiado el medio y forma debido a los avances tecnológicos que traían consigo cada etapa. Este sondeo referencial conectará autores como Walter Benjamin, pensador y crítico literario, quien transitó por lo mediático con la pantalla en la reproducción mecánica; por otro lado, el crítico e historiador teatral Jorge Dubatti quien ha estudiado a profundidad la transición del hecho teatral al internet. Con esto, el propósito es indagar sobre el concepto de *dispositivo* a partir del libro *¿Qué es un dispositivo?* (2016) del filósofo italiano Giorgio Agamben, el cual define como “dispositivo, literalmente a cualquier cosa que de algún modo tenga la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivientes.” (Agamben, 2016, 20 - 21)

Este marco permitirá, en una segunda instancia, analizar particularidades del proyecto, a partir de memorias, bitácoras de creación, entrevistas a actores y público general partícipes del proyecto. La finalidad no es reproducir en el medio virtual, experiencias teatrales convencionales, sino escudriñar puestas en escena nativas del mundo virtual que buscan producir una experiencia singular, significativa en sí misma y sin interés de comparación con las experiencias que brinda el teatro convencional. Cada una de las etapas del proceso creativo estará compuesta en cuatro ejes temáticos: Acto I, Sistematización del dispositivo transmedia *el show de la familia Perry*; Acto II, *Aproximaciones a una experiencia estética del espectador*; Acto III *Poética transmedia* y para finalizar *Conclusiones*.

Siguiendo estas pautas, conviene centrar nuestra atención en un primer momento, sobre el espacio teatral, habitarlo e ir más allá de aspectos técnicos de la representación, por lo que mi deseo es abarcar la estructura arquitectónica del teatro, sus dimensiones, entre otros elementos,

con el objetivo de comprender lo necesario al acontecimiento teatral. “De acuerdo con Michel de Certeau, historiador y filósofo francés (...) las acciones de los actores, y los modos en que el público experimenta o percibe un espacio influyen en la configuración del espacio (...) el espacio depende de convenciones y contextos, es decir, un lugar vivido y modificado por los individuos” (Baldwin, 2020, párr. 2); sobre esta idea se desplegará mi análisis y haré un énfasis especial sobre la teatrología, la cual sustenta las bases de representación en el aquí y ahora: *actor – espectador*, en el acto creativo. La teatrologa Erika Fischer Lichte (2015) señala a Max Herrmann (1865-1942) como el primero en referir a la teatrología como una ciencia nueva del arte, argumentando que el teatro no es solo literatura, lo más importante es la puesta en escena.

Los orígenes de la representación escénica están relacionados con la danza, la música, la magia, las prácticas simbólicas, religiosas o espirituales. Aristóteles, en su *Poética* (2010), sugiere que el teatro griego surge de los ritos dionisiacos⁵, celebraciones religiosas que se realizaban en plazas públicas en honor a Dioniso⁶, en las cuales nacen las primeras representaciones teatrales que fueron difundiéndose hasta convertirse en un vehículo cultural importantísimo, razón por la que fue necesaria la invención del edificio teatral, construyendo en espacios abiertos grandes teatros en piedra capaces de albergar más de diez mil espectadores; las gradas en contra de una pendiente rocosa tenían forma semicircular alrededor de la orquesta⁷ donde llevaban a cabo el encuentro teatral, estas características conlleva al público a familiarizarse con la representación y su convención espacial (Sánchez, 2003). Con el fin de proporcionar lo necesario para las intenciones interpretativas de las obras, los intérpretes

⁵ *Impulsivo, instintivo, orgiástico, similar a sus divinidades en su poder de desenfreno y placer en contraposición a lo apolíneo (diccionario RAE).

⁶ *Dios del vino, de la vegetación, del ciclo nacimiento muerte y resurrección (Adrados, 1999).

⁷ *Espacio circular en la que se realizaba la mayor parte de la representación (Adrados 1999).

utilizaban coturnos⁸ y “máscaras que destacaban por una gran boca abierta que permitía proyectar con fuerza la voz para que esta llegara a todos los espectadores” (Zurro, 2010, párr. 7). El vestuario y las máscaras, entre otros elementos como fue el caso del *Deus ex machina*⁹ daban lugar a los primeros avances tecnológicos de la época.

En el caso de Occidente “los Romanos fueron los grandes entusiastas de la tecnología y disfrutaban haciendo gala de sus habilidades tecnológicas” (Chabla et al., 2017, 1) asumieron la tecnología como una herramienta de innovación escénica, con la finalidad de lograr la ambientación adecuada e introducir y sumergir al espectador en la historia. Introdujeron nuevos elementos que hicieran más sofisticados sus edificios teatrales como: reducir el espacio de la orquesta a un semicírculo para mejorar la acústica y desarrollar las representaciones sobre una plataforma elevada llamada *palpitum*. Pequeños cambios tecnológicos comenzaban a producir notables cambios sobre el espacio escénico. Sigamos analizando con calma otras implicaciones históricas de la puesta en escena.

A finales del siglo II d. C, por temáticas profanas, la iglesia comienza una persecución para dar fin a toda actividad teatral y el teatro clásico prácticamente desapareció. Durante este periodo el teatro recibió muchos nombres y tuvo que improvisar sus espacios de representación en plazas, ferias, con un carácter popular callejero e itinerante que la iglesia utilizó a favor para la enseñanza de la doctrina cristiana. Según el filólogo español Francisco Rodríguez Adrados (1999) el teatro cristiano llevaba el drama evangelico al pueblo, a través de lo que actualmente se

⁸ *Calzado de suela de madera usado para aumentar la estatura y visibilidad de los intérpretes convirtiéndose así en un personaje enorme. De este modo, se acrecentaba también la impresión sobre la gran cantidad de espectadores, estos se caracterizaban a su vez por llevar la suela más o menos gruesa según la categoría y el papel del acto (tomado de Wikipedia)

⁹ *Expresión que significa Dios de la máquina, con ella se manipulaban grúas para introducir deidades en el escenario (Patsalis, 2018, 72)

conoce como los pasos de las procesiones, también se menciona que los jesuitas se valieron del teatro para la evangelización de América. Mucho después en Italia, un teatro con una puesta en escena y códigos populares similares, tendría gran auge bajo el nombre de *commedia dell'arte*.

Ya con el Renacimiento vendría para la representación teatral una determinante evolución que la consolidaba como una estructura arquitectónica definida. Surge de nuevo la necesidad de un espacio diseñado y pensado para la representación, “el teatro a la italiana quiere que el espacio escénico sea una caja de ilusiones (...) Los conocimientos en materia de perspectiva se hacen presentes en todos los ámbitos y uno de ellos ocurre en el teatro donde se quiere crear la sensación de un espacio infinito en el que se representa la acción teatral” (López, 2019, párr. 2). Esto permitió a las obras espacios fijos de representación, permanentes, posibilitando la evolución de aspectos como la escenografía. Este fue el caso del Teatro Isabelino, en el que se encontraban dos tipos de teatro. El primero cimentó sus bases en fórmulas populares, razón por la cual, eran muy distintos al resto de salas en Europa, dotadas con las mejores comodidades de la época. Eran teatros al aire libre, de forma circular, así el público de las clases bajas podía apreciar las representaciones de pie rodeando por los tres lados el escenario rectangular; la nobleza y la clase alta observaban en lugares elevados sentados en palcos. Las obras de teatro se representaban principalmente en los meses con mejor clima. “Los segundos corresponden a salas privadas que, en su mayoría se ubicaban dentro de la City, como el Paul’s Theatre y el primer y segundo Blackfriars” (Baldwin, 2020, párr. 16) y propiciaban grandes avances tecnológicos en la creación de atmósferas y efectos dramáticos, por lo que era posible intuir que “el espacio y la escenografía creaban un ámbito en perpetua metamorfosis (...) Y esa propuesta es tan regular y sigilosa que, en general, el espectador no llega a darse cuenta de cómo las coordenadas se han ido

reemplazando unas a otras” (Pellettieri, 1996, 56). Un panorama que da pie a la producción efectista en la escena del teatro barroco, que desarrolló escenografías complejas, creación de piezas musicales, inclusión de obras pictóricas para reforzar la intensidad del espectáculo, reproducción sonora de fenómenos naturales como, “escuchar el sonido de la lluvia, temblar con el ruido de los truenos, y sobrecogerse con el estruendo de una batalla o un terremoto (...) Un barco podía surcar las olas.” (Aldarondo, 2007, párr. 1)

Entre los avances tecnológicos que revolucionaron el espacio teatral supeditado a las posibilidades del escenario, la tramoya era la nueva protagonista. Surge una revolución estética sin precedentes y una consciencia del carácter expresivo de la luz que abrió puertas a diversos componentes estéticos y visuales que posteriormente emergieron en la figura del diseñador de iluminación. “Otro punto de vista más plausible es considerar todos los elementos plásticos y lumínicos como una unidad tal como Appia y Craig lo sugirieron al plantear sus investigaciones sobre la transformación del espacio escénico” (Hughes, 2013, 20) más estilizado y poético. Un ejemplo fue el teatro Festspielhaus de Bayreuth, en Alemania, a cargo de Richard Wagner, pionero en oscurecer las butacas e instalar la orquesta en un foso para sumergir y focalizar la atención de los espectadores en la escena (Perrier, 2019). En cuanto a los naturalistas, la iluminación incidía sobre los decorados dando lugar a modificar el escenario bajo el concepto que “Antoine enuncia la teoría de la cuarta pared (...) al abrirse, el telón debe descubrir el decorado de un lugar y las actuaciones de sus habitantes como si acabaran de suprimir una de las paredes de una habitación” (De Sousa, 2000, 247). Más adelante serviría de debate como objetivos en los estudios teatrales contemporáneos, que sin lugar a duda experimentó el director teatral Erwin Piscator, con escenarios móviles y pantallas dentro de la escena o lo que sería el

sentido profundo del hecho teatral con *Teatro Posdramático* de Hans-Thies Lehmann¹⁰, quien trata de comprender la emergencia de la puesta en escena contemporánea y los límites de la representación. “Los teatros dadaísta y surrealista esbozan el eslabón que falta entre el teatro simbolista y el ‘nuevo teatro’ de los años cincuenta que llevará a cabo esta renovación estética” (249). El escenario comienza a ser un lugar sin límites.

Si se mira el caso del cine, por ejemplo, George Méliès con su teatro de la imaginación “abrió las puertas del sueño, de la magia y de la ficción combinando los universos de Robert-Houdin con la cronofotografía y la cinematografía de los hermanos Lumière” (López, 2018, párr. 10) al decidir grabar su ingenio sin límites, imitando los códigos de representación de la pintura, el teatro y la narrativa, trayendo consigo una revolución al arte.

Es importante detenerme en este momento y ampliar el espectro de representación a ciertos mecanismos tecnológicos que servirán de guía en los diversos lenguajes, narrativas y lógicas que, no sólo transmite o difunde mensajes, sino que además es un espacio que representa la realidad. En los avances tecnológicos que acontecen cada etapa es imprescindible preguntarse ¿por qué el arte ha tenido tantos cambios y avances? ¿Qué hace auténtica una obra de arte? El arte ha atravesado al ser humano desde sus inicios, lo que cambia es el medio y la forma como hemos representado, pero queda claro que la búsqueda es atravesada por los medios que le son exclusivamente propios de cada época. Como diría el pintor Wassily Kandisky (1989) la creación artística es hija de su tiempo, irrepetible en su periodo cultural, es un arte tan propio, que tratar de dar vida a principios del pasado el resultado sería un arte que sea como un niño muerto antes de

¹⁰ *Uno de los teóricos teatrales más importantes a nivel mundial, quien ha estudiado al teatro en relación con política e infinitudes de posibilidades estéticas en la escena contemporánea. Introdujo el concepto de teatro posdramático a raíz del surgimiento de grupos que estaban fuera de lo que era considerado teatro dramático (UNA, 2018, párr. 3 - 4)

nacer. En base a esto ¿cuál vendría siendo la naturaleza genuina en la obra de arte? En el ensayo de Walter Benjamin (2018) *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* señala e identifica el aura de una obra de arte como: una experiencia irrepetible en el aquí y ahora, sin que haya otra que recorra su trayecto *espacio-temporal*, por lo que *las circunstancias en las que se genera una obra artística determina su aura*. El aura está atada al aquí y ahora, si se mira el caso del teatro, el cual supone el encuentro con el otro en un espacio y tiempo determinados, Dubatti (2021) en una conferencia virtual indicaba a la reunión convivial como un placer de tiempos muertos, otro tiempo de concentración y de percepción de la temporalidad. La parsimonia en el teatro puede ser comparada a la experiencia del jardinero que hunde las manos en la tierra. Por lo que difiere en el caso puntual del cine, en donde todo su mecanismo de filmación, iluminación, asistentes de dirección, dirección de fotografía, entre otros elementos que pertenecen a su naturaleza filmada, proponen al espectador otro tipo de orientación de su pupila, ya no es libre como en el teatro, “de este modo, se hace patente que la naturaleza que habla a la cámara no es la misma que la que habla al ojo” (Benjamin, 2018, 152). El cine solo es posible por medio de todo un mecanismo, “la obra de arte reproducida se convierte, cada vez más, en la reproducción de una obra artística concebida para ser reproducida” (142). Es evidente que la aparición de un nuevo modelo de representación propicia nuevas licencias poéticas y localizar estos procesos artísticos constituye la importancia de convertirse en pruebas de procesos históricos. No está fuera de lugar traer a colación una frase que resuena como un eco en mi investigación y determina al arte lejos de toda posible limitación, “no hay teatro sin convivio; lo otro deberá inventarse su propio nombre” (Sprengelburd, 2020, entrevista online en el ciclo *presente discontinuo*). No tengo ninguna duda que esta nueva virtualidad es un quehacer artístico bastante primerizo, pero que

como mencionaba Benjamin (2018) en la historia el arte pasa por tiempos críticos, donde surgen nuevos efectos que sin duda tienen procedimientos técnicos modificados, dando lugar a nuevas formas del arte. Es indudable que la forma cambia, no es que el aura se desvanezca, sino que se adapta y personaliza a nuevos contextos, ya el edificio teatral no se encuentra en la falda de una montaña o en un teatro a la italiana, aparece en casa, en nuestras pantallas como una alternativa más, sujeta a la globalización. Pero esta discusión merece ampliar mucho más el concepto de representación virtual, por lo que es importante volver a Jorge Dubatti.

Lo opuesto al convivio es el tecnovivio, es decir, la cultura viviente desterritorializada por intermediación tecnológica. Se pueden distinguir dos grandes formas de tecnovivio: el tecnovivio interactivo (el teléfono, el chateo, los mensajes de texto, los juegos en red, el skype, etc.), en el que se produce conexión entre dos o más personas; y el tecnovivio monoactivo, en el que no se establece un diálogo de ida y vuelta entre dos personas, sino la relación de una con una máquina o con el objeto o dispositivo producido por esa máquina, cuyo generador humano se ha ausentado, en el espacio y/o en el tiempo. El tecnovivio interactivo se sintetiza en la relación bidireccional hombre 1-máquina-hombre 2, en cambio el monoactivo en hombre 1-máquina {hombres} (Dubatti, 2015, 46).

Dubatti (2015) en sus investigaciones sostiene que la base del acontecimiento en el teatro, se encuentra en el convivio, lo que quiere decir en presencia de los espectadores, sin intermediación tecnológica que evite el encuentro en vivo, estas afirmaciones han generado el debate constante alrededor de “la autenticidad o *liveness* como rasgo constitutivo del teatro y lo performativo, que Gavin Carver y Colin Beardon (2004: 174) han concretado en las ideas de que el acontecimiento teatral está abierto al cambio.” (González, 2008, 34)

Es indudable en este tiempo de globalización e interculturalidad que la tecnología hace parte del arte, por lo que mi interés no es coartar la relación que los avances tecnológicos han venido gestando y transformando en la representación teatral a raíz de diferentes circunstancias determinadas descritas con anterioridad, permitiéndole transformar los vínculos de continuidad existentes entre uno y otro arte. “Streaming, mapping, hologramas y demás opciones neotecnológicas promueven un teatro intermedial¹¹, que alude a los intercambios entre los medios de comunicación y su impacto en la representación teatral” (Koss, 2019, 3). Los conceptos del arte se desdibujan ante las continuas revoluciones tecnológicas, pero a su vez han brindado la posibilidad a la imagen de reinventarse, de hibridarse y plantear nuevas posibilidades donde la comunicación y la cultura desembocan en un nuevo orden social con nuevos roles en el proceso. Actualmente la necesidad de insertar las prácticas artísticas en medios de comunicación, espacios urbanos, redes y formas de participación social ha introducido un giro *transdisciplinario*¹², *intermedial* y *globalizado*, esto puede ser entendido como una cultura de la convergencia, concepto propuesto por Henry Jenkins (2006) en su libro *Converge Culture*, en el cual los individuos establecen conexiones entre elementos de diversos medios y lenguajes, siendo posible afirmar, que los medios de comunicación se cruzan impulsando nuevas narrativas.

La convergencia altera la relación entre las tecnologías existentes, las industrias, los mercados, los géneros y las audiencias. La convergencia altera la lógica con la que operan las industrias mediáticas y con la que procesan los consumidores la información y entretenimiento de Facebook,

¹¹ *Este concepto de intermedialidad, puede entenderse “cuando ocurre la integración de uno o varios medios en alguna otra forma de comunicación” (Paniagua, 2013, párr. 5)

¹² *Dado que su conceptualización es un ejercicio en construcción, es posible enumerar algunas distinciones en las modalidades de generación del conocimiento. Sin embargo, estas distinciones construyen discursos y corrientes que se posicionan desde distintos significados y que se encuentran actualmente en debate. (Klein, 2011, tomado de Argel, et al., 2020, 5)

Twitter, Instagram hasta Youtube (...) la convergencia se refiere a un proceso no a un punto final (Jenkins, Ford, Green, 2013, 9 - 10).

En esta línea opera la narrativa transmedia, la historia se despliega a través de múltiples medios y plataformas de comunicación donde su público es heterogéneo, es un consumidor activo en procesos de expansión en comunidades virtuales y redes sociales. Todo esto conlleva a repensar el rol del espectador mediático, donde cabe lo sonoro, el vídeo, la fotografía, la escritura y la literatura. Este lenguaje pluridiverso sirvió de eje en la construcción de *El show de la familia Perry* en los escenarios virtuales.

La tecnología nos sitúa hoy en un escenario en el que el computador y el celular han transformado sutil y radicalmente nuestros modos de interrelación no sólo social sino con las dinámicas mismas de representación de los objetos. Hoy en día a estas dinámicas de interacción, de crear sobre múltiples plataformas, a la convergencia digital de medios y tecnologías se les llama *crossmedia* o *transmedia*. A un clic, podemos ir de una pantalla a otra, ir hacia una nueva interfaz, a otro *texto*. Estamos ante nuevos códigos, nuevas formas de acercamiento a los elementos de ese nuevo marco de representación, nuevas convenciones sociales.

Es claro que estamos frente a nuevos modos de producción, contenidos y renovadas formas de relación entre creadores y espectadores. Con relación a esta alternativa encuentro oportuno traer como ejemplo la propuesta del colectivo colombiano Quinta del Lobo que, ante la dificultad de crear en pandemia a principios del año 2021, con su proyecto transmedia *Infinitos, retrato de un mundo que cambió de un momento a otro*, adquieren otras posibilidades de interacción y pregunta a sus espectadores por cuatro emociones en estos tiempos: “la de descubrir (o las *revelaciones*), la de extrañar y no extrañar (o las *nostalgias* y los *desapegos*) y la de esperar (o los *presagios*)” (Tomado de la página de Facultad de Artes y Humanidades de la Universidad de los Andes). Por

medio del vídeo, el sonido, la imagen y la escritura acontece una experiencia estética; esta navegación tecnovivial propone a la pandemia como recurso narrativo unipersonal, siendo este *dispositivo* una práctica crítica y experimental. Es indudable que sólo en la interactividad más abierta, encuentra el arte digital una configuración completa, en este sentido, la interacción da vida a la obra *Infinitos*. Indiscutiblemente son propuestas innovadoras con fronteras tecnológicas y teatrales “aunque heterogéneos en sus soportes, materia expresiva, circuitos de producción y recepción son puestos en relación con el fin de explorar las posibilidades comunicacionales y expresivas del teatro a la luz de los desafíos que le ofrecen los medios de comunicación masiva” (Koss, 2019, 3). Este fenómeno ocasiona un gran impacto en la representación teatral, o lo que sería en palabras del poeta surrealista André Bretón “la obra de arte sólo tiene valor cuando tiembla de reflejos del futuro” (Benjamin, 2018, 301). Esta instancia determina quizá un poco la génesis del teatro moderno colombiano. “Carlos José Reyes¹³ describe la historia del teatro nacional como un rompecabezas sin orden de continuidad, lleno de ausencias” (Doménici, 2018, 10), razón que encuentro oportuna, para realizar una breve recapitulación en el escenario nacional.

En Colombia la iniciativa en la aparición de un soporte tecnológico de comunicación fue tomada por el gobierno dictatorial de Gustavo Rojas Pinilla (1900 - 1975) presidente de la república. Esta decisión fue impulsada por “la pretensión de educar, culturizar (...) fortalecer y engrandecer la imagen del presidente” (Campos, 2012, 139). Esto ocasionó un notable desarrollo del quehacer teatral nacional, impulsado por “la recién creada televisión, quienes, con el fin de formar un personal más calificado para los programas dramatizados, traen a Colombia al maestro

¹³ *Dramaturgo, guionista, investigador y teórico teatral, considerado uno de los fundadores del teatro moderno en Colombia junto a Santiago García Pinzón o Enrique Buenaventura (Tomado de Wikipedia)

japonés Seki-Sano, formado en la Escuela de Vivencia de Stanislavski” (Reyes, 2006, párr. 9). Este nuevo modelo interpretativo alejado de “la vieja escuela de representación, de gestos ampulosos y voces declamatorias, proponían formas de actuación naturales, basadas en los recuerdos personales de los actores y en actitudes más convincentes y justificadas” (párr. 9). Marcaban una pauta interpretativa en el desarrollo de la actividad escénica, y propiciaban espacios laborales para actores, directores, dramaturgos, escenógrafos y demás creadores escénicos, “que podían encontrar no sólo un pasatiempo ocasional, sino una actividad profesional de la cual derivar el sustento, casi siempre combinando la actuación en teatro con los dramatizados de radio y televisión. (...) hasta la llegada de la comercialización competitiva de la programación, pudieron ofrecer buenos espacios de radio teatro o tele teatro” (párr. 7), este modelo laboral, que al parecer, sigue vigente en la actualidad, permitía logros importantes en la consolidación de un sector cultural a nivel nacional. Se sumaban nombres a la lista como “Rafael Guizado, en la Radio Nacional con formas modernas de escritura escénica (...) el teatro de Manuel Zapata Olivella, mostraba la crítica situación de las negritudes y los indígenas (...) aparecen revistas musicales de caricatura política creadas por Campitos, quien tenía una especial habilidad para imitar voces de políticos” (párr. 8). Por otra parte la salida del país de Seki Sano, se debió en gran medida a Romero Lozano que veía al maestro japonés como una verdadera competencia, por lo que en un acto de anticomunismo criollo, más envidioso que ideológico, buscó la forma confabulado con el declamador Víctor Mallarino para que el gobierno lo expulsara. Ambos lo acusaron de ser un comunista proselitista. (Enciso, 2020)

Entre “1960 y finales de 1980, caracterizado por las fuertes discusiones entre el teatro universitario y aquellos que querían conformar un espacio independiente” (Cedeño, 2013, párr.

1), comenzó a consolidarse el nuevo teatro colombiano. En un primer momento, con un trabajo escénico sustentado en obras de autores universales como “Bertolt Brecht, Esquilo, Ramón del Valle Inclán, Peter Weiss y muchos otros, para dedicarse más tarde a la investigación de la dramaturgia nacional y la creación de sus propias obras, mediante el sistema de Creación Colectiva” (Reyes, 2006, párr. 13). El auge creativo en textos teatrales propios, expresivos y críticos era enorme, el escenario daba pie a la configuración y creación de festivales teatrales, los cuales “permitían confrontar los trabajos de los grupos en un ámbito nacional e internacional” (párr. 11). La escena nacional se inundaba de grupos jóvenes, que veían al teatro como un arma cargada de sapiencia frente a contextos complejos y hostiles en el país. Dentro de los grupos más representativos aparece, el maestro Santiago García con el Teatro “La Candelaria, que ha llevado a escena algunas de las obras más destacadas del teatro colombiano de fines del Siglo XX” (párr. 13). En el Valle del Cauca, Enrique Buenaventura como uno de los creadores más reconocidos del teatro colombiano, quien “consiguió desarrollar una dramaturgia propia, logrando concentrar importantes influencias, como la del esperpento de Valle Inclán, el teatro épico de Bertolt Brecht y una constante búsqueda de temas y personajes colombianos, latinoamericanos y del Caribe” (párr. 12) de allí surgiría el Tec (Teatro Experimental de Cali). Estos hechos históricos evidencian notablemente, la influencia que incidieron los diversos medios de comunicación en el desarrollo teatral del país, a lo que el investigador teatral Mauricio Doménici (2018) agrega, la importancia de reconocer esta naturaleza multidisciplinaria¹⁴ del teatro porque en su interior interactúa con otras artes, siendo más que literatura.

¹⁴ *Se refiere a un trabajo que incluye a más de una disciplina, pero cuyo mecanismo de interacción es la yuxtaposición entre estas. Las distintas disciplinas se centran en partes del problema y contribuyen desde su visión, sin embargo, las disciplinas no cambian en este proceso, no transgreden sus límites. (Klein, 2011, tomado de Argel, et al., 2020, 5)

El desarrollo del teatro moderno en Colombia se presenta lleno de particularidades si comparamos otros procesos, “superó las técnicas tradicionales que, en el contexto colombiano, se identificaban cada vez más con la herencia española o con la tendencia costumbrista de ciertos directores y dramaturgos” (Cedeño, 2013, párr. 44). El campo de experimentación del teatro moderno colombiano en este caso, correspondía a estrategias promovidas por necesidades específicas, como pudimos observar con la creación de una televisión nacional, generando nuevos motores creativos y recursos técnicos que trascendieron la escena actual.

Este cuestionamiento radical frente a nuevos modelos de representación “ha constituido en diferentes períodos (...) un lugar de supervivencia, un encuentro de oficios, un trabajo de equipo, un lugar de transmisión de conocimiento, un foro de debate, del imaginario colectivo, pero ha ido convergiendo hacia un espacio de la habilidad, del espectáculo, de las formas, de los medios” (Espai en Blanc, Cots, 2011 párr. 5). En esta búsqueda de reflexionar sobre los factores de estos nuevos procesos creativos frente a la crisis del sector en las artes por la COVID-19, donde los márgenes mediáticos, cinematográficos estrecharon lazos teatrales; “no tiene sentido intentar definir el teatro como un arte puro ni tampoco bosquejar una teoría del teatro que no tenga en cuenta los procedimientos que penetran la práctica escénica contemporánea (...) El teatro no está marginado de ningún medio” (Sagaset, 1998, 63). Encuentro oportuno preguntar ¿por qué llamamos “teatro virtual” a la reproducción de situaciones o textos dramáticos en plataformas online de videoconferencia?, siendo necesario reconocer que estas plataformas fueron creadas y pensadas a nivel empresarial y no con fines artísticos. Entiendo por “teatro virtual” aquella obra grabada en excelentes condiciones y que cuenta con unas bases cinematográficas sólidas, personal capacitado, equipo técnico apropiado en el que se incluyen buenas cámaras, buenas

condiciones de sonido y buena iluminación. Un buen ejemplo sería mirar las representaciones teatrales del National Theatre o el Wooster Group. En esta línea de ideas, es preciso afirmar que nos encontramos frente a un fenómeno completamente liminal¹⁵, en transición, “la liminalidad se compara frecuentemente con la muerte: con el encontrarse en el útero, con la invisibilidad, la oscuridad, la bisexualidad, la soledad y los eclipses solares o lunares” (Turner, 1988, 102). En lo que se refiere a teatro, encuentro oportuno una referencia textual de Jorge Dubatti.

Los fenómenos de liminalidad son aquellos que nos llevan a preguntarnos: ¿es esto teatro? Poseen las características relevantes del teatro-matriz (convivio, poíesis corporal, expectación), pero a la vez incluye otras características (...) Es decir, el teatro en función hacia el no-teatro, o al revés: el no-teatro en función hacia el teatro (...) la liminalidad es también parte del acontecimiento teatral en su definición genérica (Dubatti, 2016, 8).

Junto a esta definición cabe preguntarse, ¿es posible el acontecimiento teatral sin un espacio físico compartido? Dentro de esta dicotomía me surge la idea del disenso como la acción de disentir, de estar en desacuerdo u oposición frente a la idea de concebir al complejo de elementos anti teatrales, que tendrían las obras de teatro en directo a través de videollamadas, sin eludir la importancia de su componente streaming e impresionantes recursos tecnológicos a nivel de descarga, para referirme a ello como “teatro virtual”. Entiendo este hacer como alternativa a la creación escénica en soportes virtuales, pero difiere rotundamente de la naturaleza teatral “el teatro es un acontecimiento ontológico (convivial-poético expectatorial, fundado en compañía), en tanto acontecimiento, el teatro es algo que pasa en los cuerpos, el tiempo y el espacio del convivio, existe como fenómeno de la cultura viviente mientras sucede, dejando de existir cuando

¹⁵ *Concepto desarrollado por Arnold Van Gennep y continuado por Víctor Turner en torno a los ritos de paso, en el ámbito de la antropología. En los estudios de performance y con Richard Schechner, el concepto ingresó rápidamente al ámbito escénico, siendo utilizado por importantes teóricos teatrales por su potencial transformador y la suspensión de la representación cultural vivida por la comunidad durante esa experiencia (Insunza, 2019, párr. 1 - 3)

no acontece” (Dubatti, 2011, 30), expuesto con anterioridad. Es interesante dentro de esta mixtura, estar frente al hecho histórico para explorar y profundizar conceptos como el de *dispositivo*, que “surgió en el cine para, después, contaminar otros campos teóricos, en particular el de las artes mediales, en el que se generalizó (fotografía, cine, video, instalaciones, interfaces interactivas, video-game, telepresencia, etc). Hoy, las imágenes se extienden más allá de los espacios habituales.” (Parente, 2009, 23 - 47)

Frente a esta práctica artística que propone nuevos escenarios, podríamos caer en la idea que “el teatro se ha des-definido” (Dubatti, 2007, 45), una afirmación bastante perturbadora que a su vez se torna estimulante, positiva y como menciona Patrice Pavis (2000) esta confrontación cotidiana de los medios, como el teléfono, el computador, las imágenes, la fotografía, la escritura, influyen en la evolución de cómo percibimos, conceptuamos y producimos la manera de hacer teatro. Resulta bastante provocador eliminar términos teatrales, quitar todas las fronteras y adentrarse a la idea del *dispositivo*, ese “conjunto absolutamente heterogéneo que implica discursos, instituciones, estructuras arquitectónicas, decisiones regulativas, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, proposiciones filosóficas, morales y filantrópicas, en breve: tanto lo dicho como lo no-dicho” (Agamben, 2016, 7 - 8). Este concepto abarca al conjunto de prácticas que constituyen los seres humanos, con “el fin de hacer frente a una urgencia y lograr un efecto más o menos inmediato (...) por tal razón implica un proceso de subjetivación, es decir, deben producir su sujeto” (15 - 18). Estas cuestiones asaltan la obra de arte como un ejercicio de resistencia, por lo que su fuerza reside más allá de lo artístico, para determinar nuevos modos de representar en la sociedad actual (Cornago, 2005). Es así como las computadoras, los celulares, incluso como menciona Agamben (2016) el lenguaje que, quizá, es

el dispositivo más antiguo, proponen a esta práctica artística y experimental, la aventura del nomadismo, sustentado por la permanencia virtual al punto de transformarse, generar nuevos códigos y convertirse en parte de nuestra subjetividad.

“Ni la materia, ni el espacio, ni el tiempo son, desde hace veinte años, lo que han venido siendo desde siempre. Es preciso contar con que novedades tan grandes, se transforma toda la técnica de las artes y operan por tanto sobre la inventiva, llegando quizá a modificar de una manera maravillosa la noción misma del arte” (Valéry, *Pièces sur l’art*, tomado en Benjamin, 2018, 137). Por tanto, es posible ver cómo el *dispositivo* dispone en su mecanismo al teatro para aceptar e incorporar esta nueva experiencia tecnológica como propia (Gonzáles, 2008), brindando la posibilidad a los creadores y espectadores de apropiarse y personalizar nuevos procesos colaborativos. En efecto, el arte sigue transformándose y estamos frente a un mundo globalizado, saturado de imágenes y sumergido en los medios de comunicación, donde la tecnología viene a representar hasta los detalles más íntimos de la condición natural del hombre, con nuevas necesidades de consumo mediatizando nuestros modos de producción y comunicación. (Gallego, 2004)

Queda claro que las mediaciones tecnológicas siempre han estado y se han impregnado a nuestras vidas, en este sentido el teatro no puede desentenderse de ello, por lo que nuestra intención con *El Show de la Familia Perry*, fue explorar y buscar dentro de la *multimedia* e *interactividad digital*, nuevas claves poéticas; inspirados en la obra de teatro *Estamos en el aire* del dramaturgo chileno Marco Antonio de la Parra, quien realiza una crítica aguda a la televisión vacía de realitys shows con el telón de fondo de la familia Perry. El punto de partida fue la adaptación del texto que finalmente terminó instaurándose como juego en clave detectivesco

sobre un escenario transmedia, que en últimas era un rizoma¹⁶ narrativo de podcasts, blogs, videoblogs y video-teatro, efectuando la renuncia de un espacio físico que condiciona y modifica la experiencia de expectación, generando una nueva lógica formal, donde las distancias físicas eran acercamientos virtuales. A consecuencia de la influencia de lenguajes como el cine, la tv o el internet, se planteaba al público nuevas convenciones escénicas, donde las identidades exhibidas en pantalla fueron formadas y no innatas, con el fin de lograr ciertos objetivos narrativos, alejados de la escena tradicional, pese a conservar principios rectores del teatro convencional. Realizamos nuestras funciones en directo; los textos que trabajamos provienen de la literatura dramática; la jerarquía de trabajo permanece: un director, con el apoyo de los actores, propone una puesta en escena adaptada a las condiciones de los escenarios virtuales; durante la función, hay una interacción entre los actores y el público a través del video, el audio y la escritura. La búsqueda continúa, pues esto no es otra cosa que un laboratorio. Finalmente creo que esta práctica artística va a esclarecer metodologías que pueden transformarse y evolucionar en un lenguaje propio que la convertirá en algo muy diferente del teatro, así como una vez le sucedió al cine.

¹⁶ *Es un tipo de tallo que crece de manera subterránea y da lugar al surgimiento de brotes y raíces a través de sus nudos. En filosofía, la noción de rizoma fue desarrollada por Félix Guattari y Gilles Deleuze para denominar a todos los elementos que están en condiciones de influir en los demás. (tomado de Google).

ACTO I

SISTEMATIZACIÓN DEL DISPOSITIVO TRANSMEDIA

EL SHOW DE LA FAMILIA PERRY



Imagen 2.1

17

¹⁷ * El segundo banner nace con la intención de tener los logos de apoyo, de los diferentes grupos aliados. El azul y amarillo es un leitmotiv visual para que el público recuerde el show constantemente en las redes.

2. CREAR

El paisaje mediático se asemeja a un sistema de relaciones entre elementos que están en movimiento. Puede servir la metáfora de una orquesta sinfónica en la que cada instrumento es un medio; el sonido de uno afecta a los demás, y si se añade un instrumento nuevo, se modifica la configuración global (Cornago, 2005, 20).

Dodo, aquella ave extinta, endémica no voladora de alas largas, pico largo y patas cortas, da vida y nombre a la idea de conformar un grupo profesional de teatro en el municipio de Guadalajara de Buga. Con 9 años de trayectoria ha instaurado en la escena local más de quince montajes teatrales, en los que destacan autores como, Molière, Anton Chéjov, Luigi Pirandello, Tennessee Williams, Eugene Ionesco, George Bernard Shaw, Oscar Wilde y en un plano mucho más latinoamericano Marco Antonio de la Parra, Ana Istarú, Aristides Vargas, Enrique Buenaventura, Jairo Anibal Niño, entre otros. Desde su semillero de formación teatral abierto a todo público, cuenta con una reflexión constante sobre el quehacer artístico, el desarrollo actoral creativo y una fuerte base en la construcción de un público que participe activamente en sus obras.

En este hacer, lleno de búsqueda, aprendizaje y exploración aparece el brote epidemiológico de la COVID, el confinamiento y con ello la oportunidad de optar por la convocatoria nacional del Ministerio de Cultura, *Comparte lo que Somos*, que tenía el fin de ayudar a grupos locales y artistas naturales en la crítica situación que se aproximaba. Tercos, obstinados y reacios a extinguirse moviendo sus alas con fuerza e incapaz de volar, pudo dar un salto a la virtualidad como ganadores de esta beca de creación. La propuesta traía consigo, un terreno inexplorado, totalmente nuevo para nosotros; influenciados en un primero momento por

el cine y las narrativas transmedia, optamos por poner al teatro en los límites de la diferencia, en la frontera virtual.

La creación se trata de una adaptación del texto teatral *Estamos en el aire* de Marco Antonio de la Parra, la cual constituye una dura crítica a los géneros televisivos de singulares características, como la polémica y el exhibicionismo en la historia de la familia Perry, quienes tienen un reality show en casa. La historia de la obra transcurre en un almuerzo familiar donde regresa Joe Perry con su esposa, después de haberse marchado hace mucho tiempo. El encuentro pone en pugna las necesidades del rating y las verdades que esconde la familia alrededor de la muerte de su hijo menor, Miguel. Resultaba paradójico reelaborar un texto crítico respecto a los medios y pretender instaurar la obra precisamente en estos formatos.

Nuestra premisa creativa, fue tomar la convención televisiva y afianzar su lenguaje en el medio virtual; necesitábamos que fuera evidente el show televisivo para justificar el desarrollo de la historia dentro de las plataformas, que este no fuera forzado, ni irónico, realizando un show creíble que a su vez muestre la realidad de estos mismos tras las cámaras. En el texto original, el reality show constituye un amarillismo mercantil, que sin duda es uno de los factores determinantes en la expansión de esta cultura visual, habitada por dicotomías que mantienen el movimiento del arte entre su valor y consumo, determinando la aparición de temas artísticos en la agenda cotidiana virtual como twitter, Facebook, entre otras plataformas. Junto a este panorama era necesario converger diferentes narrativas para acentuar la permanencia virtual de nuestra obra, sin caer en la copia malograda de reality virtual.

“El desarrollo de este tipo de arquitecturas puede llegar a ser bastante caótico (...) con lo cual siempre hay que partir de un punto de partida que otorgué cierta lógica a las decisiones que vamos tomando y ese es el que llamamos la premisa de la experiencia a desarrollar” (Olalla, 2021, conversatorio online, Teatro transmedia: el futuro es hoy). El objetivo principal del proyecto fue producir una experiencia que integre a las familias colombianas en dinámicas de participación y conversación sobre las problemáticas familiares que emergen durante el encierro de la cuarentena. De allí se extrae el caso de Miguel Perry, el hijo menor con discapacidad intelectual de la familia Perry, quien un día apareció muerto en su cama. La policía investigó el misterio y no pudo resolverlo; concluyeron que había muerto repentinamente por paro cardiorrespiratorio. Sobre este punto, nuestra creación narrativa comenzaba alejarse cada vez más del texto original de Marco Antonio de la Parra, puesto que este suceso trágico que vinculaba directamente a la familia Perry daba el título a este espectáculo y era el portador del hilo conductor en la experiencia transmedia a desarrollar. Los espectadores entrarían a cumplir el rol de detective, pues todos los contenidos generados en formato de audio, texto y video estarían pensados para aportar pistas y lograr la resolución del misterioso caso. Sobre esta idea comenzamos a reelaborar el texto, con un lenguaje “rizomático en el sentido manejado por Gilles Deleuze y Félix Guattari (1986), por cuanto funcionan en él, el principio de conexión y de heterogeneidad (cualquier punto del rizoma puede conectar con cualquier otro), el principio de multiplicidad (no existe unidad, sólo inmensa variedad) (...) un rizoma no tiene inicio ni fin” (González, 74 - 75, 2006). Comenzamos a estructurar nuevos personajes, como fue el caso de Jaime el Presentador, quien surge de la urgencia por tener un conductor de espectáculo, el cual pudiera aprovechar el medio virtual y a su vez nos sirviera de conducto regular para propiciar

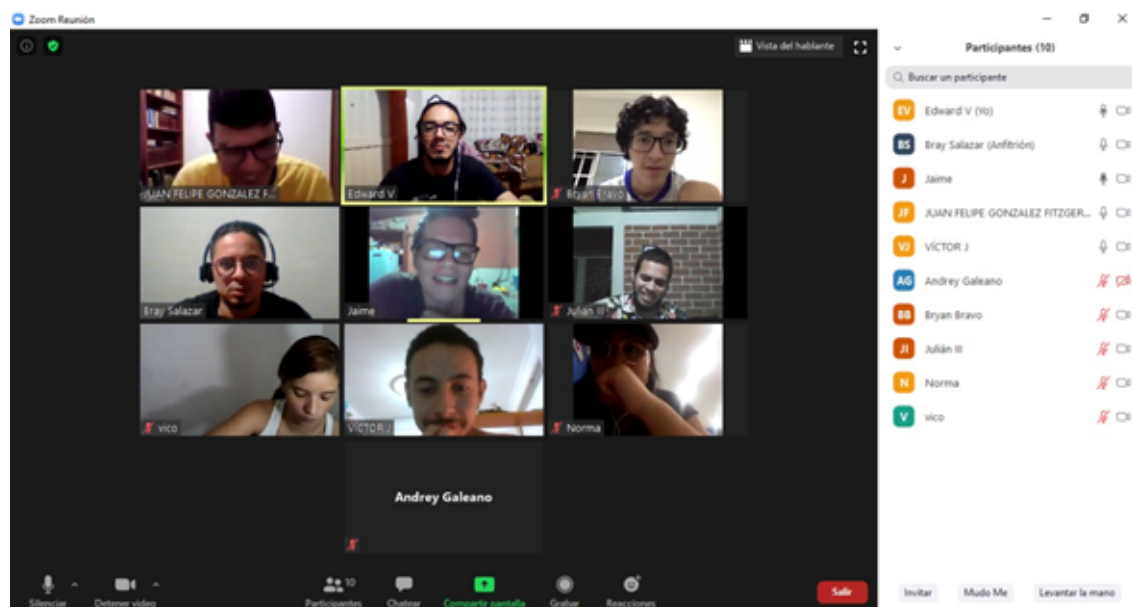
preguntas e interactuar con los espectadores en los escenarios virtuales. Por otro lado la inclusión de la detective Rosario proporcionaba las herramientas narrativas que juegan estos universos transmedia, con diversidad de contenidos para adentrarnos en el caso de Miguel y dar con la verdadera respuesta, pues está convencida de que se trata de un homicidio sin resolver. Pero ¿quién es la detective Rosario? Es la detective más importante de la ciudad. Sexy, agresiva, contundente, ha resuelto los peores crímenes de la ciudad, aquellos con los que la policía no ha podido. Sus métodos son poco convencionales y siempre sigue su intuición.

Dentro del grupo nos enfrentamos a decisiones y caminos que conducían a nuevos territorios para el teatro; comenzaba a generarse un diálogo novedoso que cuestionaba la forma de un teatro enteramente virtual. Nuestra motivación, quizá romántica en su momento, iba más allá de impulsar el estudio y la forma en que los medios representan la realidad. El espacio mediático tendría que expandirse en todas las posibles direcciones y a su vez, fragmentarse como “la acción y efecto de reducir a fragmentos, y que éstos son una parte o porción pequeña de algunas cosas quebradas o partidas” (López, 2017, 96), permitiéndonos llegar sin interacción física a los públicos más diversos y proliferados. El teatro tendría que llegar a la casa, rozar la intimidad del público, fragmentarla a causa de la pluralidad cultural oculta en los misterios que transforman nuestra sociedad, como una condición natural de nuestro tiempo (Harvey, 1998). Finalmente, el elenco que se embarca (en orden alfabético) de este mar transmedia fue:

- ★ Alejandro Sierra Uribe (Egresado de Licenciatura en Literatura de la Universidad del Valle en la sede Buga) en el personaje de Jaime el Presentador.

- ★ Andrea Rodríguez (Fotógrafa, estudiante de Licenciatura en Literatura de la Universidad del Valle en la sede Buga) en el personaje de Mamá Rosa.
- ★ Andrey Galeano (Actor en formación del semillero de Dodo teatro) Fue parte del equipo de diseñadores de las piezas publicitarias del proyecto.
- ★ Ana María Hurtado (Docente básica secundaria, Egresada de Licenciatura en Literatura de la Universidad del Valle en la sede Buga) en el personaje de Ana Park.
- ★ Bray Marcelo Salazar (Director, docente, egresado de la Licenciatura en Arte Dramático de la Universidad del Valle, Cali) en el personaje de Joe Perry y director artístico del dispositivo transmedia *El Show de la Familia Perry*.
- ★ Edward Johan Valencia (Asesor y coordinador artístico de Dodo Teatro, egresado de Comunicación Social de la Universidad del Valle, Cali) en el personaje de Larry.
- ★ Federico Jaramillo (Músico y editor de sonido) Compositor musical del espectáculo transmedia.
- ★ Juan Felipe González Fitzgerald (Asesor en comunicaciones, estudiante de Comunicación Social de la Universidad del Valle en la sede Buga) Técnico virtual, encargado del funcionamiento correcto de las piezas musicales, generar las encuestas, y propiciar espacios dentro del chat, también fue parte del diseño de cada una de las piezas publicitarias y encargado del manejo de las redes del grupo Dodo Teatro.
- ★ Julián Benitez Ospina (Estudiante de Licenciatura en Literatura de la Universidad del Valle en la sede Buga) en el personaje del Padre Juan.
- ★ Lina Fernanda Jaramillo (Actriz en formación del semillero de Dodo Teatro) en el personaje de Carol Perry.

- ★ Víctor José García (Estudiante de Licenciatura en Arte Dramático de la Universidad del Valle, Cali) como productor del proyecto.
- ★ Victoria Ospina (Estudiante de Historia de la Universidad del Valle en la sede Buga) en el personaje de la Detective Rosario.



**Imagen
2.2**

Foto pantalla de uno de los tantos ensayos virtuales, del *Show de la Familia Perry*, tomada por Víctor José García el 21 de agosto del 2020.

En esta fotografía virtual, se precisa muy bien como fueron la mayoría de los encuentros realizados por la plataforma de video llamada en ZOOM¹⁸, donde se aprecia un grupo de personas, cada uno desde sus hogares, haciendo lecturas de la obra, reescribiendo textos y descubriendo rasgos novedosos de una puesta virtual.

¹⁸ *Es una plataforma que permite realizar videoconferencias, chatear e impartir clases de forma rápida y sencilla. Con esta herramienta podrás hacer videollamadas y concertar reuniones y entrevistas (Tomado de Google).

2.1 TECNOLOGÍA, PRESENCIA VIRTUAL, ALTERNATIVA.

Comenzamos a trabajar, con dos encuentros por semana en la plataforma ZOOM, frente a un arte que comenzaba a gestar su primera etapa de infancia en plataformas de videoconferencia, las cuales claramente no responden a necesidades artísticas como hemos mencionado, dejándonos sin posibilidad alguna de explorar la escena teatral como acostumbrábamos, “el acontecimiento teatral se diferencia de otros acontecimientos de reunión (no artísticos) y de otros acontecimientos artísticos (el cinematográfico, el plástico, el radial, el musical, el televisivo, etcétera) porque posee componentes de acción (...) el teatro es un hacer (reunirse en convivio, generar poiesis, expectar poiesis, incidir en una zona de experiencia y subjetividad, etcétera)” (Dubatti, 2011, 30). Sin una propuesta espacial clara y concreta, nos encontrábamos sin territorio para presentar; agregando condiciones técnicas totalmente ajenas a nosotros, como la importancia de la calidad en las cámaras de nuestros equipos, la velocidad del internet y otras cosas más que no alcanzamos a imaginar en dicho momento. Por ejemplo, “la velocidad del internet en Colombia es de 33.35 Mbps (Megabits por segundo) en conexión fija banda ancha y que es superado por países de América Latina como Chile, Panamá, Brasil, Uruguay, México, Argentina, Costa Rica, Paraguay y Jamaica (...) lideradas por Singapur, en el primer lugar con 208,16 Mbps” (Semana, 2020, párr. 2 -3) Es notable la diferencia en conexión comparada a nivel mundial, dejando a Colombia muy abajo de los estándares de calidad internacional, eso sin contar, qué el internet en Colombia varía notablemente en el territorio nacional; “la lenta conexión en varias regiones es proporcional al desarrollo económico y social que tienen” (Bell, 2020, párr. 5). Estas cifras evidencian la corrupción perpetrada por décadas, donde el poder simplemente se hereda o se comparte entre amistades, en una democracia disfrazada de corderos,

sin agregar el escándalo actual sobre “Karen Abudinen, [ex]ministra de las TIC¹⁹, por un presunto escándalo de corrupción que asciende a \$70.000 millones (...) anticipo para la ejecución de un contrato de conectividad en colegios.” (Argote, 2021, párr. 1)

En este contexto, nos quedaba como punto de partida, algunos esbozos de grupos que comenzaron a realizar actividades teatrales en internet, “La Maldita Vanidad, sigue en lo que llama ‘la resistencia’ (...) desarrollando estrategias creativas, como lecturas dramáticas, contenidos por streaming (...) En Petra están reinventando sus noches, Borrero pondrá varias escenas de su nuevo montaje en las redes” (El Tiempo, 2020, párr. 5 - 18). Inicialmente, nuestra hipótesis fue, tratar de generar la interacción del *lenguaje teatral dramático* y el *lenguaje virtual* para que ambos lenguajes detonarán el acontecimiento escénico; sin embargo era inevitable no quitarse la idea, que el teatro estaba fuera de su espacio natural, no existía ese lenguaje convivial, de presencia, interacción, complicidad entre actores y espectadores que comparten coordenadas con códigos específicos de un mundo poético, en un acontecimiento aurático, irrepetible en su esencia, “el aura que envuelve la escena es inseparable de la que envuelve al actor, y el público presente en el teatro no puede dejar de percibir de un modo vivo e inmediato” (Benjamin, 2018, 146) el teatro está sujeto al aquí y ahora del acontecimiento escénico. Por tanto, *teatro* y *teatro virtual* se contraponen hasta tal punto de que “no hay competencia: se trata de dos paradigmas diversos de la existencia. Cada paradigma implica una política (vital, e incluso de defensa, apología o rechazo) muy diferente” (Dubatti, 2015, 47). Para nosotros, era necesario la total claridad en cuanto a nuestro espacio para acontecer, estaba claro que el teatro escapaba a nosotros, dejando la pantalla de computadora, en streaming, por lo que, este nuevo habitar

¹⁹ *El Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, según la Ley 1341 o Ley de TIC, es la entidad que se encarga de diseñar, adoptar y promover las políticas, planes, programas y proyectos del sector de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (tomado de Google)

“tecnovivial implica una organización de la experiencia determinada por el formato tecnológico” (46). Resultado de este intento inicial y sin pretender hacer teatro virtual, nos planteamos la pregunta ¿cómo la virtualidad puede incidir en la acción dramática del montaje?

En la búsqueda de generar respuestas sobre el medio digital y la manera de incidir en él, salieron a la vista, otras implicaciones en cuanto al público, como “el acceso a éstos y cómo las tecnologías están implicadas en una trama social, económica, política, en sociedades, atravesadas por complejidades culturales, en constante transformación” (Jaramillo, 2012, 16). Era inevitable frente a este proyecto, no querer generar un espacio de gran calidad visual y sonora, con buenas condiciones de luz, acústica, equipos en óptimas condiciones y una velocidad alta de internet para procesar datos en vivo, que fuera segura su conexión y no perdiera su señal como ocurrió en el caso de algunos compañeros, con el único propósito de producir una experiencia artística plena a un nuevo público virtual.

Frente a esta escasez de herramientas, en medio de un sistema social y económico como el nuestro, caracterizado por la precariedad hacia el apoyo cultural y artístico, y pese a todo pronóstico, estábamos inmersos creando una experiencia virtual. Tuvimos ensayos semanales en diferentes plataformas como, MEET²⁰, STREAM YARD²¹, ZOOM, entre otras, con el fin de probar las mejores condiciones para nuestras funciones virtuales, nuestra prioridad era que la plataforma tuviera un manejo sencillo, permitiera el acceso virtual a un público que pudiera participar durante el show, como un rasgo característico del teatro. Esta posición de crear un

²⁰ *Antes conocida como Hangout Meet, es la solución de videoconferencias por excelencia de Google, incluida en los distintos paquetes de G Suite que permite realizar llamadas y videoconferencias desde cualquier lugar y tipo de dispositivo con conexión a internet (Tomado de Google).

²¹*Es un estudio para hacer transmisiones en vivo desde tu navegador. Entrevista a invitados, promocionar marcas en tu transmisión y mucho más. Transmite directamente a Facebook, YouTube, LinkedIn y otras plataformas (Tomado de la página de Stream Yard)

híbrido artístico, fue clara en nuestro equipo creativo, por lo que todos los elementos de contraste entre convivio y tecnovivio, resaltaron la forma en que se modifica la experiencia del hábitat virtual, fundada “en la impresión o la transmisión digital y satelital (la literatura impresa, el cine, la televisión, el video, etc.).” (Dubatti, 2016, 4)

En el tecnovivio hay imposiciones en los recortes y la jerarquización de la información, no hay existencia de zona vital compartida, hay desterritorialización y otras escalas para las posibilidades humanas, hay limitaciones en el diálogo, intermediación institucional de empresas, mercado y marcas, relación de consumo y pago de suscripción y cuotas (con la consecuente posibilidad de la suspensión del servicio si no hay pago), dependencia del suministro de energía y del funcionamiento de las máquinas de conexión (...) altos costos para la adquisición de las máquinas y consecuente status económico de clase en las posibilidades de adquisición (Dubatti, 2015, 48 - 49).

En consecuencia del hecho virtual, se evidenciaba aún más, la manifestación de agentes tecnoviviales de mediación entre máquinas y humanos; como la cámara que suple el rol del ojo y el micrófono el cual sustituye al oído. Por lo que en nuestro afán de crear, conseguimos micrófonos para mejorar los diálogos, cables de red para conectarlos directamente al modem por si fallaba el Wifi, con esto se evitaba los retrasos en vivo, por las caídas repentinas de señal. El proceso de creación, del montaje y producción de la obra, comenzaba a salir a flote pese algunos apartes técnicos víctimas del azar tecnológico. A este punto nos encontrábamos sumergidos en la virtualidad, frente de un arte cuyo auge e importancia radica, en gran parte, sobre las vertientes nuevas, que de alguna manera u otra modificaban su aura en este tiempo de transformaciones radicales que la era digital nos propone. Su canon moderno y mediático mostraba nuevos contenidos artísticos que difieren del arte teatral.

Se hace notable la cantidad de cambios que acontece la humanidad, con una técnica desbordada, aún más grande que la descrita por Walter Benjamin (2018) donde los modos de percibir, se organizan al medio en que acontecen natural e históricamente, evidenciando cómo las formas artísticas en la actualidad consiguen una técnica espontánea. Estar frente a este fenómeno virtual propicia un aura novedosa, diferente, “¿pero qué es propiamente el aura? Una trama muy particular de espacio y tiempo” (57). En nuestro caso, el aura parecía algo completamente singular, caracterizada por la esencia que comunican estos aparatos de mediación; siendo posible afirmar, que esta nueva forma artística abundante de *aura virtual*, trata de una “percepción sensorial modificada por la técnica” (156). Por ende, nuestra propuesta creativa empezaba alejarse de la escena tradicional para tener fundamento en la transversalidad que atraviesa las prácticas artísticas contemporáneas. La puesta en escena desmarcó estructuras convencionales, y propició un escenario ideal con otro lenguaje aplicado a las artes escénicas, como fue el universo transmedia.

El teatro transmedia es una expresión del lenguaje transmedia pero aplicado de manera principal a las artes escénicas. El transmedia es una manera de comunicar (...) por la construcción del universo narrativo, rico, potente e interesante (...) este universo, se manifiesta de manera multiplataforma, es decir con diferentes canales, online, o offline, en digitales o analógicos (...) el diseño de la historia tiene en cuenta la participación del público. El público tiene un rol fundamental a través de la co-creación, la participación, la experiencia, a parte del diseño narrativo. El teatro transmedia es una experiencia en la cual una de las plataformas predominantes es el teatro, las artes escénicas expanden el universo narrativo y dotan al participante, al espectador, que ya no es tan espectador porque no es tan pasivo, de un rol y de un objetivo dentro de una narrativa (Olalla, 2021, conversatorio online, Teatro transmedia: el futuro es hoy).

El transmedia responde a otra manera de consumir, percibir la realidad y dotaba al teatro de una esencia contemporánea, lo que para Agamben (2008) sería la singular relación que se tiene con el tiempo, por lo que alguien “contemporáneo es aquel que tiene fija la mirada en su tiempo, para percibir no las luces, sino la oscuridad (...) como algo que le concierne y no deja de interpelarlo, algo que, más que toda luz, se dirige directamente a él. Contemporáneo es aquel que recibe en pleno rostro el haz de tiniebla que proviene de su tiempo” (3 - 4). Precisamente de este momento histórico lleno de, quizá, dificultades para el teatro, aparecía la oportunidad de sumergirnos dentro de un proceso de creación transmedia como un ejercicio puramente intuitivo, que arrojó una interesante experiencia y determinó novedosas narrativas para la adaptación textual en todas sus dimensiones, adhiriendo otras claves poéticas, cargadas de *aura virtual*, con partes en vivo y en diferido a esta ficción mediática, cultivando una concepción de tejido inevitablemente fragmentada. (Harvey, 1998)

Una dramaturgia transmedia podría proponer que los personajes hablaran entre sí en los comentarios de una foto en Instagram en vez de en el escenario. O que alguien del público compartiera ascensor con un actor y le escuchara conversar por teléfono con otro personaje sobre un tercero. O que consiguiera entrar en un grupo privado de Whatsapp y ser testigo de una confesión que lo cambia todo. A través de capturar estas cápsulas dramáticas diseminadas, el espectador acaba experimentando la historia de una manera diferente (Ojeda, 2020, párr. 3).

La construcción de nuestra *dramaturgia transmedia*, se instauraba en múltiples plataformas, fragmentando la experiencia artística con la finalidad de conectar los hogares de las familias colombianas. El cauce de nuestro entramado virtual, proponía pensarnos nuevos elementos, como la búsqueda de una interacción en directo por medio del chat, encuestas virtuales, la posibilidad de abrir el micrófono o la cámara, queríamos que el público, pudiera opinar, comentar, y demás

posibilidades que configuraran en su *aura virtual fragmentaria* el universo transmedia de *El Show de la Familia Perry* construido a partir de:

- A. Podcast, que tratan de series episódicas, en este caso de audio y fácil acceso a través de una página web en internet
- B. Publicación de los perfiles de personajes en nuestro blog virtual, el cual es un sitio web, que incluyen contenido de interés para el autor, en estos el público podía leer la intención de la obra y conocer más de los personajes
- C. Videoblogs, que tienen que ver con una galería de pequeños clips de vídeos subidos en la web, que tienen uno o más autores.
- D. Video-teatro, una obra de teatro grabada con condiciones cinematográficas, en donde se incluyen cámaras, luces, sonido, este finalmente sería un episodio extra que concluye la experiencia transmedia.

La obra se expandía a través de múltiples plataformas virtuales, todas con un rizoma de lenguajes particulares que convergen entre sí, conectados en todas sus dimensiones, con posibilidades de modificar, alterar o desmontar (González, 2006). El crecimiento del texto era enorme dentro de su motor narrativo, a tal punto que ya no era posible hablar de teatro, sino de un arte interdisciplinar²², que comenzaba a establecer nuestro discurso bajo el concepto de *dispositivo*, “entendido fundamentalmente como red, ya que enmarca las relaciones o vínculos entre elementos heterogéneos como: discursos, instituciones, instalaciones arquitectónicas, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, etc.” (Posada, 2013, 83). De este modo, consideramos al

²² *Este concepto atraviesa toda la creación, es el trabajo en cooperación de dos o más disciplinas, “su enfoque es la obtención de síntesis que traspasen los límites de las disciplinas participantes (...) es la integración de conceptos, metodologías y prácticas.” (Argel, et al., 2020, 5)

lenguaje teatral como un dispositivo, liberando el peso que encierra el concepto de teatro intentando mantener tradiciones en su nombre (Hojsgaard, 2011); con respecto a este apartado, me es oportuno seguir ampliando el concepto del *dispositivo* con el filósofo francés Gilles Deleuze, quien propone ciertos elementos que lo componen como:

“la visibilidad de una intención; el establecimiento de discursos, saberes, verdades; la ocupación de un espacio, la regulación de las relaciones; y, por último, las llamadas líneas de fuga²³ que se escapan a las anteriores, como formas de poder y procesos de subjetivación (...) en esa medida un dispositivo (...) implica fuerzas que van de un punto singular al otro formando una trama, una red de poder, saber y subjetividad.” (Posada, 2013, 83 - 86)

Este concepto implicó durante nuestra creación el acoplamiento de diferentes estructuras, como *transmedia* y *teatro*, por lo que enfatiza en el carácter híbrido de esta creación artística. El *dispositivo transmedia*, en el caso de *El Show de la Familia Perry*, implicó una reconfiguración del espectáculo teatral, que ante la urgencia sanitaria tuvo un efecto inmediato que naturalizó su práctica en la web, ampliando la noción del arte en otros medios de representación

2.2 CONSTRUCCIÓN RIZOMÁTICA

Con referencia a este modelo de representación en el que “por medio del dispositivo el sujeto puede expresarse o no, ‘hablar o no’, convertirse y ser” (87), ampliamos nuestra disciplina artística como ese rizoma que no sigue líneas o modelos jerárquicos, siendo ajeno a toda idea de orden (González, 2006). Nos acercamos al borde de los límites representativos, conviviendo con otras disciplinas de forma simultánea, comenzamos a adquirir un tono especial y definitivo dentro

²³ *Las líneas de fuga son desplazamientos en la trayectoria de una narrativa que escapa de una línea de fuerza o poder (...) mantiene activa la capacidad de renovación. En ese sentido (...) es siempre revolucionaria, toda vez que no permite la sobrevivencia o recuperación de los códigos que arrastró consigo. (Themudo, 2005, 151)

de la creación, nos descubrimos en esta otra realidad con una fuerza creadora que pese a ser empírica, dotaba de total validez un nuevo habitar virtual.

Comenzamos a desarrollar grupalmente un trabajo interdisciplinar, con tareas puntuales previamente asignadas a cada integrante; la adaptación y reescritura textual de la obra, la obtuvieron los literatos Alejandro Sierra junto Ana María Hurtado, por su facilidad de entender estructuras dramáticas, y desenvoltura espontánea a la hora de escribir; la elaboración de los guiones de podcast, Videoblogs estuvieron a cargo del comunicador social Edward Johan Valencia, porque entre nosotros, era el que mejor entendía el lenguaje audiovisual y fue uno de los precursores de querer instaurar la obra en el universo transmedia; los textos y creación de la página web, la ejecutó nuestro director Bray Marcelo Salazar por su experiencia previa en cursos de plataformas digitales y creación de las mismas; en cuanto los perfiles de los personajes subidos al blog, asumió su escritura Lina Fernanda Jaramillo, por un gusto natural frente a la escritura creativa; para el video-teatro había que empezar de cero un texto que concluye el paso del show por las plataformas y diera un cierre alternativo al caso de Miguel, en su elaboración se encargaron Alejandro Sierra y Edward Johan Valencia, por temas de continuidad de la primera adaptación y por el manejo del lenguaje audiovisual para su respectiva ejecución. En cuanto a la producción del proyecto, guiado por las indicaciones de la maestra Ma Zhenghong a cargo de la asignatura de práctica docente, en la Licenciatura en Arte Dramático de la Universidad del Valle; realicé un plan de producción enfocado en la revisión, discusión y aplicación de principios, métodos y herramientas para la adecuada ejecución del proyecto. Principalmente consistía en estructurar los componentes del plan de producción, programas, presupuestos, roles, calendarios, para el seguimiento de nuestros objetivos, por lo que revisaba las tareas asignadas; la realización

de los guiones para podcast, video teatro, videoblogs, perfiles. Dentro del grupo se tuvo el enfoque de construir alianzas junto a otros grupos de teatro, para buscar apoyo en la difusión del proyecto. Ya en una fase mucho más avanzada me encargaría de revisar junto al encargado en redes Juan Felipe González Fitzgerald, los números de redes sociales: comentarios, me gusta y compartidos de las publicidades (en Facebook, Instagram y Twitter), por lo que, para empezar nuestra metas fueron las siguientes:

Meta 1: Crear un (1) espacio virtual para el proyecto (la página web). Publicar y difundir seis (6) perfiles biográficos de los miembros de *El Show de la Familia Perry* (extensión por perfil: 1 cuartilla)

Meta 2: Presentar dos (2) funciones del montaje para escenarios virtuales *El Show de la Familia Perry* en streaming por la plataforma ZOOM (duración: 1 hora).

Meta 3: Publicar y difundir seis (6) capítulos del podcast *Rosario Investiga* (duración por capítulo: 4 minutos). Cada capítulo cuenta con una (1) descripción, una (1) fotografía y un (1) espacio de publicación de teorías de los espectadores y opción de comentar.

Meta 4: Diseñar y difundir seis (6) cápsulas del videoblog *Blue Bubble: sala de confesiones* (duración por cápsula: 4 minutos). Y presentar una (1) pieza de video-teatro llamada *Especial de Navidad de la Familia Perry*, como episodio final de la experiencia transmedia (duración: 25 minutos).

En base a esto, comenzamos con la publicación de los 6 perfiles biográficos de los personajes, abriendo el paso a circular los demás contenidos en internet. Estas biografías en la página web sirvieron como campaña de expectativa para la obra que se presentó tres semanas después a

través de la plataforma de videollamadas ZOOM, tiempo perfecto para comenzar la grabación y edición de los 6 capítulos del podcast, para su sucesiva publicación en la página web del proyecto; el ritmo de publicación se planeó para hacerse 2 capítulos por semana durante 3 semanas.

Nuestra labor planeaba a un público que tuviera contenido constante, permitiéndonos continuar en la ejecución y planeación en las demás plataformas. Luego de la emisión del podcast, comenzando el mes tres, presentamos la segunda función de la obra de teatro virtual. Para este momento ya habríamos culminado las grabaciones de las cápsulas de vídeo y el público ya tendría un panorama más amplio de este espectáculo transmedia, por lo que nuestro propósito en la vídeo-serie, eran las conjeturas finales de nuestro público virtual, sobre el suceso trágico de Miguel Perry. La video serie se editó durante dos semanas y se publicó en la última semana del mes 3. Antes de lanzar *El Especial de Navidad* en el que concluía la experiencia de *El Show de la Familia Perry*, continuamos con el seguimiento en términos cualitativos en redes sociales, sobre cuál habría sido nuestro alcance, esto, para tener un panorama claro sobre la incidencia de un dispositivo transmedia en el público virtual, aspecto a desarrollarse en el segundo capítulo.

Mientras contábamos cifras, continuaba la difusión de piezas que circulaban en nuestra página web, a este punto estaríamos casi al momento de la verdad en la resolución del misterio Perry, razón suficiente, en la que fuimos bastante persistentes, publicando y comentando en redes sociales con el interés puesto en nuestro público, la idea era que se pudiera conocer la historia completa, atravesando la red de nuestra narrativa transmedia. Adicionalmente se subieron historias a Facebook con integrantes del grupo, creando otros personajes ajenos a la historia

Perry, para relatar sucesos vistos antes en los podcasts, la video-serie, características de los personajes expuestas en sus perfiles, con el ánimo de que nuestro público al no acceder en algún contenido específico, tuviera presente el hilo de la historia. Así mismo, el cierre del proyecto con el *Especial de Navidad* en los escenarios virtuales fue realizado en el mes 3, exactamente el día 28 de octubre; concluyendo la realización de un contenido de diferente formato (textual, fotográfico, audiovisual, sonoro), que implicaba acercarnos desde distintos ángulos a un público enteramente virtual. De esta manera propiciamos una formación de públicos virtuales por medio del uso de contenidos variados que enganchaban a las personas a una puesta del universo transmedia.

2.2.1 HACIA UN ESCENARIO VIRTUAL

Sí, la naturaleza teatral “resiste en la ancestral forma de asociación e interacción humanas que anula las mediaciones que permiten sustraer los cuerpos y desterritorializarlos” (Dubatti, 2015, 47), concluimos que esta desterritorialización y esta sustracción corpórea nos determinó, en nuevas formas de experiencia significativa que enmarcan nuevos lenguajes, propiamente ya dichos; siendo innecesario discriminar por ser disciplinas tan diversas, “entre convivio y tecnovivio no hay sustitución superadora, sino alteridad²⁴, tensión y cruce” (50). Con tal razón, la ruta que trazamos consistía en un primer paso, rediseñar nuestro sistema de interpretación y adaptarlo a los códigos que exigía cada plataforma. En las próximas páginas se presenta la descripción de las piezas que integran el universo transmedia de esta propuesta: Funciones virtuales, podcast,

²⁴ *Es la condición o estado de ser otro o de ser diferente (tomado de Google).

videoblog, blog del reality y video-teatro. Debe tenerse en cuenta que cada personaje está regido por un pecado capital, estos nunca se revelaron al público, pero fue una herramienta para la construcción de los personajes, ya que prestaban un arquetipo para dar variedad a esos conflictos familiares; era una manera de donde prenderse en la narración para no repetirse en cada miembro de familia, por lo que en nuestra creación, la familia Perry es un modelo de anti familia.

2.2.1.1 El Show de la Familia Perry

El corazón del proyecto estaba producido para presentarse en vivo por la plataforma ZOOM, por sus posibilidades de interacción como, tener un gran número de público en vivo, realizar encuestas, transmitir fondos musicales e incluir imágenes, y en medio de toda esta amalgama de posibilidades sería posible retransmitir nuestras funciones en vivo por Facebook, permitiendo a muchas más personas acceder en su totalidad a este dispositivo transmedia. La creación trataba del montaje, *El show de la Familia Perry* para los escenarios virtuales. Acá llegan o parten los espectadores, para conocer a los miembros de la familia, sus relaciones, su difícil pasado y oscura realidad. Aquí, el espectador conoce el caso de Miguel a profundidad y la manera en que la familia evita enfrentar sus problemas. Para tener en cuenta, la metodología con la que se pensaba propiciar el link de ingreso en la función virtual, sería a través de un formulario en Google docs²⁵ Esto nos permitiría llevar un registro y permitiría conocer cómo se enteraron o qué conocen del proyecto.

²⁵ *Es un procesador de texto en línea que ofrece Google, que también incluye Hojas de cálculo de Google, Presentaciones de Google, Dibujos de Google, Formularios de Google, Sitios de Google y Google Keep. (tomado de Google)

El panorama actual era conectarnos a una computadora con su propio sistema de interpretación, aspecto tal, que conllevaba la escena a no compartir espacios comunes y depender de los recursos individuales de cada intérprete. El escenario estaba fragmentado en la pantalla del computador, ocasionando la ruptura de nuestra percepción habitual de la forma y el espacio (Harvey, 1998), de manera que al inicio de cada ensayo, costaba adaptarse a este nuevo modelo, tanto, que constantemente veíamos la necesidad de mencionarle a nuestro director Bray Marcelo Salazar, incluir sonidos, grabaciones de efectos musicales de show, tener una proyección de imagen como fondo que focalizará la acción y la atención en el intérprete; posterior a las primeras improvisaciones, Juan Felipe Gonzáles Fitzgerald creó un diseño en el que todos los actores pudieran ponerlo de fondo en ZOOM. Inicialmente, este fondo en algunos equipos de baja gama tecnológica se veía pixelado y fusionado con todo lo que capturaba el lente de la cámara, por lo que, finalmente se optó por comprar telas verdes, que permitían a la cámara capturar una imagen limpia y nítida como en las producciones cinematográficas. Esta búsqueda tenía el fin de lograr una atmósfera para el show y la construcción de una imagen adecuada e interesante que pudiera captar a los espectadores virtuales. Frente a estos hallazgos aparecían otros códigos intermediales, como la dificultad sonora. Para que los textos no se perdieran y se escucharan limpios, optamos por trabajar con micrófonos de solapa para capturar la voz de cada intérprete, por lo que la réplica virtual sería más precisa y en lo posible no generar pausas porque no funcionaban en los medios virtuales. Es perceptible que dentro de estos medios de interacción virtual el “actor tiene otra jerarquía ‘ontológica’, diferente a si solo fuera actor de teatro (...) el tecnovivio hace los cuerpos más densos y reales, más pregnantes y organizadores de la mirada de los otros.” (Dubatti, 2015, 50)

Para nosotros era fundamental actuar directamente al lente, ya que este, en nuestro caso, asumió el rol de los ojos expectantes de un teatro. El lente redescubrió un sistema en nosotros que desconocemos por el estigma que genera en el sector teatral, actuar para las cámaras. Comenzamos una alianza entre actores y máquinas, en la cual “aparecen formaciones estructurales totalmente nuevas (...) la cámara con sus medios auxiliares, su subir y bajar, su capacidad de cortar y aislar, sus dilataciones y aceleraciones de un decurso, sus ampliaciones y reducciones. Por primera vez, y en virtud de ella, experimentamos el inconsciente óptico” (Benjamin, 2018, 152). Durante las improvisaciones, los intérpretes debían crear una determinada infraestructura técnica, focalizar el rostro con una buena iluminación, sea de lámparas caseras, linternas o luces led en el mejor de los casos; alternamente se construía la partitura de movimiento que se realizaba frente a la cámara web, en cuanto a su dinámica de personaje en la obra; por ejemplo, tener distinciones claras cuando se actuaba el show y cuando los personajes salían del “aire”, en este aspecto influía notablemente la dirección de enfoque hacia la cámara; cercanía del rostro, primeros planos, cantidad de movimientos para evitar salirse del encuadre o en el caso de hacerlo evidente, jugar con dar la espalda o salirse del cuadro, entre otras propuestas que pudieran crearse para la cámara web, entrando en juego la percepción espacial digital de cada actor, a la que tendríamos que normalizar durante cada ensayo. La permanencia virtual había inundado nuestro quehacer artístico, el aura virtual que emanaba este gigante online, reivindicaba nuestra profesión, como señala la directora norteamericana Anne Bogart²⁶ “Los artistas son individuos que desean expresarse frente al cambio constante y la transformación. Y el artista que

²⁶ * A su vez dirige ópera y cine estadounidense, actualmente dirige el SITI (Instituto de Teatro Internacional de Saratoga), junto con el director japonés Tadashi Suzuki, orientado a la creación de nuevas obras, a la formación de jóvenes profesionales y a la colaboración internacional. (Tomado de Alba editorial)

prospera encuentra estructuras nuevas como reacción a las ambigüedades e incertidumbres de hoy.” (Bogart, 2001, 14)

Durante esta etapa se empezó a definir vestuarios y escenografía, siendo esta última, elementos que ayuden a la construcción de una acción dramática, como una propuesta expresiva hacia la cámara. Por otro lado, se propusieron decisiones definitivas sobre personajes que pudieran compartir escenario (la pantalla del computador) en su acontecer virtual, esto, con la posibilidad de fijar relaciones y permitirles interactuar físicamente, generando cruces de convivio y tecnovivio con infinitas posibilidades poéticas (Dubatti, 2015). Esta propuesta mejoró notablemente la construcción de relaciones en las dos parejas de la obra; Mamá Rosa y Papá Juan; Ana Park y Joe Perry. A su vez la idea era que funcionaran como una carta clave para solucionar por si ocurría cualquier eventualidad, como pausas a por retrasos en la descarga de datos en vivo, como ocurre en el streaming. Los intérpretes tenían claridad sobre la situación dramática al compartir un espacio físico, observándose, escuchando con un cuerpo vivo, como precisa Dubatti (2015). En este caso particular la creación disponía de su estrecho lazo con el teatro para crear este híbrido tecnovivial. Esto justamente, fue lo que llamamos una puesta en escena virtual, en vivo albergada en el dispositivo transmedia de *El Show de la Familia Perry*.

La dificultad más grande a la que nos enfrentamos dentro de la creación, fue nuestro despliegue creativo a través de las plataformas digitales. Sobre este aspecto, para el proyecto era importante reconocer en nuestro tiempo todo rasgo posmoderno para crear y pensar desde el fragmento, donde David Harvey (1998) menciona la importancia de comprender la heterogeneidad como fuerzas que redefinen los discursos culturales, permitiendo reconocer en

otras voces rasgos auténticos; así de tal modo, concebir la experiencia estética que hace parte del transmedia. Las partes en vivo y en diferido de las piezas creadas proporcionaron en la realidad actual, la fragmentación y la “cacofonía de voces a través de las cuales se entienden los dilemas del mundo moderno” (138). Junto a esta lógica, los contenidos perfectamente podrían funcionar en individual y conectar una a una en su componente transversal, albergando el sentido del proyecto “que pone en primer plano el aspecto fragmentario, efímero y caótico” (137). Por lo que debatir el concepto de las piezas transmediales en relación con la narrativa del universo de la Familia Perry era nuestra prioridad, esto, sin contar la presión constante que conllevaba construir un universo mediático, mientras se continuaba ensayando, creando los guiones, construyendo la página del proyecto llena de aristas y particularidades. “En esta tensión yace todo el tema de cómo manejar las cualidades estéticas del espacio y el tiempo en un mundo posmoderno.” (354)

Imagen 2.3



Banner creado para la difusión en redes de los contenidos del universo transmedia de *El Show de la Familia Perry*.

La motivación principal de la creación de este banner fue brindar desde la imagen, la información necesaria para conocer los contenidos creados en las diferentes plataformas a partir de las redes

sociales del grupo. Se quiso jugar con el color amarillo, para proporcionarle al público la clave latente del show televisivo, a su vez la inclusión del fondo negro resalta los tres cuadros del universo transmedia. Otro punto importante, fue introducir los logos de nuestros aliados en cada banner, para generar esa red de comunicación, etiquetando y compartiendo. En la portada de perfiles de izquierda a derecha se encuentran Julián Benítez y Andrea Rodríguez. En el podcast y video-serie la portada la protagoniza Victoria Ospina.

2.2.1.2 Blog de *La Familia Perry*

En consiguiente y al unísono de nuestros ensayos e improvisaciones en los escenarios virtuales, continuamos creando sobre las otras plataformas expuestas antes, estos escenarios fragmentados proponían al show en vivo un poderoso efecto estético. El contenido más próximo a publicarse sería el Blog del reality *La Familia Perry*: donde el espectador encuentra un perfil de cada miembro de la familia, el cual contendrá, una descripción de la relación de cada uno con Miguel Perry. Estos, serán una serie de 6 perfiles biográficos “oficiales, públicos y positivos” (lado A) y 6 perfiles biográficos “privados, oscuros, secretos y obscenos” (lado B). Al estar expuestos en su gama más humana, el lado B ahondará en la relación que cada integrante de la familia tiene con su pecado capital y cómo este media en la verdadera relación que tuvieron con Miguel (que por supuesto es muy diferente de lo descrito en el lado A).

Para aclarar la lógica de esta estructura. El lado B funcionará narrativamente como el gancho para el lector, al darle datos asombrosos, informaciones inéditas, revelaciones que amplíen la personalidad “oficial” del lado A de cada miembro familiar. Debe provocar la

sensación en los lectores de una revista de chismes y de farándula; el lector debe sentir que está accediendo a información privada y peligrosa. Y en efecto, el lado B debe relatar aspectos que no se encontrarán ni se sospechan en el videoblog, en el podcast o en el montaje para los escenarios virtuales, por lo que nuestro espectador deberá unir los trozos para atar los cabos sueltos del espectáculo. ACCEDAMOS, FINALMENTE, AL ALMA PROFUNDA DE LOS PERRY. Los perfiles quedarán de la siguiente manera:

1) Perfil A y B de Larry (pereza)

2) Perfil A y B de Carol (lujuria)

3) Perfil A y B de Madre Rosa (gula)

4) Perfil A y B de Padre Juan (ira)

5) Perfil A y B de Joe (avaricia)

6) Perfil A y B de Ana (soberbia)

Por otro lado habría una sección en la que la detective publicará las hipótesis que los espectadores comenten y aporten en redes sociales. Aquí, los participantes también podrán comentar los hallazgos de otros, por lo que este será uno de los mayores pilares de autenticidad de *El Show de la Familia Perry* en su *aura fragmentada* y personalizada a las plataformas que dan vida a este universo. Estas formas de percepción, proponen al público seguir el hilo de la historia, y tener repercusión en los siguientes contenidos a realizarse.

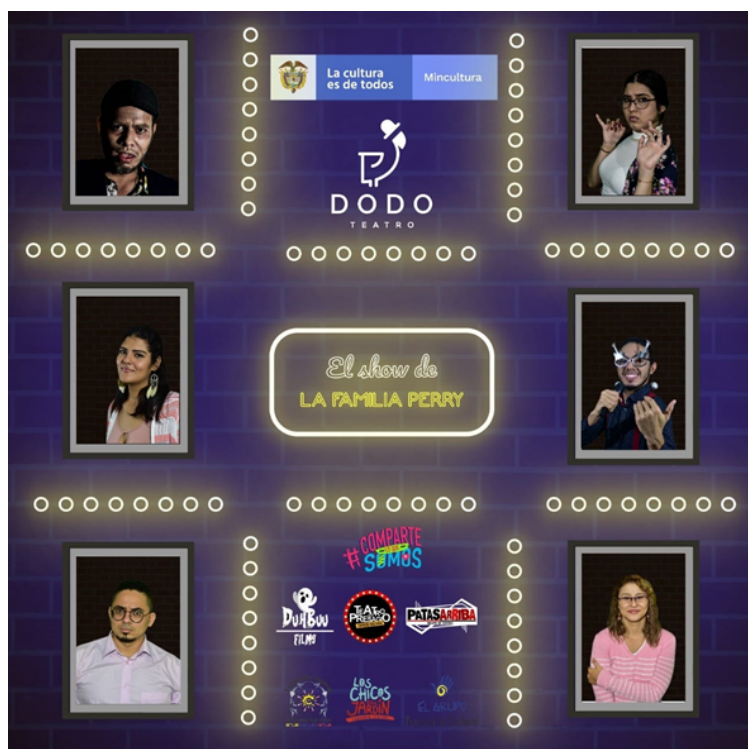


Imagen 2.4

Banner para redes sociales, sobre los perfiles en el Blog del universo transmedia de *El Show de la Familia Perry*.

Para el diseño publicitario de esta pieza transmedia, se pensó en una imagen que pudiera albergar a cada uno de los personajes en diferentes facetas. Finalmente se optó por llevar el color azul característico del show y en dos filas de tres distribuir los personajes, simulando la pantalla del ZOOM. La idea era jugar con una jerarquía para que los espectadores tuvieran claro quienes eran los personajes; en el centro se encontraría las estrellas del show, en la parte de arriba estarían los padres de la familia y en la parte inferior, los recién llegados del reality. Se decidió excluir al presentador en los perfiles, ya que nuestro interés radica solo en la Familia Perry como los mayores implicados en el crimen. Del lado izquierdo de abajo hacia arriba están, Bray Marcelo como Joe, Lina Fernanda como Carol, Julián Benitez como Papá Juan. Del lado derecho, de abajo

hacia arriba, Ana María Hurtado como Ana Park, Edward Jhoan como Larry y Andrea Rodriguez en el personaje de Mamá Rosa.

Sobre la creación puntual de contenidos, se requería un proceso más elaborado de planeación, por involucrar a otras partes a la creación. En los podcasts, el sonido tenía una repercusión gigante, este agente tecnovivial estaría mediado por un ingeniero de sonido, un estudio de grabación de audio (también llamado cabina), el cual, los actores tenían que familiarizarse con el manejo técnico de los micrófonos profesionales, donde las intenciones vocales tenían en cuenta los decibeles de sonido. El micrófono sería el oído de nuestro público, por lo que habría que tener tacto y sutileza en su técnica.

En lo que se refiere al videoblog se requiere aún mucha más elaboración, la cámara al igual que el sonido, eran nuestros agentes tecnológicos que median toda la creación audiovisual, está en su totalidad no dependía enteramente de los recursos interpretativos de los actores. Se necesitaba un camarógrafo, sonidista, montajista para editar el producto final; indudablemente aparece un complejo técnico desarrollado mediante un plan de rodaje que determina cómo se ejecuta la grabación. El sistema de interpretación tenía que basarse en acciones mucho más contenidas, diferentes a las que podrían ocurrir en un escenario teatral, por lo que, el enfoque de dirección fue hacia un estilo de actuación cinematográfico, mucho más natural y cercano a la vida real. “El formato preorganizado y convencionalizado de lo tecnovivial (...) generan finalmente la ilusión de que es más real” (Dubatti, 2015, 50). Después de todo, las mediaciones tecnológicas, en las creaciones cinematográficas, se apoyan en los filtros y matices que la naturaleza filmada aporta a los propósitos narrativos, y que a su vez dependen de un conjunto de elementos con

“cierto número de momentos dinámicos que, en cuanto tales, han de ser conocidos por la cámara —para no hablar de enfoques especiales, como, por ejemplo, los primeros planos—. La actuación del actor está sometida, por tanto, a una serie de test ópticos.” (Benjamin, 2018, 145)

2.2.1.3 Podcast *Rosario Investiga el enigma Perry*

Este despliegue de labores para la grabación del contenido audiovisual requería más semanas de trabajo, por lo que se optó en partir por el podcast *Rosario Investiga*, los cuales se dividieron en seis capítulos. Para su historia, se hizo hincapié sobre la detective Rosario que investiga el caso de Miguel. La detective tiene un podcast con el que hace públicas sus investigaciones más famosas, pues está convencida de que la gente puede ayudarle a resolver los misterios. Cada capítulo del podcast se centrará en un interrogatorio con cada miembro de la familia Perry, pues de acuerdo con la investigación policial, todos son sospechosos. En cada uno, se interroga miembro por miembro a la familia Perry y describe la razón por la cual es sospechoso, circunstancia que otorga al público, la oportunidad de sacar conjeturas sobre el caso.

A este punto, se habían realizado ensayos en la plataforma ZOOM con la finalidad de revisar intenciones interpretativas de los actores, la voz tenía que incurrir en captar al oyente. La “frecuentación tecnovivial de un artista vivo (a través de grabaciones audiovisuales o de audio) genera un deseo profundo de reunión convivial con ese artista” (Dubatti, 2015, 49); tal cual como ocurrió en su momento con la radio, por lo que necesitábamos capturar esa esencia aurática y transmitirla durante la grabación.

Una vez escritos los guiones para los podcasts, grabamos en el estudio de grabación Alejandro Rodas Studio en Guadalajara de Buga, con un cronograma que nos permitió conservar las normas de bioseguridad para todos los actores y el equipo de dirección, por la diferencia horaria entre cada actor para grabar cada podcast. Los capítulos de este universo se conformaron de la siguiente manera.

1) *Larry Perry* (pecado capital: PEREZA): Sospechoso por su relación con las drogas. La detective maneja la hipótesis de que Larry abusó del LSD estando a cargo de Miguel y olvidó darle sus medicinas, por lo que sufrió un paro cardiorrespiratorio.

2) *Carol Perry* (pecado capital: LUJURIA): Sospechosa por antecedentes de acoso infantil no comprobado con 2 vecinitos. La detective maneja la hipótesis de que Carol abusó sexual y despiadadamente de Miguel hasta que no lo soportó, provocándole un paro cardiorrespiratorio.

3) *Mamá Rosa* (pecado capital: GULA): Sospechosa por sus actitudes desesperadas ante la urgencia económica del hogar. La detective maneja la hipótesis de que Mamá Rosa ahogó a Miguel para cocinarlo tras una semana de hambre generalizada en la casa.

4) *Papá Juan* (pecado capital: IRA): Sospechoso por su intolerancia con la enfermedad mental de Miguel. La detective maneja la hipótesis de que, durante un día de caza, Papá Juan disparó muchas veces alrededor de Miguel para asustarlo y le ocasionó un paro cardiorrespiratorio.

5) *Joe Perry*: (pecado capital: AVARICIA): Sospechoso por sus deseos de abandonar el hogar a cualquier precio. La detective maneja la hipótesis de que Joe ahogó a Miguel para cobrar un seguro y largarse.

6) **Ana Park (pecado capital: SOBERBIA):** En principio no es sospechosa. La detective indaga por las actividades de Ana en aquella época y descubre que trabajaba en una clínica odontológica.



Imagen 2.5

Banner publicitario de los podcasts para las redes sociales.

La creación de la publicidad en los podcasts trataba de elementos básicos y sencillos como lo fueron los colores policiales en el fondo de la detective, también se incluyó una onda que indique la frecuencia de la voz, buscando analogías en las plataformas de reproducción de audios. En la construcción de la imagen, el dedo acusatorio de la detective tendría un valor importante, ya que involucra directamente a la persona que se tope con la publicidad. A medida que se publicaban las otras cápsulas sonoras, modificamos solo los títulos con la idea de ser reiterativos, buscando remembranza en el público. La portada la protagoniza Victoria Ospina.

2.2.1.4 Videoblog *Blue Bubble*: sala de confesiones de los expedientes P

Una vez finalizada esta etapa podríamos concentrarnos en la realización del Videoblog *Blue Bubble: sala de confesiones de los expedientes P*. ¿Qué es “Blue bubble”? Es una cápsula especial del reality concebido como una serie de 6 cápsulas en donde los miembros de la familia Perry se confiesan. Cada uno revelará sus secretos más oscuros, sus problemas de convivencia familiar y sus sospechas en el caso de Miguel. Este rodaje, fue uno de los procesos que más tomó tiempo, cuya preparación, producción y postproducción tomó el último mes y medio, superponiéndose a las etapas de creación, grabación y circulación con otros contenidos. La cámara tendría el papel fundamental a la hora de determinar una política de la mirada, se dependía del lenguaje de vídeo y registro, característico del formato digital. Con nuestra poca experiencia frente a producciones audiovisuales, desplegamos nuestro oficio actoral, basado en técnicas interpretativas de Strasberg, Meisner, Stella Adler, modelos interpretativos americanos y cinematográficos, con la finalidad de basarnos en actuaciones mucho más contenidas y reales que permitieran adaptarnos a la expresión del ojo de la cámara, modificando “radicalmente las condiciones materiales de la existencia de los artistas y, por lo tanto (...) la fascinación por la técnica” (Harvey, 1998, 39). El terreno de juego estaría vinculado a nuestro instinto y los planos que decidiera el director. En suma, la video-serie se rodó bajo todos los protocolos de bioseguridad, en el sótano del Teatro Municipal de Buga, teniendo en cuenta que cada actor tuviera su tapabocas y solo tuviera que quitarlo para la grabación de la misma, hubo constante desinfección del set. Cada capítulo quedó de la siguiente manera.

1) **Larry (PEREZA)**: Confiesa su relación con Jaime, el presentador. Culpa a Joe de ser una persona que hace todo por dinero. Cree que él fue el culpable de la muerte de Miguel.

2) **Joe: (AVARICIA)**: Confiesa que él sí llegó a vivir muy bien lejos de su familia, con mucho dinero, diversión y placer. Culpa a Carol de ser una mujer muy lujuriosa (incluso hicieron un trío con una amiga de ella). Cree que su papá es el culpable de la muerte de Miguel, porque no lo toleraba.

3) **Papá (IRA)**: Confiesa que la gran fantasía sexual a su edad es desvirgar a una colegiala pero que sabe que no es posible porque es un crimen. Culpa a su esposa de ser una inútil sexualmente y la ha descubierto ocho veces haciendo sexcam con desconocidos. Cree que Ana, “la recién aparecida”, es la culpable de la muerte de Miguel, pues no le da buena espina.

4) **Ana (SOBERBIA)**: Confiesa que nunca había conocido una familia tan extraña y que el único pecado de su vida lo cometió con un tío y ya lo dijo en vivo. Culpa a Mamá Rosa de querer dominar a su hijo, y no se toma ni un café porque la vio echándole un polvo misterioso a las bebidas que le dio, quizá para apartarla de Joe. Cree que Mamá Rosa es la culpable de la muerte de Miguel.

5) **Mamá Rosa (GULA)**: Confiesa que la muerte de Miguel la destruyó y desde entonces ha quedado embarazada dos veces y ambas ha abortado (por eso ya no tiene sexo con su esposo). La satisfacción ahora se la da la comida. Culpa a su esposo de ser un hombre iracundo y la razón por la que su familia se destruyó. Cree que Carol es la culpable de la muerte de Miguel, pues lo descuidó siendo la encargada.

6) **Carol (LUJURIA)**: Confiesa que ella fue la persona que más se ocupó de Miguel, ni siquiera su mamá lo hacía y ello siempre la ha hecho sentir en paz con Miguel, al contrario de los demás.

Amaba con todo su corazón al niño. Culpa a Larry de ser quien creó el show, pero también quien convirtió a su familia en el paraíso de la hipocresía. Cree que él fue el culpable de la muerte de Miguel, pues por estar tirado en su cama haciendo nada olvidó darle las medicinas de las encías. (que debían suministrarse cada 6 horas y le tocaba a las 5:00 PM)



Imagen 2.6

Banner publicitario de la video-serie subida en la página del proyecto.

La atmósfera que mediante el banner quisimos transmitirle al público, fue la de un ambiente sobrio y gris como una sala de interrogatorio, acá prevalecía la idea del dedo acusatorio como un leitmotiv publicitario, utilizado “en las industrias culturales sobre todo para promover los servicios, productos y marcas (...) en la creación como en el consumo de los bienes culturales.” (Ramírez, et al., 2013, 74)

2.2.1.5 *Especial de Navidad*

Con muchos tropiezos durante el proceso de grabación y excesivo despliegue de producción y a tan poco tiempo de finalizar el proyecto, se tomó la decisión de desistir sobre el video-teatro y no grabar *El especial de navidad*, por la complejidad técnica que podría implicar los costos de producción, de equipos técnicos aptos para una buena experiencia. Preferimos continuar explorando los escenarios virtuales, y apropiandonos de “los hábitos tecnoviviales instalados por el cine, la televisión, (...) la visión de mercado y la presencia de tecnología” (Dubatti, 2015, 50). Este final alternativo que daba cierre a esta experiencia, concluiría con la intervención de la detective Rosario, irrumpiendo a través de la pantalla de uno de los personajes, para anunciar en medio del show en vivo la resolución del caso de Miguel que logra con la ayuda de la hipótesis de los espectadores. Este aspecto final, propicia al público un carácter importante, fundamental y determinante dentro de estas narrativas transmediales, donde el elemento subjetivo que juegan los espectadores en la historia, propicia al *aura virtual fragmentada* propuesta antes, ese carácter aleatorio y personal que juega el universo transmedia, con todos sus rasgos característicos, que hacen hincapié en los valores que hay detrás del gesto artístico y su valor en la experiencia. “Esta hibridación de las artes acentúan la condición de fragmentación e incertidumbre (...) de las facetas de la estética posmoderna.” (Harvey, 1998, 343)



Imagen 2.7

2.2.2 UNA MIRADA MÁS SOBRE EL ESPACIO

Esta experiencia finalmente engloba nuestro aprendizaje sobre estar en un tiempo presente que difiere rotundamente del teatro. Echando raíces virtuales encontramos en ese espacio mediático, un escenario para generar una experiencia transmedia poderosa en el sentido más complejo de abarcar una obra en su totalidad, con diversas propuestas creativas, que “se vuelven puntos en un espacio que contiene otros puntos, sin que ninguno de ellos valga como principio o fin. La lectura es asociativa, igual que el pensamiento, sin límites precisos” (González, 2006, 78). Es claro que

²⁷ *Primer Banner publicitario del *Especial de Navidad*, los colores presentes en la imagen hacen alusión a una navidad internacional.

esta práctica artística no sustituye al convivio como se ha dicho, pero esta interacción virtual modifica el aura a su paso por las plataformas, estructurando códigos que instauran al dispositivo transmedia, nuevos signos, claves poéticas, que proveen a la creación la integración de distintas disciplinas como un ejercicio interdisciplinar fragmentado en sus saberes, transformado y volcando el espacio de representación actual.

Me es importante abrir un espacio dentro de esta investigación, para describir y relatar las determinadas fases de creación; como organizarse para los flujos de trabajo en una cabina de grabación o un set e incluso durante los ensayos en plataformas virtuales, donde en determinado momento encontrábamos a la voz como protagonista o los retos actorales presentes para grabar un producto audiovisual; algunos aportes grupales a las biografías escritas, entre otros desafíos previstos en la creación del show. En primera instancia a modo de diálogo y bajo este marco de referencia Edward Johan Valencia, uno de los actores del proyecto y coordinador artístico del grupo Dodo Teatro, manifiesta cómo se constituyó su creación para estas plataformas.

Desde mi rol, asumí esta creación como un reto actoral, un reto creativo, emocionante, desafiante. En ningún momento tuve la sensación de que no me gusta porque yo no estoy haciendo teatro, o es extraño. Yo sabía que la pandemia no era eterna por lo que teníamos que reinventarnos y transformarnos mientras estuviéramos en cuarentena y esta fue la manera que encontramos y fue una manera creativa, creo yo, entonces la disfrutaba. Además que el proyecto desde un principio sabía para dónde iba, porque el Show de la Familia Perry como lo concebimos de manera transmedia, gira en torno a un crimen que tenía un culpable desde el comienzo. Lo interesante fue aprender mucho durante el proceso, como expresar con la voz en actuaciones sonoras, como fue

manejar el guión en una cabina de grabación, que no puede sonar la hoja. En términos generales fue muy desafiante. (Valencia, 2021, conversaciones vía telefónica)

A través de esta conversación del proceso de creación y montaje de la obra para escenarios virtuales y frente a este híbrido donde existía una cámara de mediación tecnológica, y que se actuaría para ella, algo más cercano al cine o a otras formas de lo audiovisual, Edward comenta cómo se percibe con mayor claridad la reinención tecnológica sin muchos referentes.

Nosotros siempre estuvimos a la expectativa como equipo creativo, sobre qué era esto, ninguno puso problemas que estábamos haciendo mal o bien, siempre nos dejamos guiar, por lo que sabíamos que no queríamos intentar hacer teatro con una cámara fija y simular que la cámara no existía, para nosotros era un híbrido que aparecía en la pantalla de los espectadores, en directo, con las características de un texto de teatro y actuaciones exageradas por momentos, con características audiovisuales también, por lo que fue un ejercicio creativo, de nosotros, para explorar y ver la pantalla hasta donde nos permitía, hasta donde podíamos jugar con ese cuadrito, no quedarnos quietos, alejarse, pararnos de la silla para actuar frente a la cámara, crear juegos de cuadro a cuadro en la videollamada, en fin, fue un momento muy creativo. Obviamente la situación social era agobiante, nos cansamos a veces, pero el reto creativo fue muy emocionante. Ahora en cuanto a las discusiones teóricas no quisimos ahogarnos en ellas, que si hacíamos esto o lo otro, por lo que para nosotros era hacer algo que partíamos del teatro, a través de una videollamada en directo, pero que a su vez no era cine. Para nosotros era importante pensar nuevos elementos que en el teatro convencional no suele considerarse como, el chat por ejemplo que era parte de la escena virtual, el micrófono o la cámara que podían prender, por lo que a veces preguntamos desde la misma obra a través del chat “escribanos qué regalo usted considera que miembro de la familia debería regalarle a quién en navidad”, la gente reaccionaba y a esto le

llamábamos una puesta en escena virtual, claro no era teatro, no sabíamos que era, creo que era una práctica artística a través de la virtualidad. Finalmente lo chévere era no frenarnos, esto es lo que hay, pongámonos creativos.

Actualmente, en el mundo de los negocios hay una relación en cuanto a las videollamadas, donde la persona está siempre sentadas al frente de una mediación tecnológica, en este caso el computador. Es importante mencionar algunas creaciones en videollamada donde este rasgo seguía siendo característico, el intérprete sentado frente al computador generando un texto. Es oportuno aclarar este rasgo en la creación, ejemplificando en qué difiere está del mundo convencional virtual.

Vale, eso lo tuvimos claro, nosotros decíamos que estamos tan acostumbrados a estar sentados frente al computador, por lo que dijimos ¿por qué no parados? para actuar, pensando en liberar toda la potencia del actor frente a la cámara, pues paremonos, nos paramos y el ensayo cambio energéticamente, suena tonto este descubrimiento, pero nos costó asumir que había que pararnos frente a la camara, liberando un poco esa relación de estar sentado frente a un computador, que es lo más normal. Ya parados, nos podíamos alejar, salirse del cuadro, de repente hacer primeros planos, en tu ojo, por ejemplo, o alejarte mucho y darle la espalda a la cámara. Nosotros teníamos referentes de lo que no queríamos hacer, de actores sentados haciendo lecturas dramáticas, nosotros queríamos explorar, y si ves el Show de la Familia Perry los actores están parados y la cosa fluye, tu puedes llegar a decir, esto ¿qué es? parece un set de televisión o ¿qué? Un gran desafío fue romper la relación convencional que el humano tiene frente a la máquina del computador y convertirla en una relación más creativa, mover, pararte, quitarte del computador, etc.

Esta práctica artística con la posibilidad de aprovechar las posibilidades virtuales, decide elaborarse desde un código transmedia, porque era imposible llevar el teatro tal cual como se concibe e instaurarlo en plataformas virtuales, por lo que estas narrativas transmedia ampliaron el espectro creativo, pero así mismo implican un nuevo orden en el que era posible equivocarse, y que no saliera bien ciertas cosas, por lo que sería importante hablar de estos momentos claves de aciertos y desaciertos en la creación.

No sabría decirte que se hizo mal, quizás noto que es una dinámica que puede llegar a desgastar tanto al público como a nosotros como equipo creativo, llega un momento en el que puede llegar a ser pesadito. También pienso que no salió tan bien fue el diseño de la web, por ser tan lineal, todas las pestañas dirigen a las creaciones en orden, y quizá lo transmedia requiere más aleatoriedad en cuanto al acceso a contenidos, hubiera sido interesante entrar a la página y que apareciera un podcast, una biografía, como una estructura de hipervínculos, para cada espectador sería una experiencia diferente. A mi me hubiera gustado más desordenado para generar más hipótesis en la historia del crimen, igual pienso que se generó participación pero hubiera podido mejorarse. Otro momento que pienso que de pronto puede mejorar, es la articulación de los formatos, la gente de pronto no veía todo, pero bueno lo transmedia es así, no podíamos obligar al espectador a ver todo, el espectador debe ser libre; pero así mismo la propuesta transmedia fue lo más interesante por todos los formatos que podía acceder nuestro público, sonoro, escrito, lo fotográfico, web, la videollamada. El resultado final me gustó, fue el descubrimiento de lo transmedia como posibilidad para lo teatral, era claro que tratábamos de tener lazos teatrales por ser funciones en directos, con textos de literatura dramática, pero no era teatro, por lo que la escogencia más acertada fueron estas narrativas transmedia, conectar al público con otros formatos pero que no dejará de ser la obra lo central, eso sí lo teníamos bien claro, por eso dentro de nuestro nuevo

proyecto transmedia *Nimbus* la obra de teatro es lo central, obviamente con un componente presencial. Pero la página web con un componente transmedia igual sigue siendo un componente que resignifica muchas cosas del teatro, y eso nos dió esta vaina de la virtualidad. De verdad que fue una experiencia verdaderamente gratificante, porque también tuve que ver mucho como creador en la formulación del proyecto y obviamente de la mano de Bray que guiaba y fue muy abierto para él ser una persona de teatro, porque a veces cuando uno es de un área, defiende a capa y espada unas cosas y suele volverse fanático y sobre todo este proyecto quería evitar esto, y ese fue un logro más.

2.2.3 EL SUSURRO DE LOS MEDIOS

Desde la perspectiva del dispositivo transmedia, en la que habíamos gestado al proyecto. El proceso de difusión funcionaba como un susurro en las redes, naturalmente iba expandiéndose para desear alcanzar el número máximo de audiencias. Para el grupo era importante permitirnos involucrar a los espectadores en la construcción de la historia, convertirlos en participantes de un proceso activo y fragmentado de producción mediática; la cual consta de una red creada con blogs, páginas web, redes sociales, entre otros espacios que se utilizan para compartir videos, imágenes, o cualquier contenido inimaginable de interés.

Precisamente dentro de nuestros objetivos publicitarios, tratábamos de compartir todo el conjunto de la obra, siendo sumamente importante tener de aliada a la tecnología para que el espectador pudiera llegar a ella de una forma orgánica, natural al medio, para romper con algunos paradigmas virtuales, expuestos por Dubatti (2015) en los que las condiciones de vivir y la

información que recibimos está determinada por estructuras tecnológicas entre hombres y máquinas con entidades que median la experiencia. Por lo que nuestra campaña de expectativa y difusión se empezó a articular en la socialización de las piezas publicitarias creadas para redes, en conjunción con todo el aparato tecnológico que tienen los medios de comunicación, conllevando al espectador a visitar la página web del proyecto. El contenido creado quedaría constatado de la siguiente manera.

En la página web del grupo (www.dodoteatro.com) se diseñaría un ámbito de publicaciones para el proyecto *El Show de la Familia Perry*. Será o bien una pestaña que dirija a un contenido dentro de la página principal o una pestaña que redirija a un subdominio completo para el proyecto; tendrá sus respectivas secciones o subpestañas:

EL PROYECTO: Se encontrarán textos sobre ¿Qué es? ¿Cómo nace? Equipo.

PODCAST: Aquí estarán los 6 capítulos (cada capítulo con 1 descripción y 1 fotografía) y 1 espacio de publicación de teorías de los espectadores y opción de comentar.

VIDEOSERIE: En él se podrán ver las 6 cápsulas (cada cápsula con 1 descripción)

PERSONAJES: Estarán los 6 perfiles biográficos “oficiales” (lado A) y 6 perfiles biográficos “privados” (lado B). (Cada perfil con al menos 1 fotografía)

TEATRO VIRTUAL: Acá se depositarán todas las funciones en streaming por la plataforma ZOOM, para que el público vuelva a ellas cuantas veces quiera.

CONTACTO: Estará la información del grupo en cuanto a sus redes sociales, y números de contacto.

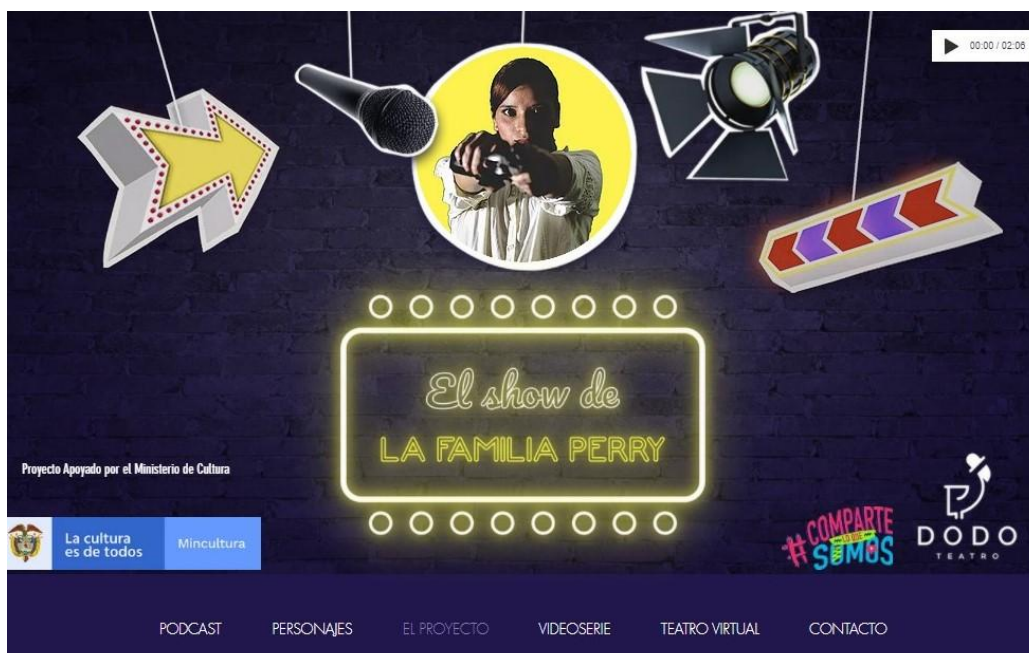


Imagen 2.8

Foto pantalla de la página web del proyecto, tomada por Víctor José García.

En la creación de la página era muy importante con pocos elementos describir de qué iba a tratar la experiencia, por lo que se implementaron elementos caricaturescos de un set de grabación en su diseño artístico, que dieran a entender el carácter falso de los realitys televisivos. En la parte derecha superior se encontraba un reproductor de audio de la cortina musical de la obra, que brinda la inmersión al show en la página. La foto de portada iba intercalando otros personajes de la obra, en este caso está protagonizada por la detective Rosario, interpretada por Victoria Ospina.

Por otro lado, generamos una red de alianzas estratégicas con otras organizaciones del sector teatral y de producción digital. La finalidad consistía en alcanzar cifras importantes dentro del proyecto, para ampliar la difusión en las redes y medios digitales de nuestros aliados, conectando mucho más a un sector tan complejo como el de las artes escénicas, lleno de producciones con diversas audiencias potenciales. A continuación, enumeraré las organizaciones

con las cuales se formalizaron acciones de difusión publicitaria y retransmisión de los contenidos transmedia del proyecto a través de medios digitales y redes sociales.

1. Círculo de Narradores Orales de Latinoamérica (CIRNAOLA) – (Guadalajara de Buga, Valle del Cauca, Colombia)
2. Fundación Cultural El Grupo – (Guadalajara de Buga, Valle del Cauca, Colombia)
3. Teatro MadreTierra – (Palmira, Valle del Cauca, Colombia)
4. Teatro del Presagio – (Cali, Valle del Cauca, Colombia)
5. Grupo de Teatro Patas Arriba – (Tuluá, Valle del Cauca, Colombia)
6. Compañía de Teatro Los Chicos del Jardín – (Manizales, Caldas, Colombia)
5. DuHBuu Films – (La Paz, Baja California Sur, México)

Estas acciones permitieron al grupo Dodo Teatro establecer canales de alianzas con otras corporaciones o compañías teatrales, proyectarse con más fuerza y profesionalidad, conduciendo a la exploración satisfactoria de un horizonte de posibilidades para el teatro en el mundo de la virtualidad a través de su Facebook: Grupo Dodo Teatro; Instagram: @grupododoteatro; Twitter: @showdelosperry.

ACTO II

APROXIMACIONES A UNA EXPERIENCIA ESTÉTICA DEL ESPECTADOR



28

Imagen 3.1

²⁸ *Banner creado para circular en redes con el fin de promocionar por las funciones virtuales. A la izquierda Lina Fernanda Jaramillo, a la derecha Edward Johan Valencia.

3. PRESENTAR

¿Se han vuelto superfluos nuestros sentidos? ¿Son sustituibles o intercambiables nuestros ojos y nuestras orejas? ¿Es inminente nuestro reemplazo por la máquina? (Pavis, 2000, 59)

Este proyecto logró conectar nuestra producción artística con un público diversificado. Cada proceso implicaba el encuentro con un contenido de diferente formato (textual, fotográfico, audiovisual, sonoro) aproximándonos desde distintos ángulos a un núcleo de experiencia interactiva. Nuestro público virtual se encontraba envuelto en medio de un rizoma transmedia, siendo posible afirmar que tratábamos, al igual que la puesta virtual, con *espectadores fragmentados*; sí bien, gran parte del público visitaba la página web, otros solo veían las funciones en los escenarios virtuales vía ZOOM, por otro lado, unos cuantos escuchaban los podcast uno o más capítulos y así mismo con la video-serie, e incluso en cierto casos, habían personas las cuales solo veían la publicidad en redes sociales. Razón tal, para pensar que los proyectos transmediales tendrían que medir su impacto de otra forma. La creación pasa a ser parte del público una vez esté comience su tránsito en la narrativa; la experiencia es única en cada participante. “En la narrativa transmedia hacemos los huecos que esperamos que llenen los participantes, también imaginamos que pasa si esos huecos no se llenan, o si se llena de una manera diferente a la esperada (...) si pierdes el control de una narrativa, los participantes la están haciendo suya, porque hay un compromiso, vinculación e inmersión muy potente” (Olalla). Es evidente dentro de estos espectáculo, los nuevos roles que éstos asumen en los procesos de creación mediática, por su dimensión estética y crítica en la realidad social; “cuyo vocabulario se ha articulado alrededor de conceptos como comunidad, ciudadanía, colaboración, hibridación, delegación, intervención, inmersión, interactividad, experiencia compartida, navegación,

dialogismo o interpasividad, que discuten de múltiples maneras la implicación del espectador en el ecosistema cultural actual.” (González, 2019, 3)

Esta naturaleza transmedia facilitó el diálogo que construimos junto a nuestro público en los escenarios virtuales de *El Show de la Familia Perry*. El propósito de su dispositivo no radica en la contemplación pasiva, sino en su capacidad de participación simultánea en el tiempo y espacio, proponiendo a la mirada expectante y fragmentaria, la interacción continua como: escribir, hablar, mostrar su imagen, interactuar y por ende, incidir en su desarrollo, modificar el rumbo de la historia y actuar, en sus manos (o cursor para ser más exacto) se encuentra la batuta que expande el universo de la obra, este “espectador posee una capacidad activa de interpretación. Ello implica (...) poder crear en cualquier individuo la posibilidad de una experiencia estética. Para ello hay que dejar de pensar que algunos no pueden ver” (Vásquez, 2011, párr. 14). Este lugar emancipado, que proporcionamos al espectador, plantea subjetividades en la creación, sin referencias preestablecidas con la posibilidad de aparecer en el lugar que le sea de su interés. Detener la grabación de la video-serie o saltarse los podcasts, lo apropian en este caso, de los procesos artísticos transmediales para fragmentarse a su gusto, es esta nueva industria contemporánea de medios masivos, que según Jenkins (2008) genera al público procesos colectivos con nuevas formas de participación cultural. Es indudable que frente a nuevos públicos las dinámicas de participación y de creación tendieron a modificarse, para mutar la escena actual. Por lo que antes de empezar sobre los detalles puntuales de nuestras funciones virtuales, quisiera tener algunas consideraciones sobre el público.

3.1 CONSIDERACIONES SOBRE EL PÚBLICO

La realización de nuestras funciones en streaming, generaba un diálogo directo con los espectadores y las diferentes plataformas. El aura virtual fragmentada que comenzó a configurarse dentro de la interrelación mediática, resaltaba como un carácter propio de la web. Todas las premisas expuestas por el público en nuestras redes, blogs, chat en vivo, posibilitó a esta práctica artística contemporánea, las dinámicas necesarias de interacción, con la mayoría de espectadores asistentes. Frente a esta encrucijada en la puesta virtual, “tomamos conciencia del momento y del lugar liminal²⁹ de la puesta en juego” (Pavis, 2000, 168). Los nuevos elementos dramáticos que el público tenía a su disposición, proporcionaban imágenes que adquirirían esa presencia virtual visible, pero que a su vez se encontraba en un universo en el que fácilmente, los participantes podrían acceder a otros contenidos digitales al instante que quisieran. “La subjetividad empresarial está en el medio, sino también todas las estructuras publicitarias y los mediadores que hacen posible esa conexión y que, por supuesto, quieren estar ‘presentes’, a su manera, en esa relación, y determinar sus condiciones y posibilidades” (Dubatti, 2015, 47). Frente a una exposición constante y subjetiva en el mundo virtual, era sumamente complejo para nuestro equipo creativo, seducir al público con los contenidos generados para la permanencia virtual del espectáculo; tanto así, que nuestro público proporcionaba esa espacialidad liminal en este horizonte mediático, con las dinámicas de comportamiento actual, modificadas completamente por el teléfono celular (Agamben, 2016) entre otros elementos que condicionan la humanidad. Razón pertinente para ampliar este concepto de liminalidad dentro de las diferentes

²⁹ * Quisiera recurrir “inicialmente al concepto de liminalidad para pensar fenómenos del teatro actual o del pasado reciente que no se encuadran en el marco de un teatro convencionalizado/reducido por la Modernidad como teatro de representación de una historia (con personajes, ficción) o teatro dramático” (7 - 8).

prácticas artísticas que poseen características similares en su “fuerza centrífuga³⁰ hacia el no-teatro.” (Dubatti, 2016, 7)

la liminalidad, en sus distintas formas: performing arts, teatro performático y happening, serata (las veladas italianas del futurismo), varieté, music hall, circo, intervenciones urbanas, acciones políticas como los escraches, las instalaciones con presencias corporales vivientes, teatro postdramático, teatro invisible (Augusto Boal), teatro ambiental, teatro rásico, teatro en los transportes públicos, biodrama, etc (6).

Este concepto permite reflexionar y generar una dimensión más amplia sobre el resultado de nuestra puesta virtual en el universo transmedia, con el fin de evitar caer en una clasificación de categorías con los resultados del proyecto. “La idea de liminalidad incluye muchos fenómenos (...) no prototípicos ni canónicos (...) permite descubrir fronteras internas en el acontecimiento” (9). Este hecho propone mirar hacia adelante a todas las prácticas artísticas actuales; y sobre este instante, en el caso puntual del dispositivo transmedia *El Show de la Familia Perry*, “entre los instrumentos del análisis y en la medida en que se convierte en un instrumento influido por los medios de comunicación, en un instrumento que incorpora e interioriza determinadas reglas de su funcionamiento, ¿no habría que otorgar un lugar especial al cuerpo mediatizado del espectador?” (Pavis, 2000, 58). Me permito hacer una distinción del espectador-virtual, conformado híbridamente por la conjunción de al menos un agente humano y un agente no humano (computadora o celular) que media la representación; en este sentido es diferente del espectador teatral como se lo ha entendido tradicionalmente. Esta relación fue el punto más importante que tuvimos presente para elaborar la propuesta de nuestro *espectador-usuario*, que surge de la suma

³⁰ * Su definición es “que se aleja del centro o tiende a alejarse de él” (tomado de la RAE)

de elementos provenientes principalmente de dos paradigmas del espectador teatral, en primera instancia opuestos entre sí:

1. La crítica del espectador encadenado de Bertolt Brecht:

Si queremos entregarnos a esta gran pasión de producir, ¿cómo deberán ofrecerse nuestras representaciones de la convivencia humana? ¿Cuál es la actitud productiva frente a la Naturaleza y frente a la sociedad, que nosotros, hijos de una era científica, debemos adoptar placenteramente en nuestros teatros?

Nuestra actitud habrá de ser crítica. Si se trata de un río, la actitud consistirá en regularlo. Si es un árbol frutal, en hacerle injertos; si se trata de los desplazamientos, construyendo vehículos para la tierra y el aire; si se trata de la sociedad, revolucionándola. Nuestras representaciones de la convivencia humana están destinadas a los constructores de diques, a los cultivadores de árboles, a los constructores de vehículos, a los revolucionarios de la sociedad, a quienes traemos a nuestros teatros y a quienes rogamos que no olviden, cuando están con nosotros, sus joviales intereses, con el fin de confiar el mundo a sus cerebros y a sus corazones para que lo transformen según su criterio.

Para semejante tarea, naturalmente, no podemos valernos del teatro tal y como nos lo hemos encontrado hecho. Vayamos a uno de esos locales y observemos el efecto producido sobre los espectadores. Nos veremos rodeados de seres inmóviles en un extraño estado: parecen contraer con gran esfuerzo todos sus músculos, o los tienen relajados como en un gran debilitamiento. Apenas si existe comunicación entre ellos: parece una reunión de gente que duerme, pero con sueños inquietos, porque, como dice el dicho popular, las pesadillas se tienen cuando se duerme de cara arriba. Tienen, claro está, los ojos abiertos, pero más que mirar están como hipnotizados: y

más que escuchar, son todo oídos. Miran como ‘hechizados’ el escenario (expresión de la Edad Media, época de brujas). Mirar y oír son actividades a veces divertidas; pero esta gente no parece estar allí para hacer algo, sino para que se haga algo con ella.

Así es el teatro que nos hemos encontrado hecho y con el cual queremos realizar nuestra tarea. Y ha sido perfectamente apto para transformar a nuestros confiados amigos (a los cuales hemos llamado hijos de la era científica), en una masa atemorizada, crédula y ‘hechizada’.

(Brecht, 2017, apartados 21 -22 - 26 - 29 - 33)

2. El elogio del espectador emancipado Jacques Rancière:

El teatro se acusa a sí mismo de volver pasivos a los espectadores y de traicionar así su esencia de acción comunitaria. Consecuentemente se otorga la misión de invertir sus efectos y de expiar sus faltas devolviendo a los espectadores la posesión de su consciencia y de su actividad. (...) Se proponen enseñar a sus espectadores los medios para cesar de ser espectadores y convertirse en agentes de una práctica colectiva. (...) El teatro se da como una mediación tendida hacia su propia supresión.

¿Qué es lo que permite declarar inactivo al espectador sentado en su asiento, sino la radical oposición previamente planteada entre lo activo y lo pasivo? ¿Por qué identificar mirada y pasividad, sino por el presupuesto de que mirar quiere decir complacerse en la imagen y en la apariencia, ignorando la verdad que está detrás de la imagen y la realidad fuera del teatro? ¿Por qué asimilar escucha y pasividad sino por el prejuicio de que la palabra es lo contrario de la acción?

La emancipación, por su parte, comienza cuando se vuelve a cuestionar la oposición entre mirar y actuar, cuando se comprende que las evidencias que estructuran de esa manera las relaciones del decir, del ver y del hacer pertenecen, ellas mismas, a la estructura de la dominación y de la sujeción. (...) El observador también actúa... Observa, selecciona, compara, interpreta.

No tenemos que transformar a los espectadores en actores ni a los ignorantes en doctos. Lo que tenemos que hacer es reconocer el saber que obra en el ignorante y la actividad propia del espectador. Todo espectador es de por sí actor de su historia, todo actor, todo hombre de acción, espectador de la misma historia.

Despachar a los fantasmas del verbo hecho carne y del espectador vuelvo activo, saber que las palabras son solamente palabras y los espectadores solamente espectadores puede ayudarnos a comprender mejor el modo en que las palabras y las imágenes, las historias y las performances pueden cambiar algo en el mundo en el que vivimos.

(Rancière, 2008, 15 - 18 - 19 - 23 - 28)

Frente a este ecosistema mediático al que nos enfrentamos, estos dos paradigmas nos ayudaron a reflexionar sobre un fenómeno que surgía al instaurar nuestra creación como un producto nativo de la web. Teníamos claro que nos enfrentamos a nuevos públicos, estos pertenecían a una rama virtual, que vivía expuesta a los medios y que “conforman redes, comunidades o grupos virtuales (Yus 2007) con culturas muy diversas y heterogéneas, que priorizan los elementos más *universales y globalizados* y que se desvinculan del contexto físico (...) por ello (...) poseen unas culturas y unas experiencias comunicativas diferentes” (Cassany, 2012, 82). Debido a tal consecuencia, comenzamos a concebir a nuestro asistentes virtuales, como espectadores-usuarios; estos no son, ni deberían ser, seres mudos, invisibles, paralizados, perdidos en la oscuridad,

similar al pensamiento que acontece y propone Brecht en su modelo de espectador encadenado. Pero a su vez, este espectador debe participar activamente en el dispositivo transmedia, expresarse, opinar sobre la creación, dialogar con personajes, proponer puntos de vista muy personales, su pensamiento es tan válido como cualquier otro, es un espectador emancipado, propuesta generada por Rancière. Son espectadores-usuarios cuya experiencia estética consiste en gran parte en co-crear el espectáculo virtual, saltándose barreras preestablecidas en los teatros más convencionales.

3.2 COMPONENTES DE EMISIÓN ESCÉNICA

En la inmersión que rodeaba a nuestros espectadores-usuarios en el dispositivo transmedia, su naturaleza consistía en la autonomía que estos le dieran a las herramientas tecnológicas. La globalidad del contenido creado, suscrito a la gran trama de los Perry, podría disfrutarse con libertad absoluta, ninguna plataforma dependía de otra. Siendo este el escenario, era muy importante no complicar la historia, motivo que conllevó a plantear una pregunta clara y sencilla que acompañaba a nuestro público en la experiencia, ¿usted como espectador quiere averiguar quién es el asesino? Esta estrategia es similar a las telenovelas; donde la historia gira en torno a algo muy general, siendo casi imposible perder el hilo argumental si uno no llega a ver uno o más capítulos, seguiría existiendo claridad sobre antagonicos o protagonistas, desarrollando una tendencia a solo ver fragmentos, razón para que estos “formatos de medios de masas de interés general se hayan convertido en una multitud de opciones especializadas.” (López, 2017, 104)

Es cierto que la academia tiende hacia una formación en lo clásico, como acceder a la obra de arte total, pero no hay que dejar de lado que nuestra época actual está marcada por la fragmentación y el caos visible de la vida, transformando en un medio poderoso la experiencia estética (Harvey, 1998). En este panorama se complejiza medir la percepción en cifras y más aún, hablar de la experiencia particular de cada participante de este universo transmedia; de tal forma que mi deseo es describir junto a algunos testimonios, los diferentes encuentros de emancipación desarrollados sobre las plataformas, hablar de esas dificultades y hallazgos como una especie de ventana indiscreta que se abre al relato de universos novedosos en el arte escénico.

En las diferentes plataformas donde se desplegaba el aura fragmentada de la obra en su totalidad se ejercía una fuerza distinta al convivio, la fuerza del público radica en la interactividad digital. “El cuerpo del espectador está presente, pero el cuerpo del actor está ausente, es sustituido por una estructura de signos (...) no participan de la misma zona de experiencia” (Dubatti, 2015, 46). En un primer momento la mirada de aquellos interesados en la creación, se topaba con una web totalmente digitalizada y creada para la expansión de la obra; “capaz de suscitar múltiples experiencias en el lector a medida que éste la construye y va creando significados” (González, 2006, 77). Este primer encuentro fue crucial para continuar el despliegue publicitario sobre las funciones en los escenarios virtuales. Estas funcionaron estratégicamente para que las personas sintieran la necesidad intrínseca de ver los contenidos. Para empezar, el público tenía en sus manos 6 perfiles biográficos de cada personaje, como una campaña de expectativa, notablemente aumentó el número de seguidores en nuestras redes sociales de Facebook e Instagram. Regularmente nos encontrábamos con todo tipo de comentarios sobre, qué significaba la página del proyecto, con el gran interrogante en el

contenido generado, ¿de qué se trata esto? Este espectador-usuario comenzaba a hilar y jugar “con una serie indeterminada de permutaciones narrativas e intentar reducirlas de acuerdo con su propio compromiso en la lectura” (77). Este ejercicio de libertad crítica comprende “que mirar es también una acción que confirma o que transforma esta distribución de las posiciones” (Rancière, 2008, 19). En ese momento, según las cifras del contador de la página web, los perfiles generaron 450 visitas. Era notorio la expectativa que comenzaba articularse alrededor de la circulación del proyecto, aspecto que quisiera profundizar con mi compañero de toda la carrera, Francisco Eliecer Castillo, quién tuvo la oportunidad de vivir la experiencia transmedia del dispositivo *El Show de la Familia Perry*.

Te voy hacer sincero, para mí, sí fue la primera vez que se hacía teatro virtual en Colombia, quizá otros países ya se venían preguntando esto, sobre otro tipo de teatro. Yo por ejemplo quise ver varias propuestas digitales como, teatro chileno, argentino, brasilero, inglés, colombiano también. Por lo que mi experiencia con la pandemia, ha sido muy interesante de ver, muy ensoñador. Ahora lo que hemos logrado acá ha sido muy básico, nuestros medios audiovisuales y teatrales siguen siendo docentes que a pesar de que se unen, pareciera el perro que va detrás de la cola y la cola que no se quiere dejar morder, es como una negación por parte de los teatreros más ligados al teatro clásico, a la poiesis, al existir vivencial, que solo si hay público se puede hacer teatro, no pudiendo explorar otras alternativas virtuales. Ahora en cuanto al proyecto que crearon, la página web fue de alguna otra manera, entrar en un dispositivo muy diferente, un poco, ya explorado por otros medios, era como entrar hacer una compra, con la gran diferencia que el valor adicional era ver una obra de teatro virtual, casi como si fuera una película. Lamentablemente este tipo de teatro necesita proyecciones, un tipo de tecnología muy avanzada, pues digamos, como unos requerimientos técnicos grandes, pero me parece que hay que seguirle apostando, no construir

teatro clásico, sino hacer que coincida la obra con esos nuevos lenguajes. (Castillo, 2021, conversaciones por notas de voz en Whatsapp)

En medio de esta construcción de atmósferas en plataformas virtuales, nuestros espectadores-usuarios tenían a su disposición contenidos de todo tipo para expandir su experiencia en la Familia Perry, incorporando a su experiencia un montón de significados, algunos más profundos que otros, porque el recorrido narrativo es único sin un camino ideal. (González, 2006)

En nuestro contador de la página web, el podcast generó 350 visitas y escuchas del contenido. Registramos 100 menos que en los perfiles, denotando el carácter etéreo que podría adquirir los contenidos web. El público durante los podcasts vinculaba su experiencia al medio radial, como una extensión más de la creación, pero les seguía siendo totalmente ajeno terminar una función virtual y saber que podrían seguir sumergiéndose en la obra y acceder a escuchar confesiones de todo tipo, no dichas antes sobre de los personajes. Sabíamos que queríamos brindar otras herramientas con mucho valor social y artístico, ampliando al máximo la experiencia narrativa para las familias en los hogares colombianos. Por otro lado, supuso el descubrimiento de un medio para la imaginación dramática, la pericia actoral y la voluntad social de nuestras ideas en lo sonoro. Este momento a su vez, le permitió poco a poco al público enteramente virtual, inclinarse hacia la elección de posturas personales durante el show, como una acto de liberación, transformando su naturaleza (Brecht, 2017). Surge el fenómeno de un ente crítico a este punto, como lo fue el chat, “que ha tenido un impacto trascendental en los usos escritos.” (Cassany, 2012, 70)

Sobre la video-serie, está generó 200 visitas. Continuamos bajando cifras, parecía que se agotaba el recurso, pero tratábamos de no desanimarnos. Sin embargo en reuniones internas, se debía en gran parte a la publicidad en redes sociales. Las lógicas de difusión y visibilización primaban, “lo que da cuenta de su continuidad o bien de su necesidad de consecución (...) de difusión publicitaria” (Jaramillo, 2011, 48). Se debía insistir mucho en el tema, que el público tuviera un encuentro constante con nuestros contenidos, pues se estaba quedando corto debido a errores de planeación, al avisar tarde que el contenido estaba publicado. Esto comenzó a corregirse, y variaron notablemente las cifras.

Para nosotros era primordial que el público hiciera suya esta creación, que fuera cómplice a su manera, esto produjo algo muy importante para la video-serie y nosotros como grupo de teatro. Esta serie de piezas audiovisuales permitían a este universo transmedia fragmentarse para perdurar en el tiempo, fue así como este contenido expuesto proporcionó al público, la habilidad de recurrir a él, cuantas veces fuera necesario, como una historia que podría repetirse todo lo que quisieran para detectar nuevas claves, que evidencian las estructuras entre la relación de decir, hacer y ver como dominación y obediencia (Rancière, 2008). En otras palabras, el teatro es considerado un arte efímero, pero gracias a este producto audiovisual, pudimos llegar a otras personas en cualquier lugar del país, desde casa, fragmentar un producto; esta relación frente al acontecimiento en particular, determina al *aura virtual fragmentada* de este espectáculo transmedia como “un sistema de tensiones entre impulsos y lenguajes encontrados que hace avanzar el espectáculo (...) redescubre el escenario como un espacio para (...) la dimensión narrativa, desplegada en una diversidad de opciones” (Cornago, 2005, 202). Frente a los contenidos creados, John Mario Noguera, compañero cercano de la Licenciatura de Arte

Dramático, tuvo la oportunidad de invitar a sus alumnos del grupo de teatro de Restrepo, quienes compartieron experiencias encontradas en la plataforma.

Yo entré a la página luego de ver la función virtual por lo que me gustó bastante, me pareció interesante esa experiencia de ver primero y luego ver los otros contenidos. Entendí muy bien las dinámicas que tenían los personajes en los podcasts, la video-serie, muy acorde a la estética que estaban trabajando en ZOOM. Pero mirá, que les compartí el link a mis alumnos del grupo de teatro, y no entendieron muy bien de qué trataba la página, claro que ellos, no vieron la función y la revisaron por encima y se salieron ahí mismo. Me asombró mucho poder ver una obra de esa manera, incluso ví la segunda función por Youtube, pero en dos partes porque andaba bastante ocupado, muy buena la idea transmedia. (Noguera, 2021, conversaciones por notas de voz en Whatsapp)

3.3 ESCENARIOS VIRTUALES: ¿HABITAR UN CUERPO NUEVO?

A raíz de la conjunción de lenguajes, nuestros espectadores-usuarios tuvieron que escuchar y mirar de un modo diferente, se encontraban fragmentados, abiertos a todo tipo de lenguajes, en un encuentro con la obra y los diferentes medios de comunicación conduciendo la intermedialidad que genera este intercambio de procedimientos. (Pavis, 2000)

En los escenarios virtuales, nuestro equipo creativo se encontraba en un camerino diferente al de un teatro, preparándose para salir a la escena virtual de la plataforma ZOOM, el público era participante del mismo tiempo, más no de un espacio compartido, por lo que esta “realidad y su puesta en escena nos llevan a cambiar de mirada, e incluso de cuerpo, para estar en

condiciones de percibir las adecuadamente” (60). Esta correspondencia aurática comenzó a gestar lo que determinaba la interacción de nuestro público hacia la Familia Perry. Permitiendo la participación activa, emancipada en el espectáculo virtual, desde todo nuestro sistema de comunicación como lo fue el chat y nuestras redes sociales como lo he mencionado. “El poder común a los espectadores no reside en su calidad de miembros de un cuerpo colectivo o en alguna forma específica de interactividad. Es el poder que tiene cada uno o cada una de poder traducir a su manera aquello que él o ella percibe de ligarlo a la aventura intelectual singular” (Rancière, 2008, 23). Partiendo de esto, las tres funciones, incluyendo *El Especial de Navidad* en los escenarios virtuales resultaron de la siguiente manera.

3.3.1 Primera Función



Imagen 3.2

31

³¹ *Banner creado para la primera función de *El Show de la Familia Perry*.

Nuestra conexión se realizó a las 7:00 PM con el fin de hacer una prueba técnica y que no fuera a pasar nada de improviso, ya que siempre se está con el riesgo inminente al depender de plataformas virtuales en streaming, si llegaba a fallar técnicamente algo, se podría arruinar por completo la función, las reglas de presencia virtual eran otras. Los participantes comenzaron a ingresar a las 8:00 PM, se inscribieron 83 personas, pero ingresaron 72. Para nosotros fue bastante curioso este rasgo de puntualidad virtual, siendo ajena a nosotros en la presencialidad. Inicialmente se hizo un diálogo como en un teatro convencional, donde algunos participantes expresaron no tener ni idea, cómo podría ser la experiencia del en vivo, por lo que, explicamos las condiciones de estar presentes en un espectáculo vía web; tratamos de explicar un poco el manejo de ZOOM para mejorar la experiencia. Realizamos una explicación en detalle, que consistía en seleccionar una casilla para borrar todas las cámaras que no estuvieran activas. Así se podían concentrar solo en el espectáculo virtual y ver a cada uno de los actores en sus acciones en los recuadros de sus pantallas.

Estar en medio de nuestra primera función virtual, era darse cuenta, de la cantidad de problemas en la capa técnica que surgían, en cuanto a su velocidad de descarga tanto al público, como a los intérpretes, estaba claro que no todos tendrían las mejores condiciones, agregando que estar frente a la pantalla del computador no sería la misma imagen proyectada en la pantalla del celular, habrían limitaciones a la hora de ver a los actores. Esto evidenciaba aún más el carácter de esta *aura* particular. Muchos espectadores manifestaban otros detalles sobre algunos actores que no se veían o no se escuchaba bien porque su equipo técnico no era el mejor, pero en ningún caso dentro de los comentarios se había mencionado que estaba arruinada la experiencia. En general fueron bastantes comprensibles para disfrutar de la función, manifestando su apoyo. Es

clave mencionar, que la mayoría de espectadores conocían el proceso del grupo, siendo público que había comenzado un proceso de formación previo y entendían que se trataba de un proceso de reinención.

Otro aspecto muy interesante fue que en medio de la primera función unos de los espectadores dejó su cámara encendida toda la función, el público lo comenzó a vincular con la trama mencionando que él era el asesino, otros preguntaban qué quién era, entre otros comentarios que ocurrieron en un despliegue de chat grupal, que escapaba de nuestras manos. El crítico literario Anxo Abuín González (2006) propone sobre estos grandes cambios producidos en esta nueva escritura, electrónica, rizomática y nómada un interés particular sobre el hipertexto como un proceso de desaprender la escritura, planteando lo siguiente:

El texto informático se vuelve precisamente performance, tiempo real e instantaneidad de ejecución. (...) rompe además con las presunciones paratextuales, desmaterializándolas (...) En las narraciones hipertextuales, los personajes pierden además su papel, por así decirlo, sintáctico, absorbidos por la dimensión polifónica de un entramado de microtextos de alto contenido poético, como ha venido señalando Susana Pajares (1999), de voces tan múltiples como lejanas que ni siquiera siempre son atribuibles a una única entidad actancial (75)

Poco antes de finalizar la función, ocurrió otro evento inesperado, la luz se fue en la escena final, en casi todo el municipio dejando solo a dos actores con la cámara encendida, a un público confundido y un final abierto. Posteriormente los actores que no tuvieron problemas eléctricos, se quedaron y hablaron de esto con el público, mencionando que la obra iba continuar durante la otra función virtual, razón oportuna para seguir generando publicidad y que siguieran por las redes, todos los contenidos expuestos en la página web para saber más de esta particular historia.

La función terminó a las 9:20 PM, entre algunos comentarios recibidos, quisiera destacar a la familia de la actriz Andrea Rodríguez quienes vieron la función proyectando en un tv, a la par que se presentaba la actriz en la habitación. Este punto permitirá ver cómo “los espectadores ven, sienten y comprenden algo en la medida en que componen su propio poema, tal como lo hacen a su manera actores o dramaturgos, directores teatrales, bailarines o performistas” (Rancière, 2008, 20).

Algo curioso que pasó acá en la casa, fue que mi abuela se vió la primera función y se puso medio incómodo, pesado el ambiente, porque se quedaba callada y cuando se acabó la obra me mencionó, “eso tan grosero” por los temas espinosos que trataba, fue muy tensionante, además en ocasiones no se entendía los diálogos, no sé si era por el sonido, pero uno conectaba otro dialogo, otras situaciones y asimilaba la historia, pero fue chévere porque se metían en la historia (Rodríguez, 2021, conversaciones por el chat del Whatsapp)

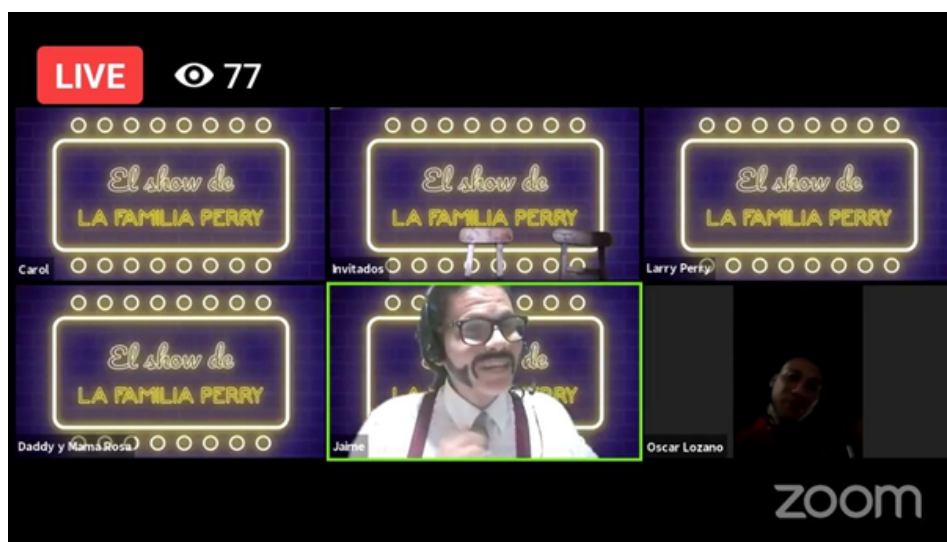


Imagen 3.3

Foto pantalla tomada del en vivo en Facebook por el grupo Dodo Teatro de la primera función virtual, *El Show de la Familia Perry*.

En esta fotografía virtual se muestra el inicio de la obra. Los personajes de la familia Perry no se encuentran en pantalla debido a que el locutor Jaime da inicio al Show para ir introduciendo uno a uno a los miembros de la familia como en algunos intros de reality show extranjero. Acá se puede evidenciar aún más, el híbrido teatral como un rasgo característico de nuestra creación, proponiendo un personaje con bigote y patillas falsas. En cámara se encuentra Alejandro Sierra como Jaime; a su derecha en la siguiente pantalla se encuentra el espectador Oscar Lozano, quien como un gesto de espectador teatral, presencié toda la función mostrando su rostro y sus reacciones al dispositivo transmedia sin apagar su cámara, desconociendo hasta hoy, si él llegó a percatarse de eso.

3.3.2 Segunda función



Imagen 3.4

32

³² *Banner publicitario creado para la difusión en redes de la segunda función virtual, con una cinta amarilla como en las construcciones, que denotara un carácter especial de cuidado y advertencia de la última función virtual.

Respecto a esta función y con el antecedente del corte eléctrico, cargamos baterías de los portátiles, los que no tenían, tendrían que conectarse inmediatamente a un celular, por lo que también se hizo una recarga de datos para evitar en lo absoluto cualquier corte. La función comenzó a las 8: 10 PM con 67 participantes. De nuevo explicamos la dinámica con la plataforma ZOOM, la mayoría de participantes estaban repitiendo la función. La premisa frente a nuestro público que ya conocía de que se trataban las funciones fue re afirmar el lenguaje construido en la primera función, brindarle al público una experiencia de goce, que participara con posibles hipótesis frente al asesinato. No tendría variaciones el texto, por lo que al igual que antes, las interpretaciones debían lograr comunicar al máximo las intenciones de los personajes, provocar la metamorfosis corporal que como menciona Patrice Pavis (2000) en este tipo de expresiones artísticas el actor toma forma a través de un cuerpo virtual por la pérdida ocasionada en su registro corporal del hecho en vivo. Durante esta función costó mantenerse energéticamente, esto ocasionó que no fuera claro cuando se estaba dentro del show y fuera de él. Pese a todo fue una función que permitió continuar entendiendo otros elementos concerniente a estos formatos, donde el “actor tanto como el del espectador, resulta hoy día accesible gracias a un conocimiento de los medios de comunicación (...) la composición intermedial del espectáculo” (61). Sobre esta función Julián Benítez me habló de su experiencia puntual como actor partícipe del proyecto.

La actuación que llevábamos durante la segunda función, fue tratar de hacerla lo mejor posible, Bray nos había dicho que había que estar todo el tiempo arriba con la energía, no generar pausas porque podría tumbar la obra y el público irse de la función o no prestar atención por estar en casa. Al inicio me sentía nervioso, también estaba incómodo porque durante el día había tenido

fallas con el internet, por lo que extrañé hacer teatro en vivo, pero poco a poco en el transcurrir de la tarde, mientras nos reunimos para ensayar a las 7:00 PM por ZOOM y al ver a mis compañeros motivados por hacer, digamos que teatro, comencé a sentirme más cómodo, aunque sigue sin gustarme mucho la idea que un compañero te responda por cámara a qué te hable al lado tuyo, el público asistente esa noche fue muy empático con la obra, y la gran mayoría se quedó hasta al final, en un momento ingresaron 150 personas. (Benítez, 2021, Conversaciones por celular)

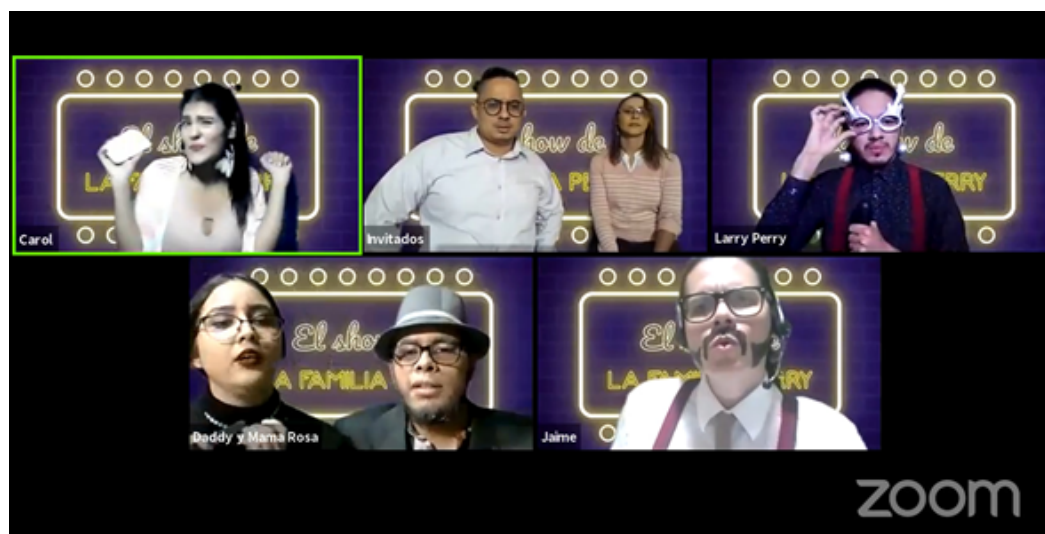


Imagen 3.5

Foto pantalla tomada por el grupo Dodo Teatro en la segunda función.

La escena que podemos apreciar en este momento, se encuentra en el medio de nuestro espectáculo, acá los personajes están en el show; los actores juegan con una espacialidad de profundidad en la cámara que otorga otras dinámicas a la escena, razón por la que están parados, para buscar planos previamente ensayados. También se aprecia que los actores actúan directamente a la cámara, esto ya dicho en el capítulo de creación, con la finalidad de que no se pareciera en lo más mínimo a un teatro que intenta ser grabado, el lenguaje utilizado en las actuaciones juega entre ambos polos, el cinematográfico y el teatral. De izquierda a derecha en la

parte de arriba, se encuentra Lina Fernanda como Carol, Bray Marcelo como Joe, Ana María como Ana, Edward Johan como Larry. En la parte de abajo de izquierda a derecha Andrea Rodríguez como Mamá Rosa, Julián Benitez como Papá Juan y Alejandro Sierra como Jaime.

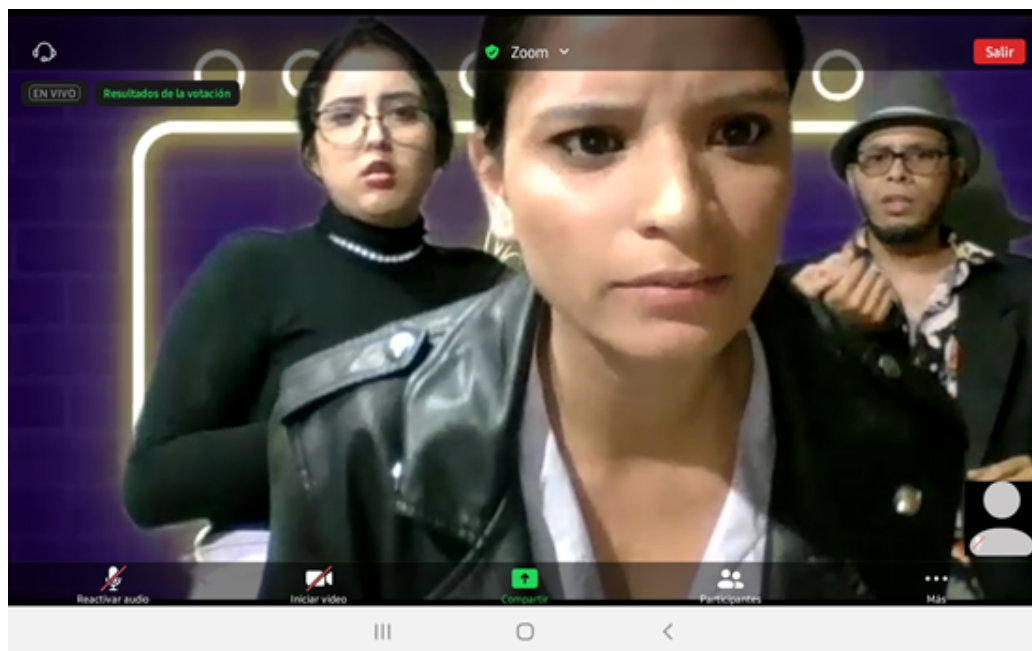


Imagen 3.6

Foto pantalla de la escena final en la segunda función tomada por el grupo Dodo Teatro.

Esta era la escena final del show. Acá claramente apreciamos el cruce entre convivio y tecnovivio generado por los actores. Esto puede llegar a ser tan logrado que podría llegar a confundir sobre qué se está viendo o no poder distinguir uno del otro, pese a estar en una plataforma virtual (Dubatti, 2015). En este caso los actores que compartían pantalla tenían una comunicación directa entre ellos sin mediación tecnológica, todo esto con el ánimo de enfatizar en ese carácter híbrido que se tenía con el lenguaje teatral, siendo complejo determinar de qué se trataba. La detective en este caso interpelaba al público con la posible hipótesis que tenía hasta el momento, por lo que se encuentra en un primer plano. También se aprecia en la pantalla lo que veían nuestros

espectadores-usuarios del entramado en ZOOM en la funciones virtuales: el botón de “Salir”, los “Resultados de la votación”, el letrero de “EN VIVO” ya que se estaba haciendo retransmisión de la función en Facebook, proporcionando un sin fin de posibilidades en cuantos a la decisiones que este tomara respecto a la obra, tenía la libertad de salirse de la función o activar el sonido al igual que la cámara y opinar, escribir por el chat, modificar la pantalla para disfrutar de la experiencia como deseara, viendo otras cámaras o solo el actor o actriz que tuviera texto en el momento, siendo evidente “la emancipación como reapropiación de una relación consigo mismo” (Rancière, 2008, 21). En la pantalla de izquierda a derecha, se ve a Andrea Rodríguez, Victoria Ospina y Julián. Benitez.

3.3.3 Tercer función *Especial de Navidad*



Imagen 3.7

33

³³*Último Banner publicitario sobre el *Especial de Navidad* de *El Show de la Familia Perry*.

Nuestra conexión se realizó una hora antes como costumbre para ensayar y revisar fallas técnicas. Esta función trataba de una creación totalmente diferente, aquí ocurriría la lectura final del público, todas las hipótesis generadas durante las funciones virtuales y los otros contenidos, habrían sido recopiladas, la detective iría tras el responsable. Fue muy interesante ver la participación y la respuesta a los estímulos de cada medio, al “mezclar sus efectos con los de los otros, de adoptar su papel y de crear así figuras nuevas, despertando posibilidades sensibles” (127) que iban apareciendo durante la función con “un juego de referencias prácticamente ilimitado, sin fronteras definidas” (González, 2006, 76). La riqueza estaba en poder tener público pese a la pandemia, permitiendo reunirnos con todos los entes tecnoviviales proporcionando herramientas de encuentro virtual, en esta última función el chat reafirmaba en su aura virtual, la importancia de interactuar con nuestro público, estos expresaban todas sus inquietudes en él, por lo que se convirtió en el mejor aliado durante las funciones en vivo. “La red conserva, publica y difunde esas producciones frescas, improvisadas, anormativas y privadas de escritura, que pasan a ser habituales para muchos internautas” (Cassany, 2012, 75). Esta es una muestra sobre algunos comentarios del chat durante la función del *Especial de Navidad*.

De BIMBO para todos: 08:42 PM

:O

De BIMBO para todos: 08:49 PM

:O

De Penagos para todos: 08:49 PM

:o

De Nicole Tatiana para todos: 08:49 PM

quedé calva :o

De BIMBO para todos: 08:49 PM

¿Cómo que Ana? ¿En serio?

De KARINA ANDREA OSPINA GARCIA para todos: 08:51 PM

Eso de la mitomania si lo creo jajaaj

De BIMBO para todos: 08:52 PM

Ay jueperra

De RODRIGO BURITICA PAREDES para todos: 08:56 PM

<https://www.youtube.com/watch?v=1AHAtmntXtk>

De BIMBO para todos: 08:58 PM

¡No es culpa de Ana!

De nicolas estrella para todos: 08:59 PM

nooo culpa de Ana

De BIMBO para todos: 08:59 PM

ella embarazada y le inventan eso :c

De Penagos para todos: 08:59 PM

piedad

De BIMBO para todos: 08:59 PM

Esa Valdivia es una pera

De Penagos para todos: 08:59 PM

:C

De BIMBO para todos: 08:59 PM

perra

De nicolas estrella para todos: 08:59 PM

para las personas así no tienen segunda oportunidad

De BIMBO para todos: 08:59 PM

¿VUELVE MIGUEL?!

De Nicole Tatiana para todos: 09:00 PM

:o

De BIMBO para todos: 09:01 PM

ESOMATEN A ESA PERRA

De Penagos para todos: 09:01 PM

epaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa

De Juan Carvajal para todos: 09:01 PM

gloria a dios XD

De BIMBO para todos: 09:01 PM

#AnaLibre

De Penagos para todos: 09:01 PM

#AnaLibre

De BRYAN para todos: 09:02 PM

que vivaaaa, felizzz navidad

De nicolas estrella para todos: 09:02 PM

yo quiero de lo que fuma larry

De KARINA ANDREA OSPINA GARCIA para todos: 09:02 PM

Jajaja

De BIMBO para todos: 09:02 PM

HJAHJAHSe le tiene

De Juan Carvajal para todos: 09:03 PM

XDDDD

De Penagos para todos: 09:03 PM

xDDmuy bueno :)

De Nicole Tatiana para todos: 09:08 PM

fue re inesperado, pero lo amé

De Alexandra Rosero para todos: 09:08 PM

Felicitaciones para todos! Se nota el trabajo, el tiempo y el esfuerzo dedicado a este proyecto. Son sumamente creativos💎💎

De DADDY JHON Y MAMÁ ROSA para todos: 09:08 PM

Gracias a todos y todas <3

De nicolas estrella para todos: 09:10 PM

los felicito muy buena la obra

De KARINA ANDREA OSPINA GARCIA para todos: 09:10 PM

#anasalbadaporlacampana

De BIMBO para todos: 09:11 PM

#analibreRecuerden el hashtagChaoGracias

De Alexandra Rosero para todos: 09:11 PM

Feliz noche

De Andrey Galeano para todos: 09:18 PM

ahí hay una opción en la página para actualizar

Precisamente este diálogo intermedial, puede ser entendido como la integración de conceptos estéticos de diferentes medios de comunicación, en nuevos contextos para establecer estructuras y posibilidades transdisciplinarias (Pavis, 2000). Estas coordenadas se ubican para fortalecer, un

hacer lleno de exploración instaurado en las prácticas artísticas contemporáneas. “La lectura es asociativa, igual que el pensamiento, sin límites precisos” (González, 2006, 78). Esta creación al tiempo favoreció la formación de públicos para las artes escénicas a través de estrategias virtuales, como un sistema más de comunicación virtual en la web.

Imagen 3.8

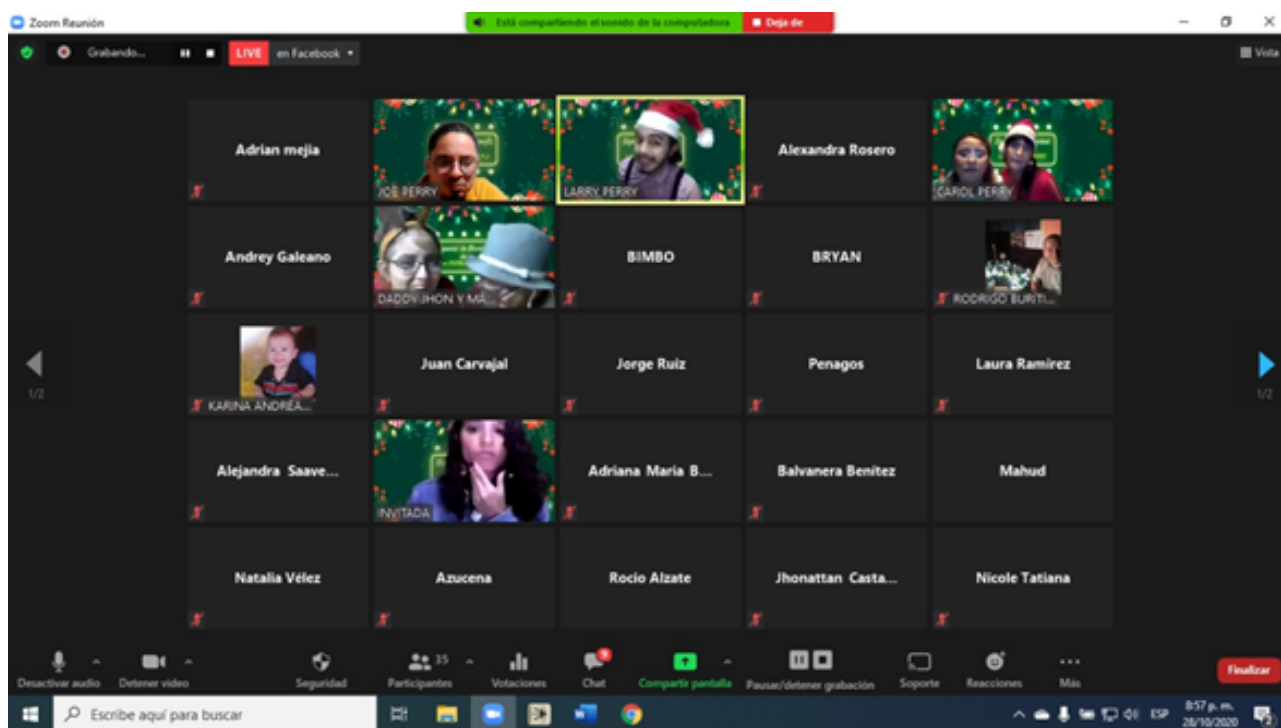


Foto pantalla tomada por Víctor José García de la última función de el *Especial de Navidad*.

En esta foto pantalla de nuestra función final se aprecia otra característica de visualización de la plataforma ZOOM, donde los recuadros dejan ver todas las posibilidades de este ente tecnovivial. A su vez, se aprecia un pluralismo que en palabras de Dubatti (2021) es una posmodernidad que propone un mundo heterogéneo, que ya no se concibe como universo sino un pluriverso con pequeños universos entrelazados y mediados por aparatos tecnológicos, caracterizados por un *aura virtual*. Otro rasgo particular que se aprecia, son las personas con fondos oscuros como

señal de sus cámaras apagadas y otras dos que muestran un rasgo de su intimidad en una fotografía, algo tan natural y característico de nuestro tiempo. Todos presencian la función del show virtual *El Especial de Navidad*. En las cámaras encendidas de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo, Bray, Edward, Ana Lina, Andrea, Julián, Victoria Ospina.

Al finalizar el proyecto, comenzamos a revisar números en redes sociales: comentarios, me gusta y compartidos de las publicidades (en Facebook, Instagram y Twitter); evaluamos también los números de visitantes a nuestra página web, según el contador de visitas en la página, está contabilizó 1300 visitas y visualizaciones del contenido transmedia. Luego, tuvimos en cuenta dos niveles de estadísticas: las propias y las alcanzadas a través de las plataformas en las redes sociales de los aliados estratégicos, esta última se medía por la incidencia de nuestras publicaciones en Facebook a través de notificaciones sobre el alcance de las publicaciones.

ACTO III

POÉTICA TRANSMEDIA



Imagen 4.1

34

³⁴ *Collage diseñado por Andrey Galeano sobre la primera idea que teníamos para comenzar a crear en las plataformas virtuales. La premisa radica en crear aleatoriedad, fragmentarse. Primero se pensó en la idea de collage con partes emblemáticas de Buga.

4. RECONSTRUIR LA EXPERIENCIA

En general

el arte surge

de la necesidad de un ser humano

de comunicarse

con otro –

Todos los medios son igual de

buenos (Munch, 2015, 11)

El corazón de esta práctica artística estuvo desplegado a partir de estrategias transmediales para conectar con nuestro público en tiempos de cuarentena. Esto fue posible a través de los medios virtuales. En este sentido, este proyecto ubicó coordenadas poéticas mutando nuevas formas de hacer y de ver la representación artística.

La virtualidad conlleva llegar a personas que no han llegado a ver una obra de teatro en su vida, por lo que dentro del grupo asumimos el reto con una responsabilidad gigante, descubriendo sobre los escenarios virtuales la oportunidad de llevar una práctica artística a lugares jamás pensados. Este espacio en el que el teatro se cuele, se entromete en la intimidad del espectador, porque aparece en casa, en el trabajo, en el transporte público, en la cotidianidad de cada persona; posee una nueva libertad creadora que conlleva dudas e interrogantes; de ahí precisamente surge esta investigación que he estado desarrollando a los ojos de mi lector, con la intención de llamarle por otro nombre, alejada de un canon teatral, con un aura específica al contexto mediático, como un componente que resignifica la puesta en escena a partir de lo virtual. En ningún momento

tengo el ánimo de instaurar la creación de un arte nuevo, pues “no hay ningún arte que no tenga su continuación o su origen en otras artes, afirma Deleuze” (Cornago, 2005, 13). Siguiendo con nuestra interrogación de estos modos de ser y de sentir, el dispositivo transmedia determinó nuestra relación y mediación, que “tienen como componentes líneas de visibilidad, de enunciación, líneas de fuerzas, líneas de subjetivación, líneas de ruptura, de fisura, de fractura que se encuentran entre sí (...) no son universales, sino que son procesos singulares de unificación, de totalización, de verificación, de objetivación, de subjetivación, procesos inmanentes a un determinado dispositivo” (Posada, 2013, 86). Esta especificidad del proceso artístico está conectada a una función estratégica concreta, como la transversalización de las diferentes prácticas artísticas que convergieron en esta creación. Dentro de esta poética transmedia dotamos al teatro de un carácter híbrido que, como menciona Belén Santa Olalla:

El teatro transmedia empieza a ser consciente de sí mismo, porque ya antes se ha venido experimentando, con el multi-formato, el multi-canal, la participación de los usuarios, eso no se inventa, eso ya estaba antes. La revolución de la redes sociales y la democratización de internet, es otro hito importante para dotar de herramientas a los creadores teatrales, porque puedes llegar al público de otras maneras, el público está en otros sitios y hay otras maneras de convocarlos (Olalla, 2021, Teatro transmedia: el futuro es hoy).

En últimas, frente a estos nuevos modelos de representación y al uso que el teatro ha hecho de los medios digitales, revolucionando la conectividad artística entre personas de diferentes lugares del mundo, se logra la composición de “una creación de tipo hipertextual, que se establece como una deconstrucción de la linealidad secuencial de la narrativa tradicional, provocando una narrativa multiforme y multiespacial” (Murray, 2003, Koss, 2019, 2). En esta resignificación, aparece un

nuevo tipo de aura al modo de Benjamin, un nuevo misterio o poética de los medios de interacción virtual. Tradicionalmente, el aura suele concebirse dentro de los medios, el vídeo, la tv e incluso en el cine como algo atrofiado que responde a “una construcción artificial (...) fomentado por el capital cinematográfico, [que] conserva aquella magia de la personalidad, pero reducida, desde hace ya tiempo, a la magia más bien averiada y propia de su carácter de mercancía” (Benjamin, 2018, 147). Lo anterior, a raíz de todo el entramado que surge en la logística técnica que rodea a los medios, expresada como algo “carente de una identidad (...) un instrumento transparente estrechamente ligado a la esfera de lo privado, entre los intereses pragmáticos de la grabación y su rara dimensión estética; desprovisto de aura (...) [que] constituyen los medios fríos de los nuevos tiempos” (Cornago, 2005, 275). Estas afirmaciones casi apocalípticas sobre lo mediático me remiten a una historia de la percepción de la técnica en la historia del arte, que actualmente se expresa en los grandes cambios de la sensibilidad humana, mencionados anteriormente.

No obstante, pese al rechazo inicial del autor frente a lo mediático, encuentro oportuno ciertas líneas de continuidad entre el análisis de Benjamin en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, que asocia a la *técnica*, la *experiencia* y al *aura* como vehículos para pensar nuestra propia experiencia frente al potencial de lo nuevo, donde “las nuevas formas y medios de comunicación (...) han transformado no sólo las maneras de comunicarse sino también las de percibir el mundo y tomar consciencia en él” (Amengual, 2008, 53). Mi deseo es demarcar una metamorfosis de lo que Benjamin designa como aura de una obra de arte, desarrollada a lo largo de mi investigación.

“Decir hoy que pertenecemos a un mundo ‘desacralizado’ y sin ‘aura’ es casi una anacronía, porque pertenecemos a un mundo en el que, incluso aquellas categorías de proximidad planteadas por Benjamin a partir del cine, también han sido trituradas” (Peters, 2010, 3). Pensar nuestro quehacer artístico y nuestras diferentes formas de percepción es un requisito fundamental de nuestro tiempo, al punto que “probablemente no sería errado definir la fase extrema del desarrollo capitalista que estamos viviendo como una gigantesca acumulación y proliferación de dispositivos (...) no hay un solo instante en la vida de los individuos que no esté moldeado, contaminado o controlado por algún dispositivo” (Agamben, 2016, 22). Estas categorías humanas que conviven en nosotros, conforman “una forma de la experiencia vital -experiencia del espacio y del tiempo, del propio ser y de los otros, de las posibilidades y riesgos de la vida- que es compartida por hombres y mujeres de todas partes del mundo” (Harvey, 1998, 25). En otras palabras, esta experiencia, más allá de juicios de valor, compone la nueva forma de cómo habitamos el mundo.

Resignificar el aura, como lo hace Manuel Cabot *Sobre los medios técnicos y la renovación de las tradiciones*, transforma el pensamiento de Benjamin al convertirlo en un “bisturí conceptual de precisión para diseccionar nuestra actualidad”, nuestro presente, que se nos muestra agobiante y abrumador por su multiplicidad de aristas y formas” (Peters, 2010, 3). Dentro de este panorama, habitado por el caos y lleno de movimientos artísticos, es precisamente la técnica la que se dispone a transformar el concepto mismo del arte, que Benjamin define así: “hay que contar con que tan grandes innovaciones cambien toda la técnica de las artes, influyendo por tanto sobre la misma invención y acabando quizá de un modo mágico por modificar radicalmente el concepto de arte como tal” (Benjamin, 2008, 50). De ahí a que el aura,

al ser “un tipo particular de experiencia que define un tipo particular de percepción”, se transforme, pues “nos queda ver cómo a partir de la técnica se modifican las características de la misma” (Peters, 2010, 12). Partiendo de esta idea, en lo transmedial dotamos al *aura* de *virtualidad*, como un modo del acontecer tecnovivial.

Lo que llamo el *aura virtual* se fundamenta en las relaciones que establecemos con nuestros espectadores-usuarios, emancipados, eliminando las fronteras “entre aquellos que actúan y aquellos que miran, entre individuos y miembros de un cuerpo colectivo” (Rancière, 2008, 25). Estos espectadores estaban dispuestos a fragmentarse a través de múltiples medios y plataformas de comunicación, cada una con características técnicas precisas y diferentes, que concede la capacidad de transformar y modificar las formas de percepción. Por tanto, la virtualización del *aura* implica una *fragmentación*, al modo posmodernista, que hace parte de estos procesos de expansión actual, dando “lugar a una transformación en la experiencia del espacio y el tiempo” (Harvey, 1998, 132). Para concluir esta idea, quisiera rescatar un aparte del texto *Aura: síntoma de una experiencia en crisis* que nace en el marco *Recordando a Walter Benjamin*, del III Seminario Internacional de Políticas de la memoria en Argentina, en el que se actualiza la propuesta de Benjamin:

las modernas construcciones y el paso agitado de la multitud en las grandes urbes, han modificado de tal forma la realidad circundante que, tal vez, los mecanismos hasta ese entonces aceitados de transmisión de elementos que consolidan el tipo de experiencia histórica aurática y su sedimentación en la tradición, resultan obsoletos a una generación que por, y no a pesar de su desnudez, está en condiciones de dar otro tipo de respuestas a su situación actual a partir de los nuevos medios de los que dispone (Peters, 2010, 18).

Los grandes cambios que acompañan la sociedad necesariamente hacen que el arte mute, los conceptos se transforman, las prácticas artísticas se amplían y comparten su rigor con otras disciplinas. En este paisaje simultáneo de oficios creativos, como fue el caso con el transmedia, la creación se torna interdisciplinar al aparecer un ecosistema cultural más articulado y en constantes alianzas con diferentes sectores artísticos, en el que surge una vivencia de la experiencia estética como una nueva lógica de la fragmentación. Esto permite generar un vínculo distinto con el público, aprovechando el potencial narrativo para contar una historia desde distintas plataformas que habitan otros espacios. De ahí a que nuestro proyecto no solo multiplicaba y dimensionaba la experiencia de lo que podría ocurrir en una escena teatral, sino “que jugaba con la materia dramática y se la llevaba a canales existentes, no era tecnología diseñada para la escena, era tecnología de nuestra realidad. No es la tecnología entrando al teatro, sino el teatro saliendo a estas tecnologías que están en nuestra realidad.” (Olalla, 2021, Teatro transmedia: el futuro es hoy)

4.1 UN SHOW INTERDISCIPLINAR

Esta experiencia creó campos de acción virtual en nuestro equipo creativo. El desafío de crear en medio de una pandemia, implicaba reconocer el potencial creativo de una poética mediática. La base del proyecto surgía sobre la imposibilidad de encuentro, de crear en presencia física, con un cuerpo vivo de actores y espectadores en el acto poético que significa hacer teatro; (Dubatti, 2015). Como colectivo asumimos los retos que implican cambiar de escenario, sin referentes o alguna luz sobre cómo crear *poíesis* en un terreno tan ajeno al teatro convencional, si las reglas

cambiaban, teníamos que modificar las reglas nosotros. La matriz creativa del proyecto era la interdisciplinariedad, no había un único conocimiento que tuviera la última palabra en las decisiones creativas; la experiencia se fragmentaba en diversos canales, fragmentando nuestra disciplina artística, eran diversos conocimientos en múltiples medios virtuales. Este nuevo modelo creativo en nuestro caso, desvirtuaba ese misticismo del artista como el genio de la obra. La obra era una creación en conjunto, Bray Marcelo Salazar tenía una formación profesional en teatro, el elenco se conforma por el semillero de actuación con estudiantes de Comunicación Social, Historia y en su gran mayoría de Literatura. Elaboramos diálogos asertivos con diversos lenguajes artísticos y medios de comunicación en los límites del teatro. La adaptación del texto, estuvo guiada por la práctica literaria, el texto dramático se instauraba y expandía narrativamente desde un lenguaje audiovisual y mediático. Apreciamos el valor de la experiencia como algo diferente al campo dramático, siendo enriquecedor para todo el equipo elaborar desde esta propuesta diferentes saberes situados durante la creación de *El Show de la Familia Perry*, convergiendo, códigos, claves poéticas, sin cerrarnos al cambio.

Esta poética transmedia favoreció la formación de públicos para el teatro a través de estrategias de inmersión virtual con la posibilidad de lograr alcances inimaginables. La expectativa en estos procesos comienza a ser muy importante y clave para mirar, para emanciparnos de prácticas tan cotidianas como estar frente al equipo de computador o la pantalla del celular. Frente a tal espectador, cabría reflexionar sobre un futuro próximo, donde los artistas produzcan artistas (en lugar de artistas que producen obras). El teatro o las prácticas artísticas ya no serán una máquina de producir obras de teatro o creaciones escénicas, sino una máquina de producir *ciudadanos-artistas*, “imprescindible a la hora de pensar el espectador y su participación

en la escena concebida como estructura de dominación/emancipación.” (González, Cote, Gala, 2021, 3)

En lo que a mí respecta, creo que las diferentes prácticas artísticas, deben construirse con metodologías interdisciplinarias, que proporcionen herramientas para la construcción de poéticas con un aura única. Constantemente me retumba la frase del director y actor argentino Mathias Umpierrez, el cual menciona dentro de su trayectoria, “me convertí en diseñador gráfico, utilero, actor. De esta manera, mi propósito consistió en hacerme interdisciplinar” (Umpierrez, 2018, Tomado de la página de Rolex Mentor and Protégé). Creo rotundamente que el futuro como artista consiste en ser interdisciplinario, transdisciplinario y multidisciplinario como la posibilidad de lograr un acoplamiento en la multiplicidad de voces que actúan en el campo artístico.

4.2 LA ERA GRIS UN SIGNO DE NUESTRO TIEMPO

Esta reflexión nace de mi inquietud por nuestra época, dado que en nuestro mundo globalizado e hiperconectado emerge una nostalgia colectiva por los valores que se han perdido. Este sin duda fue el terreno donde comenzamos a gestar nuestra creación artística, haciendo frente a esta especie de condición posmoderna como menciona Harvey (1998), llevando en su esencia la aceleración del tiempo como un signo de esta época, consumiendo todo a nuestro paso como la pérdida del futuro. Esta dificultad tiende a ser llevada por nuestro tiempo gris, queriendo atribuir un color al momento histórico que vivimos. Por tanto es posible atreverse afirmar que vivimos en

una era fragmentada, llena de caos, concibiendo al mundo como una pérdida, llena polisemias ³⁵y reglas que determinan cada época (González, 2006). Esta afirmación revela los valores artísticos actuales, donde habita la confusión, aleatoriedad, multiplicidad, inestabilidad, constituyendo a la gran cantidad de técnica que nos rodea como un desorden mundial que denota pérdida en la reflexión sobre lo humano, sin contar la gran supremacía periférica de las masas. Asistiendo a una de las dificultades más grandes de nuestra existencia, donde la obra de arte no está obligada a concluir, el artista ya decide sobre los valores de esta, razón tal, para resultar enigmática ante los espectadores (2006). El arte actual no representa, en él operan otras fuerzas para ejercer la crítica.

Sin embargo, nuestra creación transmedia es hija de este tiempo, con un carácter virtual, fragmentado, caótico, donde la técnica nos mostraba nuevas formas para hablar de nuestros temas, descubrir en la dispersión mediática, la habilidad de navegar en este mar posmoderno. Ver a través de las nuevas prácticas artísticas, la posibilidad de preguntarse sobre nuevos públicos, emancipados, donde “la emancipación del espectador es, más bien, la emancipación del creador, quien debe desarraigar los supuestos y creencias que lo ponen en el lugar del educador de las masas ignorantes. El espectador posee una capacidad activa de interpretación” (Vázquez, 2011, párr. 14). Precisamente en tal tiempo, nuestra labor consistió en enamorarlos en medio de nuestra realidad caótica, para dejarnos seducir con otros lenguajes y otras expresiones que habitan nuestra cotidianidad.

Esta discusión que se abría alrededor de públicos y nuevos escenarios a raíz de la crisis mundial, resultaba muy interesante al poder leer o ver a muchos investigadores, directores teatrales y compañías de teatro generar discusiones alrededor de la representación, cuestionando

³⁵ *Fenómeno del lenguaje que consiste en que una misma palabra tiene varios significados. (Tomado de Google)

los medios y las formas, que finalmente terminó por instaurar la presencia de las grandes salas de teatro en los formatos virtuales. Quisiera resaltar el trabajo del Centro Dramático Nacional (CDN) quien abrió un espacio que denominaron *La venta de la creación*, para la realización de piezas audiovisuales en conjunción con otros lenguajes como el performance, video ensayo, video arte, entre otras disciplinas artísticas. Estas resultan propuestas novedosas e interesantes que conformaron este nuevo ecosistema virtual que altera la representación escénica. Me motiva y emociona el hecho de partir de temas como este, donde descubro en mi sensibilidad, nuevos vocabularios para hablar de conceptos novedosos en mi caso, poco o muy explorados, con nuevos matices, nuevas texturas y nuevos colores para futuras creaciones.

4.3 MANUAL PERRY

En esta búsqueda sobre jugar y las nuevas dinámicas generadas en esta poética transmedia. Decidimos modificar el manual de juego del teatro como lo entendíamos antes del confinamiento y del cierre de los escenarios, intentando producir experiencias que se mantuvieran al margen de lo cinematográfico, mediático y que pudieran estrechar lazos con lo teatral. Al crear el universo transmedia *El Show de la Familia Perry* para escenarios virtuales, sistematizamos junto al grupo Dodo Teatro nuestros aprendizajes en formato de un manual de herramientas para las plataformas virtuales. Aquí, el resultado de cada ensayo, cada encuentro en las plataformas virtuales, a modo de un sencillo manual de herramientas para futuros trabajos de teatro transmedia:

MODELO *PERRY*

- **Reglas de la actuación:**

1. Los actores actúan de pie frente a la webcam. Esta regla restituye algo de la libertad escénica que el actor pierde bajo las circunstancias adversas de la actuación por computadora.

2. Los actores juegan con los límites del cuadro y con el acercamiento y el distanciamiento de la cámara. Esta regla enriquece visual y narrativamente lo que el espectador-usuario ve en pantalla.

3. Los actores son al mismo tiempo técnicos: actores-técnicos. Esta regla reorganiza los roles habituales, pues ahora el actor debe fungir como su propio técnico: asegura la batería y el internet de su computador, adecúa su iluminación y su pantalla verde, gestiona los recursos en su pantalla (textos, imágenes, visualización de sus compañeros, etc.), adapta las condiciones de espacio y de sonido en su propia casa, entre otras.

- **Reglas del montaje:**

4. La escenografía virtual puede realizarse completamente diseñando una imagen que se proyecta en la pantalla verde. Esta regla instituye la imagen virtual como escenografía con la cual el actor puede interactuar, eliminando su sentido meramente decorativo.

5. En cada cuadro de la videollamada puede haber uno o varios actores. Esta regla multiplica las posibilidades en que pueden organizarse las situaciones escénicas de la obra de teatro.

6. Los juegos de utilería repetida en los cuadros de la videollamada pueden generar convenciones. Esta regla llama la atención sobre las convenciones que pueden generarse mediante la utilería para enriquecer la puesta en escena virtual.

7. Los accesorios y los atuendos digitales pueden utilizarse para caracterizar a los personajes. Esta regla enfatiza el uso potencialmente teatral de cualquier innovación tecnológica en el software de la plataforma de videollamadas.

8. Debe haber un máster de música y efectos sonoros que se encargue exclusivamente de la ejecución del diseño sonoro de la obra de teatro. Esta regla llama la atención sobre la creciente importancia del rol de lo sonoro en la construcción de una experiencia teatral a través de la virtualidad: ahora más que nunca los espectadores-usuarios son fundamentalmente oyentes y necesitan continuidad y diversidad sonora.

- **Reglas de la interactividad:**

9. Los actores o la puesta en escena pueden propiciar durante la función el uso del chat (medio de comunicación inmediato del público). Esta regla enfatiza el uso de la escritura como medio de comunicación entre actores y espectadores-usuarios en tiempo real.

10. La figura de un actor-mediador puede introducirse junto a los demás actores para convertir a los espectadores-usuarios en dramaturgos de la obra en tiempo real. Esta regla propone una mediación que favorece las derivas argumentales de la obra desde el público.

11. La utilización de la cámara y el micrófono puede introducirse para convertir a los espectadores-usuarios en actores de la obra en tiempo real. Esta regla subraya dos medios de comunicación que exponen la presencia de los espectadores-usuarios y que favorecen su inclusión actoral en el montaje.

12. Los dispositivos tecnológicos como la encuesta, el compartir pantalla y las subsalas deben transformarse en dispositivos sociales que agencien otras relaciones entre los participantes, para

estimular su rol como espectadores-usuarios de la obra en tiempo real. Esta regla resume el espíritu de esta propuesta de sala virtual de teatro: transformar las mediaciones tecnológicas en mediaciones teatrales y, por tanto, sociales.

- **Reglas de la dramaturgia:**

13. Las obras de teatro pueden tener finales alternativos en donde los espectadores-usuarios tengan oportunidad de decisión. Esta regla pone la atención sobre una forma de escritura dramática o de imaginación dramatúrgica diferente para nuestro teatro: los montajes con líneas de acción divergentes.

14. Las obras de teatro pueden ser no lineales y permitirles a los espectadores-usuarios la oportunidad de reorganizar las escenas. Esta regla pone la atención sobre una forma de escritura o de montaje que contemple escenas interdependientes que se puedan presentar en órdenes diferentes.

15. Las obras de teatro pueden expandirse para configurar un universo transmedia que albergue otras producciones (audiovisuales, sonoras, fotográficas, textuales, lúdicas, gráficas, táctiles, olfativas, gustativas, periodísticas, de realidad aumentada, de realidad virtual, etc.) a través de páginas web, propuestas de calle o envío de objetos físicos. Esta regla nos recuerda la fuerza de los montajes teatrales que no se agotan en sí mismos. (Dodo teatro, 2020, propuesta de sala virtual de teatro modelo *PERRY*)

4.4 ACERCA DE UN MODELO TRANSMEDIA

Respecto a esta expansión narrativa que proporcionó a los participantes otras lógicas, me atrevo a mencionar una voz colectiva que surgía a medida que pasaban los meses de nuestra creación. Este involucramiento tecnológico que tenía el objetivo de permear la vida cotidiana de los espectadores, nos mostraba la realidad visual contemporánea a lograr.

En este caso, nuestra búsqueda no consistía en el uso tecnológico para mejorar la experiencia escénica en el escenario como iluminación, video mapping con el fin de fomentar nuevas realidades; sino, teníamos que determinar el punto de vista intra narrativo de nuestra creación, expandir lo que estaba en el universo transmedia, para “llevarlo más allá del espacio y del tiempo para compartir con una comunidad virtual la inmersión en la historia a través de diferentes capas narrativas, entendiendo los canales que las personas utilizan actualmente” (Olalla 2021, Teatro transmedia: el futuro es hoy). Es completamente interesante para estas creaciones, partir de la fragmentación que propone nuestro tiempo. Nuestro público evidencia esa multiplicidad de lugares donde lleva diferentes encuentros estéticos, al punto de entender la naturaleza de estas dinámicas que puedan convocar masivamente a toda clase de espectadores. “Realmente es la hibridación y la combinación de canales y lenguajes lo que hace que una experiencia pueda ser más inmersiva” (Olalla). Concluyó que este modelo de representación, reivindica una mirada artística y política del espectador por todos sus elementos de participación, fomentando una coherencia a los comportamientos de nuestra cultura llena de consumos y entretenimientos, por lo que los objetivos del teatro contemporáneo resaltan con la necesidad de un espectador activo (Gonzáles, Cote, Gala, 2021). En nuestra búsqueda interactiva, con la

página web del proyecto, hubo un aspecto que no tuvimos en cuenta a la hora de construir nuestro universo transmedia. La creación de esta conllevaba un orden de pestañas y de contenidos que no permitían al público toparse con contenido de todo tipo, perdiendo el carácter aleatorio que tienen estas creaciones. Faltó elaborarse mucho más este concepto de telaraña, que enmaraña un azar virtual y conlleva a estos espectadores-usuarios a apropiarse de esta navegación, para disfrutar de una experiencia única.

Para hacerse una idea sobre algunas propuestas interesantes transmediales, que en mi punto de vista lograr completamente su naturaleza mediática y aurática fragmentaria, quisiera mencionar en primer lugar, un proyecto muy bien estructurado de la Universidad del Valle que se llama *Caleidoscopio*³⁶, que aunque no es transmedia, es un buen ejemplo de cómo una página web funciona a partir de la aleatoriedad, con imágenes, citas textuales, vídeos y mucho material de archivo, pensada y creada desde el fragmento; al ingresar a la página el espectador se topa con un mapa de Colombia, que mientras más se acota la distancia visual, comienza adquirir la forma de una red telaraña gigante, llena de información, con características importantes de emancipación, al contar con la plena libertad de seleccionar o ir hasta el lugar de interés, estando casi seguro por su entramado enmarañado, que ningún usuario la ha visto totalmente. Seguramente si se hubiera pensado para ser vista de una manera ordenada, cronológica, no sería lo que es, siendo una experiencia alternativa con otra mirada sobre el conflicto armado y un referente importante para pensar desde el fragmento.

³⁶ *Adjunto el link de la página por si les interesa conocer más de este interesante proyecto pensado en fragmentos.
<https://caleidoscopio.univalle.edu.co/>

En cuanto a propuestas teatrales transmedia encuentro oportuno mencionar el Kafka de Belén Santa Olalla, una narrativa transmedia creada a partir del texto *El Proceso*³⁷. Las dinámicas que se servía la obra eran:

*offline*³⁸ y *online*, *offsite*³⁹ y *onsite*⁴⁰. Hubo intervenciones de calle, videointerrogación, interacción con los actores, expedientes y noticias personalizadas y se servía de plataformas sociales como Tinder, Wallapop y Airbnb. Cualquiera podía ser acusado y vivir su propio proceso. El resultado final fue que el diálogo entre la obra original y la adaptación teatral amplificaba la voz del escritor checo (Donat, 2018, Inmersivo, transmedia y 3D: el futuro del teatro ya está aquí)

Me parece interesante traer a colación estos procesos como una muestra del potencial que podría adquirir una obra de teatro adaptada en los diversos escenarios transmediales, donde cabe un sin fin de posibilidades, involucrando al espectador en la co-creación del resultado final del espectáculo. Finalmente con *El Show de la Familia Perry*, veo a una obra que podría adquirir infinitud de tonos junto a la posibilidad de hacer presentaciones en vivo, que permitan continuar desplegando ese motor narrativo que ha venido creando hasta el momento, para expandir aún más ese universo transmedia. Estos procesos, al final, son la posibilidad creativa de nuestro oficio, para explorar y salir a otros campos abundantes de diferentes disciplinas artísticas, ejerciendo la libertad de trabajar con el material más humano que se tiene, el espíritu.

³⁷ *Este aparte se trata de la adaptación textual *El Proceso* de Kafka a una narrativa de teatro transmedia. Si es de su total interés saber más de este proyecto, por acá dejaré el link de acceso. <https://stroke114.com/proyectos/el-proceso>

³⁸ *Se trata de una extensión del transmedia que incluye contenidos en vivo, sin necesidad de intermediación tecnológica. También puede ser entendido como objetos o elementos que llegan directamente al público para interactuar, como cartas, cajas, regalos, etc.

³⁹ *Puede entenderse este formato junto a la acción que podrían llevar los actores fuera de su espacio de representación, como una calle, un bus, la casa, etc.

⁴⁰ *Para la creación este punto obedece a los espectadores en el lugar que acontece la obra, como cuando pueden ser acusados, cuando son interrogados, entre otros momentos de la obra.

5. CONCLUSIONES

El arte se lanza a la conquista de otra realidad, inmediata, concreta y sensorial, alzando la bandera de la libertad formal, la transgresión de los sistemas y el goce de la imaginación (...) y teatralizar, como defiende Romero Esteo⁴¹, significa en primer lugar pervertir los sistemas. (Cornago, 2005, 27)

Sentado en el trabajo con el libro *¿Qué es un dispositivo?* (2016) de Giorgio Agamben, el cual venía leyendo para adentrarme a la investigación de mi trabajo de monografía, me disponía a escuchar una inducción sobre la bebida alicorada Jägermeister. Me hablaron de forma, de imagen, de origen, de la manera precisa de presentar este licor a los clientes del restaurante, al punto de mencionar que la tesitura de su sabor depende de la posición geográfica donde naciste; sí eras de asia podría saber a notas terrosas, con los europeos serían notas cítricas y en el caso de latinoamérica estaríamos perpetuados a un sabor dulce, efectivamente me sabía dulce. Este parecía el escenario perfecto para lo que serviría de analogía en cuanto a *El Show de la Familia Perry*, donde la experiencia a vivir, tanto de los creadores, como los espectadores, sería determinada por el estrato socioeconómico, equipo tecnológico, velocidad de internet y demás elementos que otorgan comodidad a la experiencia virtual.

Si bien las dificultades se hicieron presente a lo largo de la creación e implicada otra complejidad artística, nuestra sensibilidad atravesaba la fragmentación de nuestro tiempo para encontrar unión, y en esto fuimos profundamente claros; queríamos tener público, queríamos leerlos, que pudieran estar cerca a nosotros pese a las distancias sociales, el aura de esta creación

⁴¹ *Fue un dramaturgo y profesor universitario español, cuya obra forma parte del denominado teatro español de la posguerra (Tomado de Google)

tendría que embarcarnos a todos en un mismo lenguaje, que era claro que no sería el teatral. Todo por cuanto recorrimos nos llevaba un paso más allá, que como menciona el investigador Óscar Cornago (2005) problematizamos las posibilidades del arte en la sociedad actual con el hecho artístico, con preguntas como ¿Qué es el arte?, ¿para qué sirve? y ¿cuáles son sus límites?

Al tratar de respondernos lo anterior, nos permitía transitar de nuevo por todo ese rizoma transmedia que hicimos propio, que dotamos de un aura fragmentada y virtual, con todo tipo de espectadores, estos a su vez fragmentados igualmente por el hecho que implica habitar lo virtual, donde la “fragmentación (...) pueden remitir a un efecto de dinamismo mental en el espectador o a un desplazamiento en la elección de perspectivas” (González, 2006, 97). En definitiva, “la obra de arte no surge de propósitos ni de fines preconcebidos. El arte es fundamentalmente un ejercicio exploratorio” (62). Ubicándose en nuestro caso, junto a la reflexión constante, con hallazgos, opiniones diversas y porque no lleno de muchas dudas durante el proceso de creación, con desaciertos y aciertos. Encuentro oportuno una cita que sintetiza y atraviesa aquellas sensaciones que no asaltaban durante nuestro proceso creativo, al cuestionarnos constantemente sobre propósitos artísticos o la ruta trazada en nuestra creación en medios virtuales.

La creación artística es un proceso, un proceso en el que a menudo el artista descubre a dónde está yendo sólo por el proceso de ir hasta allí. Con frecuencia, el artista sólo conoce una pieza (término aquí pleno de sentido) en el proceso de crearla. No necesita tener una idea exacta de la dirección que sigue. Esto puede ser algo que se consigue o se descubre de camino. No decimos que el artista no tenga un plan determinado, sino sólo que un plan predeterminado, derivado de una concepción del propósito o fin de la obra en cuestión, no es un rasgo necesario o definido del arte propiamente dicho (62).

Al escribir estas letras me hallo en un momento donde habita la incertidumbre respecto a un futuro laboral, profesional y artístico, por lo que esta experiencia que nace de mi práctica docente como productor escénico, abrió un espectro gigante en cuanto a las posibilidades del arte actual, con una variedad de herramientas interdisciplinarias. A la vez me brindaba un terreno de alianzas con otros grupos artísticos, donde descubrí el valor de los trabajos colaborativos, que hacen de nuestro tiempo algo más llevadero. Para concluir, la sistematización de este proceso de tres meses de trabajo, resignifica un momento personal en donde habita el valor de la bitácora, el valor de sistematizar procesos creativos; que en este caso, era la oportunidad de descubrir en las voces de mis compañeros, la osadía de arriesgarse para actuar en plataformas virtuales con nuevos códigos interpretativos, el arrojo de involucrarse desde los tuétanos con un proceso que enmarcaría rutas creativas para la vida profesional. Las preguntas persisten en este camino donde comienzo a responderme de a poco y es precisamente esta experiencia la que me habla y confronta en mi quehacer artístico. Salir de las tablas finalmente significó salir a la aventura fragmentada del dispositivo transmedia, habitada por experiencias no lineales, híbridas, aleatorias por la diversidad de perspectivas que habitan en él, con la posibilidad de mirar hacia adentro algo que reclamaba Artaud y que llena de significado a esta creación. El dispositivo teatral transmedia en este caso vincula a los medios virtuales para combatir la saturación de imágenes, de contenidos web y devolver algo de valor experiencial humano al consumo en internet, con experiencias singulares, íntimas, con narrativas novedosas que permitan conectar personas de diferentes parte del mundo, sumergidas en estos procesos artísticos de construcción colectiva; volver quizá a esa configuración humana que habita en el hacer teatral, pero que en este caso, en la alternativa digital, disfrutar la experiencia sin compararse en lo absoluto con otras disciplinas.

6. ANEXOS

6.1 COMENTARIOS DEL DIRECTOR

Nosotros teníamos una decisión difícil cuando recién empezó la pandemia, no sabíamos si se iba a demorar, o qué iba a pasar con el encierro, veníamos de tener funciones para que el grupo pudiera posicionarse de manera local. Luego viene la pregunta ¿qué hacemos? Tomamos la decisión de: si no seguimos de manera virtual, corremos el riesgo de que la gente se enrede en otras cosas y el grupo se acabe. Insistimos de manera virtual, ideando un programa de trabajo y estrategias de cómo crear de manera virtual que no fuera hacer videoteatro. Nuestra premisa es querer hacer un arte decente, que sea bueno, que nuestros espectáculos sean nuestro sello. Ahora en este nuevo lenguaje parecía que vivíamos una extinción y sobrevive el que sabe adaptarse, así son las especies, la virtualidad nos proponía a nosotros como creadores, la capacidad de crecer creativamente, teníamos que ser creativos para enganchar al público, estábamos en medio de una pantalla con espectadores que estaban en sus cuartos, en sus casas con cualquier cantidad de objetos con los que se puede entretener. Hemos entendido que esto fue la oportunidad de generar un nuevo diálogo a partir del teatro y tender nuevos códigos de actuación, porque necesitamos convencer al otro que siga ahí conectado. Por eso es curioso leer los comentarios que estuvieron la hora completa viendo y escuchando la obra, y uno se sorprende porque esto no es netflix, estamos con la palabra y unos cuantos juegos. Entonces una de las fortunas que deja la virtualidad, es la capacidad de reinventarnos como actor, como artista. Hicimos cada uno en nuestra casa un pequeño escenario, con luces, eso sí a veces lo económico no da, pero hemos tratado de que lo virtual o digamos lo cinematográfico, da otras herramientas y se puede transformar el teatro a esta virtualidad. (Bray Marcelo Salazar conversaciones por Whatsapp)

6.1 ALGUNOS DATOS FINALES

Para la creación de nuestro universo narrativo se tuvieron en cuenta otros datos que brindan solidez a la versión final de la historia. Acá presentaré la versión final de los hechos, sobre la muerte de Miguel, creadas por nuestros compañeros de la Licenciatura en Literatura, parte del elenco de actores.

6.1.1 Cronología sobre la muerte de Miguel Perry

7:00 AM: Miguel (6 años, discapacidad intelectual) empieza a llorar y creen que la razón es que ni él ni los demás en casa han comido en 3 días. Carol es la única que se ocupa de él; los demás están cada uno en su mundo. Carol acaricia sus partes íntimas.

9:00 AM: Carol descubre una extraña hinchazón en las encías de Miguel.

10:00 AM: Carol lleva de urgencias a Miguel a la clínica odontológica.

10:30 AM (LO QUE NADIE SABE) ANA, FALSA ODONTÓLOGA, RECIBE A CAROL Y ATIENDE A MIGUEL. POR DESCONOCIMIENTO, LE SUMINISTRA UN MEDICAMENTO QUE, EN COMBINACIÓN CON LA MEDICACIÓN PERMANENTE DE SU DISCAPACIDAD INTELECTUAL, RESULTARÁ MORTAL. MIGUEL SALE DE LA CLÍNICA ODONTOLÓGICA CON FECHA Y HORA DE MUERTE. EN AQUEL ENTONCES, ANA NO CONOCÍA EN ABSOLUTO A LA FAMILIA PERRY.

(EN EL DESCANSO DEL ALMUERZO, ANA COMENTA CON UNA COMPAÑERA DE LA CLÍNICA EL MEDICAMENTO QUE HA SUMINISTRADO Y ELLA LE RESPONDE QUE ESE MEDICAMENTO ES MORTAL CON TRATAMIENTOS MÉDICOS RELACIONADOS CON LA DISCAPACIDAD INTELECTUAL. ANA INTENTA COMUNICARSE CON CAROL PERO NO LO LOGRA. AL DÍA SIGUIENTE, VE EN

LAS NOTICIAS LA MUERTE DE MIGUEL Y DECIDE GUARDAR SILENCIO Y MARCHARSE DE LA CIUDAD. SABE QUE ELLA HA SIDO LA CULPABLE)

12:00 M: Carol y Miguel regresan a casa. Ella lo carga en sus brazos hasta su habitación y lo deja durmiendo. Mamá Rosa está en la cocina desesperada porque pasan un día más sin tener qué almorzar; quisiera cocinar a Miguel.

1:00 PM: Papá Juan despierta a Miguel para llevarlo de caza a un bosque ubicado a media hora. Está desesperado por conseguir comida para la noche y calmar a su esposa. Quisiera matar de un susto a Miguel para librarse de él.

4:00 PM: Papá Juan y Miguel regresan. Ha comenzado a llover y no cazaron nada. Papá lo deja en su cuarto. Carol le pide a Larry que esté pendiente de Miguel y le dé la segunda dosis de medicamento para su encía a las 5:00 PM, pues ella debe salir a una “cita de trabajo”. Pero Larry se encierra en su habitación a consumir LSD y olvida a su hermano.

4:30 PM: Joe va al cuarto de Miguel para entregarle un juguete de despedida. Nadie lo sabe, pero se marchará de la ciudad al día siguiente. Quisiera cobrar el seguro que cubre la muerte de su hermanito (hasta los 6 años) y asegurar su futuro lejos. Sale del cuarto luego de 15 minutos.

5:30 PM: Carol entra al cuarto de Miguel. Hay un regalo sin abrir marcado por Joe. El niño está muerto. Al día siguiente, 26 de noviembre, Miguel Perry cumpliría 7 años.

6.1.2 El final de un Show

¿QUÉ OCURRIÓ REALMENTE (Y NADIE LO SABE NI LO SABRÁ HASTA EL FINAL, CUANDO LA DETECTIVE RESUELVA EL CASO)?

Ana asesinó a Miguel por incompetencia médica. ¿Cómo sucedió? Ella proviene de una familia con muchos más problemas que los Perry, por la cual se vio obligada a inventar un currículum

profesional que le permitiera conseguir trabajo en una clínica odontológica como odontóloga profesional. Lo hizo para no dejar morir de hambre a su familia. A esta clínica fue que Carol llevó a Miguel por la urgencia de la hinchazón de su encía. Por desconocimiento, Ana le suministró un medicamento que, combinado con su medicación permanente, lo mataría en menos de 8 horas. Ana nunca supo que Joe era el hermano de Miguel hasta que llega para conocer a su familia.

NOTA: los Perry son en realidad los Pérez y la familia de Ana no son los Park sino los Parra.

6.2 CRONOGRAMAS DEL PROYECTO

Figura 5.1

GUÍA DE PUBLICACIÓN DEL PROYECTO "EL SHOW DE LA FAMILIA PERRY"	FECHA	
	DÍA	MES
Perfiles dupla #1	27	agosto
Perfiles dupla #2	28	agosto
Perfiles dupla #3	3	septiembre
Perfiles dupla #4	4	septiembre
Perfiles dupla #5	10	septiembre
Perfiles dupla #6	11	septiembre
Función virtual #1	12	septiembre
Podcast capítulo #1	17	septiembre
Podcast capítulo #2	18	septiembre

Podcast capítulo #3	24	septiembre
Podcast capítulo #4	25	septiembre
Podcast capítulo #5	1	octubre
Podcast capítulo #6	2	octubre
Función virtual #2	3	octubre
Videoblog cápsula #1	8	octubre
Videoblog cápsula #2	9	octubre
Videoblog cápsula #3	15	octubre
Videoblog cápsula #4	16	octubre
Videoblog cápsula #5	22	octubre
Videoblog cápsula #6	23	octubre
<i>Estreno Especial de Navidad</i>	24	octubre

Este fue nuestro primer cronograma establecido para nuestro proyecto transmedia *El Show de la Familia Perry*, posteriormente se modificaron algunas fechas, más que todo de nuestras funciones virtuales. Por otro lado, este cronograma en especial fue el que mandamos por correo a nuestros aliados estratégicos en el sector cultural, para que tuvieran una base en cuanto a las fechas tentativas de publicación de contenido transmedia. Se evitó al máximo modificar fechas de podcast, video-serie, perfiles para que estos pudieran estar pendientes de nuestras redes y publicar nuestro contenido en sus redes.

Figura 5.2

ACTIVIDADES	FECHA	
	DIA	MES
propuesta perfiles, propuesta podcast, propuesta videoblog (por capítulo, escaletas, máximo 3 páginas)	viernes 7	agosto
escritura 6 perfiles, 3 guiones podcast	viernes 14	agosto
sesión fotográfica	sábado 15	agosto
reescritura 6 perfiles, 3 guiones podcast	viernes 21	agosto
guion video-teatro, 3 guiones videoblog	viernes 28	agosto
grabación podcast	semana 31-4	agosto-septiembre
3 guiones videoblog + reescritura	viernes 4	septiembre

edición podcast	semana 7-11	septiembre
Función #1	sábado 16	septiembre
plan de rodaje videoblog	viernes 11	septiembre
rodaje videoblog	semana 14-18	septiembre
edición videoblog, plan de rodaje videoteatro	semana 21-25	septiembre
rodaje video-teatro	semana 28-2	septiembre-octubre
Función #2	sábado 7	octubre
edición video-teatro	semana 5-9	octubre
Estreno video-teatro	sábado 28	octubre

Este modelo fue el que sirvió de base para nuestra creación, en él teníamos en cuenta tareas, objetivos, y estadísticas en nuestras redes, principalmente nuestra idea fue que todo el tiempo los espectadores tuvieran contenido digital. Posteriormente se modificaron las fechas de estreno.

6.2.1 Cronogramas individuales

Figura 5.3

	FECHA	
Edward Valencia	DÍA	MES
propuesta podcast,	VIERNES 7	AGOSTO
3 guiones podcast	VIERNES 14	AGOSTO
Sesión fotográfica	SÁBADO 15	AGOSTO
3 guiones podcast + (reescritura)	VIERNES 21	AGOSTO
Guion de vídeo teatro	VIERNES 28	AGOSTO
Grabación podcast	SEMANA 31-4	AGOSTO-SEPTIEMBRE
Edición Podcast	SEMANA 7-11	SEPTIEMBRE
FUNCIÓN 1	SÁBADO 12	SEPTIEMBRE
Publicación Podcast cap 1	17	SEPTIEMBRE
Rodaje Video blog (Disponibilidad)	14-18	SEPTIEMBRE
Publicación Podcast cap 2	18	SEPTIEMBRE
Publicación Podcast cap 3	24	SEPTIEMBRE
Publicación Podcast cap 4	25	SEPTIEMBRE

Rodaje video teatro (Disponibilidad)	28-2	SEPTIEMBRE-OCTUBRE
Publicación Podcast cap 5	1	OCTUBRE
Publicación Podcast cap 6	2	OCTUBRE
FUNCIÓN 2	3	OCTUBRE
Función vídeo teatro	24	OCTUBRE

Figura 5.4

	FECHA	
Lina Jaramillo	DÍA	MES
Propuesta perfiles	VIERNES 7	AGOSTO
6 perfiles (escritura)	VIERNES 14	AGOSTO
Sesión fotográfica	SÁBADO 15	AGOSTO
6 perfiles + (reescritura)	VIERNES 21	AGOSTO
Publicación Perfiles dupla 1	27	AGOSTO
Publicación Perfiles dupla 2	28	AGOSTO

Publicación Perfiles dupla 3	3	SEPTIEMBRE
Publicación Perfiles dupla 4	4	SEPTIEMBRE
Grabación podcast (disponibilidad)	Semana 31-4	AGOSTO-SEPTIEMBRE
Publicación Perfiles dupla 5	10	SEPTIEMBRE
Publicación Perfiles dupla 6	11	SEPTIEMBRE
FUNCIÓN 1	SÁBADO 12	SEPTIEMBRE
Rodaje videoblog (disponibilidad)	semana 14-18	SEPTIEMBRE
Rodaje video teatro (Disponibilidad)	28--2	SEPTIEMBRE-OCTUBRE
FUNCIÓN 2	3	OCTUBRE
Función vídeo teatro	24	OCTUBRE

Figura 5.5

	FECHA	
Alejandro Sierra	DÍA	MES
propuesta video blog	VIERNES 7	AGOSTO
Sesión fotográfica	Sábado 15	AGOSTO
3 guiones video blog	VIERNES 28	AGOSTO
3 guiones video blog + reescritura	Viernes 4	SEPTIEMBRE
Edición Podcast	SEMANA 7-11	SEPTIEMBRE
FUNCIÓN 1	SÁBADO 12	SEPTIEMBRE
Plan de rodaje video blog	11	SEPTIEMBRE
Rodaje Video blog	14-18	SEPTIEMBRE
Edición video blog	21-25	SEPTIEMBRE
Rodaje video teatro (Disponibilidad)	28--2	SEPTIEMBRE-OCTUBRE
FUNCIÓN 2	3	OCTUBRE

Publicación Videoblog cápsula 1	8	OCTUBRE
Publicación Videoblog cápsula 2	9	OCTUBRE
Publicación Videoblog cápsula 3	15	OCTUBRE
Publicación Videoblog cápsula 4	16	OCTUBRE
Publicación Videoblog cápsula 5	22	OCTUBRE
Publicación Videoblog cápsula 6	23	OCTUBRE
Función video teatro	24	OCTUBRE

Figura 5.6

	FECHA	
Bray Salazar	DÍA	MES
Sesión fotográfica	SÁBADO 15	AGOSTO
Grabación podcast (Disponibilidad)	SEMANA 31-4	AGOSTO-SEPTIEMBRE
FUNCIÓN 1	Sábado 12	SEPTIEMBRE

Rodaje Videoblog (Disponibilidad)	14-18	SEPTIEMBRE
Plan de rodaje video teatro	21-25	SEPTIEMBRE
Rodaje video teatro (Disponibilidad)	28--2	SEPTIEMBRE-OCTUBRE
FUNCIÓN 2	3	OCTUBRE
Edición video -teatro	5--9	OCTUBRE
Función vídeo teatro	24	OCTUBRE

Figura 5.7

	FECHA	
Victoria Muñoz	DÍA	MES
Sesión fotográfica	SÁBADO 15	AGOSTO
Grabación podcast (Disponibilidad)	SEMANA 31-4	AGOSTO-SEPTIEMBRE
FUNCIÓN 1	Sábado 12	SEPTIEMBRE

Rodaje Videoblog (Disponibilidad)	14-18	SEPTIEMBRE
Rodaje video teatro (Disponibilidad)	28--2	SEPTIEMBRE-OCTUBRE
FUNCIÓN 2	3	OCTUBRE
Función vídeo teatro	24	OCTUBRE

Figura 5.8

	FECHA	
Andrea Rodríguez	DÍA	MES
Sesión fotográfica	SÁBADO 15	AGOSTO
Grabación podcast (Disponibilidad)	SEMANA 31-4	AGOSTO-SEPTIEMBRE
FUNCIÓN 1	Sábado 12	SEPTIEMBRE
Rodaje Videoblog (Disponibilidad)	14-18	SEPTIEMBRE
Rodaje video teatro (Disponibilidad)	28--2	SEPTIEMBRE-OCTUBRE
FUNCIÓN 2	3	OCTUBRE
Función vídeo teatro	24	OCTUBRE

Figura 5.9

	FECHA	
Ana Hurtado	DÍA	MES
Sesión fotográfica	SÁBADO 15	AGOSTO
Grabación podcast (Disponibilidad)	SEMANA 31-4	AGOSTO-SEPTIEMBRE
FUNCIÓN 2	Sábado 12	SEPTIEMBRE
Rodaje Videoblog (Disponibilidad)	14-18	SEPTIEMBRE
Rodaje video teatro (Disponibilidad)	28--2	SEPTIEMBRE-OCTUBRE
FUNCIÓN 3	3	OCTUBRE
Función vídeo teatro	24	OCTUBRE

Figura 5.10

	FECHA	
Julián Benítez	DÍA	MES
Sesión fotográfica	SÁBADO 15	AGOSTO
Grabación podcast (Disponibilidad)	SEMANA 31-4	AGOSTO-SEPTIEMBRE

FUNCIÓN 1	Sábado 12	SEPTIEMBRE
Rodaje Videoblog (Disponibilidad)	14-18	SEPTIEMBRE
Rodaje video teatro (Disponibilidad)	28--2	SEPTIEMBRE-OCTUBRE
FUNCIÓN 2		
	3	OCTUBRE
Función vídeo teatro	24	OCTUBRE

Estos cronogramas se crearon como una base que llevaría cada actor, un proyecto en el que se involucra tantas partes a la creación implicaba una organización mayor. Al igual que los otros cronogramas en algunos surgieron algunos cambios debido a los tiempos de creación de guión y separar espacios para las diversas grabaciones.

6.3 FOTOGRAFÍAS VIRTUALES Y DIFUSIÓN EN MEDIOS



Imagen 5.1

Esta fue una nota que el periodico el *Q'hubo*, sacó de nuestro espectáculo transmedia, donde se menciona que el teatro pese a una pandemia resistía. Para ese entonces en el Valle se habían hecho pocas propuestas virtuales, que hacían parte de un híbrido teatral.



Imagen 5.2

Esta fotografía hacía parte de la difusión publicitaria de los perfiles de Larry y Carol. El azul jugaba con el lado positivo del personaje por lo que contrastaba con el negro, ya que era el personaje en su faceta oscura.

Los ladrillos a su vez juegan como un mensaje implícito, sobre estar atrapados en un hogar disfuncional

+



Imagen 5.3



Imagen 5.4

Esta serie fotográfica era la cara de nuestros personajes en las redes, servía a su vez de estrategia individual para hacer difusión del espectáculo en las redes privadas de nuestros actores. Cabe resaltar que todas las piezas de diseño publicitario estuvieron a cargo de Juan Felipe González Fitzgerald.



Imagen 5.5

Esta fotografía data de nuestras primeras pruebas con tela verde, fue un tiempo de exploración y de juego virtual.

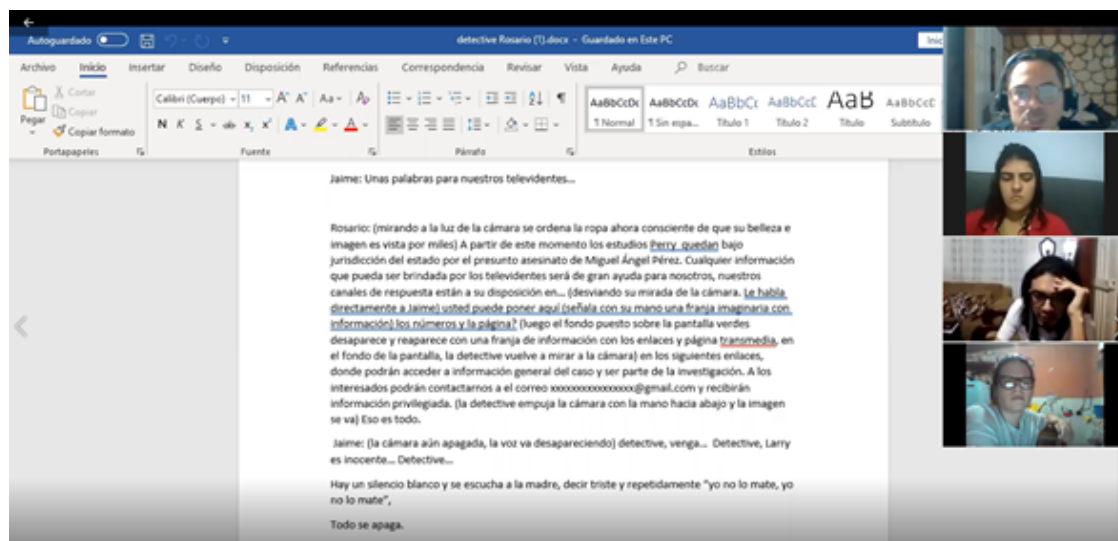


Imagen 5.6

De esta forma realizamos la socialización de los textos creados para las plataformas y lecturas de la adaptación textual de la obra.

Imagen 5.7



Esta fotografía virtual, que más que eso trataba de una foto pantalla, muestra a todo el colectivo que conformó esta creación. Cada uno en sus singularidades, creando y compartiendo desde la virtualidad.

Finalmente dejaré una nota que realizó Alejandro Ayala, un estudiante de cine de la universidad autónoma de Cali, sobre esta migración hacia las plataformas virtuales, donde se muestra la metodología empleada en los procesos de virtualización y se conoce un poco más de Dodo Teatro.

<https://www.youtube.com/watch?v=PxoFASy6Hbg> “El grupo Dodo teatro pone en escena en entornos virtuales una serie de obras y lecturas dramáticas buscando mantener el vínculo entre sus miembros y crear espacios de interacción con su público en tiempos de confinamiento” (Ayala, 2020)

7. BIBLIOGRAFÍA

- Adrados, R. (1999): *Del Teatro Griego al Teatro de Hoy*. “Teatro y Religión.” Madrid: Alianza Editorial, S.A. (PDF)
- Agamben G. (2016): *¿Qué es un dispositivo?*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora S.A, Trad. Mercedes Ruvituso.
- Agamben, G. (2008): *¿Qué es lo contemporáneo?*. Italia: Ponencia en un curso de Filosofía Teórica impartido en la Facultad de Artes y Diseño de Venecia entre 2006 y 2007, Trad. Ariel Pennisi. (PDF)
- Aristóteles. (2010): *Poética Aristóteles* Edición Electrónica de www.philosophia.cl, Escuela de Filosofía Universidad ARCIS. (PDF)
- Benjamin, W. (2018): *Iluminaciones*. España: Editorial Taurus, Trad. Jesús Aguirre y Roberto Blatt. (PDF)
- Bogart, A. (2008). *La preparación del director. Siete ensayos sobre teatro y arte*. Barcelona: Alba Editorial. Trad. David Luque. (PDF)
- Campos, J. (2012): *Historia de la televisión en Colombia y su función pública (1953-1958)*. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia Facultad de Ciencias Humanas, Departamento de Historia. (PDF)
- Cassany, D. (2012): *En_línea Leer y escribir en la red*. Barcelona: Editorial ANAGRAMA, S.A.
- Cornago, O. (2005): *Resistir en la Era de los Medios: Estrategias Performativas en Literatura, Teatro, Cine y Televisión*. España: Iberoamericana. (PDF)
- Doménici, M. (2018): *El Teatro de Jorge Isaacs. Identidades y Contextos*. Cali, Colombia: Universidad del Valle Programa Editorial. (PDF)

- Dubatti, J. (2015): “Convivio y Tecnovivio: El Teatro Entre Infancia y Babelismo.” Colombia: *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*. (PDF)
- Dubatti, J. (2007): *Filosofía del Teatro I: Convivio, Experiencia, Subjetividad*. Buenos Aires: Editorial Atuel. (PDF)
- Dubatti, J. (2011): *Introducción a los Estudios Teatrales*. México: Libros Godot. (PDF)
- Dubatti, J. (2016): *Teatro-matriz y Teatro Liminal. La Liminalidad Constitutiva del Acontecimiento Teatral*. Buenos Aires: Atuel, Col. Textos Básicos. (PDF)
- Gallego, A. (2004): *EL HOMBRE Y LA TÉCNICA*. España: Editor Universidad Santiago de Compostela. (PDF)
- González, A. (2006): *Escenarios del caos. Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica*. Valencia, España: Editorial Tirant Lo Blanch. (PDF)
- González, A. (2008): “Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos.” Madrid: *revista de la Asociación Española de Semiótica*, núm. 17. (PDF)
- González, A. Cote, P. Gala, C. (2021): “Introducción. Modelos de espectador en el teatro performativo”. España: *Tropellías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, Universidad de Santiago de Compostela. (PDF)
- Harvey, D. (1998): *La condición de la Posmodernidad Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Buenos Aires: Amorrortu editores. (PDF)
- Hughes, E. (2013): *Iluminación Escénica: del Barroco a McCandless*. México: Tesis, Universidad Veracruzana. (PDF)

- Jara, O. (2001): *Dilemas y desafíos de la sistematización de experiencias*, Bolivia: Ponencia presentada en el Seminario ASOCAM: Agricultura sostenible Campesina de Montaña, Cochabamba, Bolivia, abril de 2001. (PDF)
- Jaramillo, P. (2012): *Creación Multimedial en Cali (1995 – 2010)*. Cali, Colombia: Tesis, Universidad del valle. (PDF)
- Jenkins, H. (2008): *Convergence Culture*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Trad. Pablo Hermida. (PDF)
- Jenkins, H. Ford, S. Green, J. (2013): *Cultura Transmedia La creación de Contenido y Valor en una Cultura en Red*. Barcelona: Editorial Gedisa, S.A, Trad. Xavier Gaillard Pla. (PDF)
- Lichte, E. (2015): “La teatrología como ciencia del hecho escénico.” España: *Investigación teatral, Revista de Artes Escénicas y performatividad Vol. 4 Núm. 7-8* Universidad Veracruzana. (PDF)
- Kandisky, W. (1989): *De lo Espiritual en el Arte*. México: Premia editora de libros, S. A. Tlahuapan, Puebla, Trad. Elisabeth Palma. (PDF)
- Koss, M. (2019): *Teatro europeo y nuevas tecnologías*. Argentina: Ponencia en teatro y artes escénicas. (PDF)
- Munch, E. (2015): *El Friso de la Vida*. Madrid: Nórdica Libros, Trad. Cristina Gómez-Baggethun y Kirsti Baggethun. (PDF)
- Parente, A. (2009): *A forma Cinema: Variações e Rupturas, en Katia Maciel, “Transcinemas”* Rio de Janeiro: Contracapa. (PDF)

- Parra, M. (2001): *(Estamos) en el Aire*. Chile: Celcit, dramática latinoamericana, 75. (PDF)
- Pavis, P. (2000): *El análisis de los espectáculos Teatro, mimo, danza, cine*. Barcelona: Ed Paidós Ibérica, S- A-, Trad. Enrique Folch González. (PDF)
- Pellettieri, O. (1996): *El Teatro y sus Claves. Estudios Sobre Teatro Argentino e Iberoamericano* . Buenos Aires: Editorial GALERNA. (PDF)
- Ramirez, M. Taverner, J. Gascó, J. (2013): *Redes Sociales en Industrias Culturales Opiniones desde la Praxis*. España: Ministerio de industrias, Energía y Turismo. (PDF)
- Rancière, J. (2010): *El Espectador Emancipado*. Buenos Aires: 1era edición Manantial SRL, Trad. Ariel Dillon. (PDF)
- Sagaseta, J. (1998): “Teatro y artes.” Buenos Aires: *Cuaderno de Teatro N° 12. IAE*. Editado por Facultad de Filosofía y Letras. UBA. (PDF)
- Sousa, C. (2000): *La teatralidad en el espacio contemporáneo francés* “Retrospectiva de la puesta en escena moderna.” Castilla: Universidad de Castilla-La Mancha. (PDF)
- Turner, V. (1988): *El Proceso Ritual Estructura y Antiestructura*. Madrid: Editorial TAURUS, ALFAGUARA, S. A. (PDF)

7.1 WEBGRAFÍA

- Aldarondo, R. (2007). “Máquinas de viento, lluvia y truenos en el Victoria Eugenia Una exposición revela los trucos de los efectos especiales en el teatro barroco.” España: *El Diario Vasco*. Recuperado de URL: https://www.diariovasco.com/prensa/20070707/cultura/maquinas-viento-lluvia-truenos_20070707.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F
- Argel, P. Vergara, J. Durán, F. (2020): *Las diferencias entre el trabajo multidisciplinario interdisciplinario y transdisciplinario*. Chile: Editorial Unidad de Redes Transdisciplinarias, Vicerrectoría de Investigación y Desarrollo, Universidad de Chile. Recuperado de URL: <https://libros.uchile.cl/1098>
- Argote, C. (2021): “MinTIC enfrentará debate en el Congreso por presunto detrimento que asciende a \$70.000 millones.” Colombia: *Asuntos Legales, La República*. Recuperado de URL: <https://www.asuntoslegales.com.co/actualidad/mintic-enfrentara-debate-en-el-congreso-por-presunto-detrimento-de-70000-millones-3215373>
- Ayala. (2020): “Dodo lecturas dramáticas virtuales.” Colombia: *Canal de Youtube de Alejandro Ayala*. Recuperado de URL: <https://www.youtube.com/watch?v=PxoFASy6Hbg&t=519s>
- Baldwin, P. (2020): “Todo el mundo es un escenario: Estudio Comparativo de los Espacios Teatrales en el Barroco Español y en la Escena Isabelina.” Chile: *SciELO Revista Chilena de Literatura*. Recuperado de URL: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-22952020000200083&script=sci_arttext_plus&tln_g=es
- Banco Interamericano de Desarrollo. (2020): “La Pandemia Pone a Prueba a la Economía Creativa. Ideas y Recomendaciones de una Red de Expertos.” Estados Unidos: *BID*. Recuperado de URL:

<https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/La-pandemia-pone-a-prueba-a-la-economia-creativa-Ideas-y-recomendaciones-de-una-red-de-expertos.pdf>

- Bell, J. (2020): “Conozca los departamentos con mejor y peor velocidad de descarga en internet de Colombia.” Colombia: *Diario La República*. Recuperado de URL: <https://www.larepublica.co/internet-economy/conozca-los-departamentos-con-mejor-y-peor-velocidad-de-descarga-en-internet-de-colombia-2956187>
- Brecht, B. (2017): *El Pequeño Organon para el Teatro*. España: Editorial Don Quijote, Trad. Christa y José María Carandell. Recuperado de URL: <https://ovejasmuertas.wordpress.com/2017/06/11/bertolt-brecht-el-pequeno-organon-para-teatro/>
- Cedeño, J. (2013): “Desarrollo del teatro moderno en Colombia: los grupos experimentales entre 1940 y 1960.” Chile: *Aisthesis* no.53. Recuperado de URL: https://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0718-71812013000100011&script=sci_arttext
- Chabla, S, Constante, J. Gámez, M. Macias, K. Rodríguez, C. Quimis, D. Vera, G. Villafuerte, A. (2017): *El uso de la tecnología en las artes escénicas*. Ecuador: Artes Escénicas Industriales. Recuperado de URL: <https://es.slideshare.net/vanityfiend/el-usodelatecnologaenlasartesescnicas>
- Cots, T. Espai en Blanc. (2011): “¿Puede el cuerpo ocupar el lugar de la palabra y vaciar un espaciotiempo saturado de sentido? Entrevista con Toni Cots.” España: *Espai en Blanc Revista* N° 7–8. Recuperado de URL: http://espaienblanc.net/?page_id=734
- Craig, E. (1953): “El espacio como espectáculo de Edward Gordon Craig.” Madrid: La casa encendida Tomado de URL: <https://www.lacasaencendida.es/exposiciones/espacio-espectaculo-edward-gordon-craig-5834>

- Dodo Teatro (2020): “Capítulos de la Video serie *El Show de la Familia Perry*.” Colombia: *Canal de Youtube del grupo Dodo Teatro*. Recuperado de URL: <https://www.youtube.com/channel/UCzdxtcaJ4VYXFQzZscp19hQ/videos>
- Donat, B. (2018): “Inmersivo, transmedia y 3D: el futuro del teatro ya está aquí.” Valencia, España: *Culturplaza*. Recuperado de URL: <https://valenciaplaza.com/inmersivo-transmedia-y-3d-el-futuro-del-teatro-ya-esta-aqui>
- Dubatti, J. (2021): Conversatorio Online "Artes conviviales, Artes Tecnoviviales y Artes Liminales: Diversidad y Pluralismo." Colombia: *Maestría de Creación y Dirección Escénica*. Recuperado de URL: <https://www.youtube.com/watch?v=xRojGanFNPI&t=2699s>
- El Tiempo. (2020): “La tragedia del teatro, uno de los más damnificados por la pandemia.” Colombia: *El Tiempo, Cultura*. Recuperado de URL: <https://www.eltiempo.com/cultura/arte-y-teatro/estado-del-teatro-en-colombia-a-causa-de-la-pandemia-495678>
- Enciso, J. (2020): “Bernardo Romero Lozano.” Colombia: *Banrepcultural, Red Cultural del Banco de la República*. Recuperado de URL: https://enciclopedia.banrepcultural.org/index.php?title=Bernardo_Romero_Lozano
- Isunza, I. (2019): “Origen y Usos de la Idea de Liminalidad.” Chile: *Revista Hiedra*. Recuperado de URL: <https://revistahiedra.cl/opinion/origen-y-usos-de-la-idea-de-liminalidad/>
- López, A. (2018): “Georges Méliès, el mago que convirtió el cine en arte, fantasía y espectáculo.” Internacional: *El país edición América*. Recuperado de URL: https://elpais.com/cultura/2018/05/03/actualidad/1525328820_070614.html

- López, D. (2019): “TEATRO DEL RENACIMIENTO.” España: *D2 Arquitectos*. Recuperado de URL: <http://www.diegoperis.com/teatro-del-renacimiento-teatro2/>

- Ministerio de Cultura. (2021): “Productores.” Colombia: Pulep. Recuperado de URL: https://pulep.mincultura.gov.co/Paginas/tramites_productores.aspx

- Morales, C. (2020): “‘Ruina’ y ‘desesperación’: así vive la crisis por el coronavirus el mundo de la cultura.” España: *infoLibre – Información libre e independiente*. Recuperado de URL: https://www.infolibre.es/noticias/cultura/2020/03/14/ruina_desesperacion_asi_vive_crisis_por_coronavirus_mundo_cultura_104931_1026.html

- Ojeda, A. (2020): “Dramaturgia transmedia, el antídoto contra el virus.” España: *El Cultural*. Recuperado de URL: <https://elcultural.com/dramaturgia-transmedia-el-antidoto-contra-el-virus>

- Olalla, B. (2021): Conversatorio Online “Teatro transmedia: el futuro es hoy.” Costa Rica: *Centro Cultural de España en Costa Rica*. Recuperado de URL: https://www.youtube.com/watch?v=ckTESDoKw_0

- Paniagua, R. (2013): “La intermedialidad en el siglo XXI.” Chile: *SciELO Revista Chilena de Literatura*. vol.14 n.2. Recuperado de URL: https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-469X2013000200006

- Patsalis, M. (2017 - 2018): *La evolución de la gestión cultural de festivales teatrales en Grecia*. España: Tesis, Universitat Politècnica de Valencia. Recuperado de URL: <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/86099/PATSALIS%20-%20LA%20EVOLUCI%C3%93N%20DE%20LA%20GESTI%C3%93N%20CULTURAL%20DE%20FESTIVALES%20TEATRALES%20EN%20GRECIA.pdf?sequence=1>

- Perrier, H. *El teatro del festival de bayreuth, o la utopia realizada*. Barcelona: Associació Wagneriana. Recuperado de URL: <http://www.associaciowagneriana.com/pdfarticles/267652822799.pdf>

- Peters, D. (2010): "Aura: síntoma de una experiencia en crisis." Buenos Aires, Argentina: *III Seminario Internacional Políticas de la memoria, Recordando a Walter Benjamin*. Recuperado de URL: http://conti.derhuman.jus.gov.ar/2010/10/mesa-05/peters_mesa_5.pdf

- REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., versión 23.4 en línea. Recuperado de URL: <https://www.rae.es/>

- Reyes, C. (2006): "El teatro en Colombia en el siglo XX." *Colombia: Banrepcultural, Red Cultural del Banco de la República*. Recuperado de URL: <https://www.banrepcultural.org/biblioteca-virtual/credencial-historia/numero-198/el-teatro-en-colombia-en-el-siglo-xx>

- Rolex Mentor and Protégé. (2018): "Robert Lepage y Matías Umpierrez Hombres de Muchas Facetas." Suiza: *ROLEX*. Recuperado de URL: <https://www.rolex.org/es/rolex-mentor-protege/theatre/men-of-many-parts>

- Sanchez, M. (2003): "El público del teatro griego antiguo." España: *Teatro: Revista de Estudios Culturales / A Journal of Cultural Studies: Número 19*. Recuperado de URL: <https://digitalcommons.conncoll.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1182&context=teatro>

- Semana. (2020): "Así está Colombia en velocidad de internet, comparada con el mundo." Colombia: *Revista Semana Conectividad*. Recuperado de URL: <https://www.semana.com/tecnologia/articulo/colombia-ocupa-puesto-88-en-ranking-global-sobre-velocidad-de-internet/295926/>

- Spregelburd, R. (2020): “Rafael Spregelburd sobre las obras online: ‘No hay teatro sin convivio; lo otro deberá inventarse su propio nombre.’” Argentina: *Infobae*. Recuperado de URL: <https://www.infobae.com/cultura/2020/08/13/rafael-spregelburd-sobre-las-obras-online-no-hay-teatro-sin-convivio-lo-otro-debera-inventarse-su-propio-nombre/>

- Themudo, T. (2005): “LAS LÍNEAS: la lógica de lo social en Gilles Deleuze.” Barranquilla, Colombia: *Eidos: Revista de Filosofía de la Universidad del Norte* (Pág 143 - 165). Recuperado de URL: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=85400307>

- Universidad de los Andes. (2021): “Infinitos, Retratos de un Mundo que Cambió de un Momento a Otro.” Colombia: *Colectivo Quinta del Lobo*. Recuperado de URL: <https://facartes.uniandes.edu.co/arte/infinitos-de-la-quinta-del-lobo-la-obra-que-transformo-el-espacio-del-teatro-colon/>

- Universidad Nacional de las Artes. (2018): “Invitados internacionales: La UNA recibe a Hans-Thies Lehmann.” Buenos Aires: *UNA Agenda*. Recuperado de URL: https://una.edu.ar/agenda/invitados-internacionales-la-una-recibe-a-hans-thies-lehmann_19493

- Vásquez, C. (2011): “Jacques Rancière El espectador emancipado.” Chile: *Aisthesis. No.50*. Recuperado de URL: https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-71812011000200015

- Zurro, A. (2010) “El actor y la máscara ante la creación del personaje contemporáneo”. España: *Revista digital para profesionales de la enseñanza. Edición N.10*. Recuperado de URL: <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7486.pdf>

