

ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE ARTE DRAMÁTICO

“GUILLERMO UGARTE CHAMORRO”



TESIS

**EL USO DE LAS ESTRATEGIAS DEL TEATRO MULTIMEDIA PARA
DEVELAR LA HIPERREALIDAD DE LA SOCIEDAD POSMODERNA A
PARTIR DEL MONÓLOGO *DE NOCHE JUSTO ANTES DE LOS BOSQUES*
DE BERNARD-MARIE KOLTÈS**

**Para optar el Título de Licenciado en Formación Artística, Especialidad
Teatro, Mención Actuación**

AUTOR:

CRISTHIAN LIZANDRO PASTOR MELGAREJO

ASESOR:

MARIO ZANATTA SALVADOR

LIMA - PERÚ

2022

A las personas que más admiro, mis padres:

Edgar Pastor y Eusevia Melgarejo.

Gracias por su impulso y sacrificio.

*A quienes me acompañan siempre,
sonrientes y orgullosos, pero no los puedo ver,
mis abuelos: Fortunato Melgarejo y María Tamara.*

*A quien siempre está pendiente de mis avances,
mi hermano: Luis Pastor.*

*A mi pequeño, Camilo Pastor, por su sonrisa
y su amor infinito. A Lucy Quispe por enseñarme
el valor del coraje.*

*A quienes me brindan su apoyo incondicional,
mis tíos y primos.*

A mis maestros, muchas gracias...

A mis padres y mi familia.

*A mis maestros Marcelo Zevallos, Mario Zanatta,
Lucía Lora, Rodrigo Chávez y Luz Marina Rojas por sus enseñanzas.*

*A la Escuela Nacional Superior de Arte Dramático
por los conocimientos adquiridos y su hospitalidad.*

A Paul Ruiz por transmitirme el amor al teatro.

A mis maestros por guiarme en el camino de la vida.

Resumen

El presente trabajo de investigación aborda el tema de la hiperrealidad en la sociedad posmoderna, entendiéndose por hiperrealidad como un mundo independiente o autosuficiente constituido por un conglomerado de simulacros. Este concepto también hace referencia a la incapacidad de la consciencia del sujeto para distinguir la realidad de la fantasía, producto de la sobreexposición del individuo a las tecnologías de la imagen. Asimismo, la hiperrealidad también se puede interpretar como una “realidad de alta definición”, en otras palabras, una realidad pura y perfecta. Para llevar a cabo la construcción de la propuesta escénica se tomará como punto de partida fragmentos del monólogo *De Noche Justo Antes de los Bosques*, obra del dramaturgo francés Bernard-Marie Koltès. En cuanto a la construcción de los simulacros en escena se emplearán estrategias pertenecientes al teatro multimedia, tales como el *zapping*, la fragmentación de la pantalla, la duplicación corporal, los espacios híbridos, los cuales, mediante la interacción con los recursos expresivos o medios del actor, permitirán metaforizar la situación del sujeto en estado de hiperrealidad, donde este último es un sujeto que se encuentra aislado e incomunicado con el entorno, un migrante constante entre los simulacros, alienado, narcisista y con una identidad hiperreal a consecuencia de los contenidos de los medios.

Palabras clave: Hiperrealidad, simulacro, teatro multimedia, teatro y medios tecnológicos, sociedad posmoderna.

Abstract

This research work addresses the issue of hyperreality in postmodern society, understanding hyperreality as an independent or self-sufficient world made up of a conglomerate of simulacra. This concept also refers to the inability of the subject's consciousness to distinguish reality from fantasy, a product of the individual's overexposure to image technologies. Likewise, hyperreality can also be interpreted as a “high definition reality”, in other words, a pure and perfect reality. To carry out the construction of the scenic proposal, fragments of the monologue *De Noche Justo Before the Forests*, the work of the French playwright Bernard-Marie Koltès, will be taken as a starting point. Regarding the construction of the simulacra on stage, strategies belonging to multimedia theater will be used, such as *zapping*, fragmentation of the screen, body duplication, hybrid spaces, which, through interaction with the expressive resources or media of the actor, will allow to metaphorize the situation of the subject in a state of hyperreality, where the latter is a subject that is isolated and incommunicado with the environment, a constant migrant between the simulacra, alienated, narcissistic and with a hyperreal identity as a result of the contents of the media.

Keywords: Hyperreality, simulacrum, multimedia theater, theater and technological media, postmodern society.

Índice

Introducción	1
Posicionamiento del sujeto.....	1
Estado de la cuestión	9
Estructura básica de la tesis.....	16
Capítulo I	18
1.1 Planteamiento del trabajo de investigación.....	18
1.2 Pregunta de investigación.....	23
1.3 Justificación de la investigación.....	23
1.4 Objetivos	24
1.4.1 Objetivo general.....	24
1.4.2 Objetivos específicos.	24
1.5 Hipótesis.....	24
Capítulo II.....	26
2.1 La sociedad posmoderna	26
2.2 Realidad.....	29
2.2.1 Realidad de la vida cotidiana.	30
2.2.2 Realidad como construcción de los medios.	32
2.2.3 Simulacro.	33
2.2.4 Hiperrealidad.....	35
Capítulo III.....	44
3.1 Teatro en el periodo del confinamiento.....	44
3.2 Media.....	46
3.3 Teatro intermedia, transmedia e hipermedia	51
3.4 Teatro multimedia	52
3.5 Estrategias del teatro multimedia	56
3.5.1 Zapping.	57
3.5.2 Fragmentación de la pantalla.	59
3.5.3 Interactividad.	61
3.5.4 Duplicación corporal.....	63
3.5.5 Espacios híbridos.	65
Capítulo IV.....	67
4.1 Análisis del objeto de la cultura material	67
4.1.1 Bernard-Marie Koltès.	67
4.1.2 De Noche Justo Antes de los Bosques y su contexto social.	70

4.1.3	Temas de interés de la obra De Noche Justo Antes de los Bosques.	72
4.1.4	Tema de interés en la actualidad.	74
4.1.5	El personaje.	77
4.1.6	Análisis del discurso del personaje.	78
4.1.7	Análisis de las metáforas de la obra.	82
4.1.8	Recontextualización del discurso y las metáforas.	84
4.2	Descripción y análisis del proceso (Bitácora)	85
4.2.1	Encuentro con el monólogo De Noche Justo Antes de los Bosques - 2017.	85
4.2.2	Abordaje de la obra - 2020.	86
4.2.3	Interés por la dramaturgia sonora.	87
4.2.4	Inicio del proceso de investigación para redefinir los ejes de investigación.	87
4.2.5	Nueva pregunta de investigación y proceso de exploración.	88
4.2.6	Reformulación de la pregunta de investigación - 2021.	91
4.2.7	Reformulación de la pregunta de investigación y la propuesta práctica - 2022.	93
4.3	Descripción y análisis del hecho escénico	94
4.4	Estructura y dramaturgia de la propuesta práctica	98
4.5	Análisis de las audiencias.	105
	Conclusiones	109
	Referencias.	114

Introducción

Posicionamiento del sujeto

Cuando tenía aproximadamente 12 años (2010 en ese entonces), recuerdo que los muchachos mayores que yo, e incluso de mi edad, tenían como tema de conversación los sucesos ocurridos en la famosa red social de entonces, Hi 5. Incluso mi hermano tenía una cuenta. Al escucharlos hablar sobre temas desconocidos para mí, me sentí como un extranjero en medio de ellos. Mis amigos solo conversaban con los que, al igual que ellos, tenían una cuenta en Hi 5. En las pláticas intercambiaban opiniones sobre una determinada persona, el diseño de su avatar (si este guardaba relación con su apariencia física real o no), sus fotografías y sus publicaciones realizadas. Este último, en la mayoría de las veces, era el principal objeto de conversación, ya que se pretendía descifrar el estado de ánimo del autor, hacia quién estaba dirigido y qué es lo que pretendía dar a entender con dicha publicación.

Estas pláticas afloraron en mí el interés por pertenecer a la comunidad Hi 5, porque creía que quizá alguien realizaba publicaciones referentes a mí, además, quería revisar las fotografías y publicaciones que realizaban las personas que me interesaban, conversar con ellas y decirles cosas que no me atrevía a expresar en persona. Asimismo, deseaba conocer más sobre sus gustos personales, qué género de música escuchaban, quienes eran sus cantantes favoritos, a qué actores o actrices admiraban, cuáles eran sus series o películas favoritas, etc. Lo que empezaba a experimentar no fue un simple interés o una simple inclinación. Entonces, le pedí desesperadamente a mi hermano que, “por favor”, me ayudara a crear una cuenta. En aquella época para abrir una cuenta en Hi 5 era necesario tener previamente un correo electrónico, y estos eran muy difíciles de crear, en mi opinión, debido a que los chicos de mi edad desconocíamos el procedimiento y los términos que se mencionaban durante el proceso.

Yo tenía un correo que fue creado por el amigo de mi hermano, fue con este que intentamos crear mi cuenta en Hi 5. Durante el proceso, mi hermano me pidió que escribiera una contraseña para la cuenta, pero luego de ingresarla presioné inmediatamente la tecla *Enter*, de manera que la pagina cargó rápidamente y terminó registrando únicamente la información consignada. En otras palabras, la cuenta ya había sido creada, pero olvidamos apuntar el usuario y algunas informaciones relevantes más. Intentamos iniciar sesión, pero fue en vano. Entonces mi hermano intentó crear una vez más una cuenta, pero Hi 5 le indicaba que el correo escrito ya estaba registrado. En consecuencia, sería imposible crear mi anhelada cuenta en Hi 5. Me costaría, pero tenía que acostumbrarme a ser dejado de lado y a no participar de las conversaciones interesantes de mis amigos.

De alguna manera, la fiebre del Hi 5 pasó, pero llegaba otra: Facebook¹. Creé mi cuenta de Facebook en el año 2011 (la cual aún uso hasta el día de hoy). Tener una cuenta de Facebook fue como tener un juguete inmensamente deseado, uno del cual era difícil aburrirse, porque era como tener una ventana hacia otro mundo, aquel mundo en donde los amigos siempre están disponibles para interactuar con uno. Se podría decir que ya era parte de la sociedad mayoritaria, la sociedad de Facebook. Ahora ya tenía lo que me hacía falta, por ende, ya no era tratado como diferente y excluido, porque ya compartíamos los mismos códigos de comunicación. Según la teoría de Maslow, mis necesidades sociales, a las cuales pertenecen el afecto, la amistad y el sentido de pertenencia, ya habían sido satisfechas (Araya y Pedreros, 2013). Ahora empezaba para mí la era de los simulacros (Baudrillard, 1978)². La imagen de un ángel fue mi primer avatar, y tenía la posibilidad de cambiarla las veces que yo quisiera. De esta manera, creé una identidad para relacionarme con los demás en la virtualidad. Detrás de esta identidad fabricada ocultaba información personal que no deseaba que se sepa, información que no es relevante y que no era necesario revelarla ahora.

También, empezaba la permanente competencia, el mejor era aquel que tenía más amigos en Facebook o quien tenía la mayor cantidad de reacciones en sus publicaciones. Por otro lado, esta red social generaba una sensación agradable. La posibilidad de realizar publicaciones que sean vistas por todos tus amigos, te daba la sensación de ser popular. Era como ser el centro de atención, porque a pesar de no tener ni una sola reacción en tus publicaciones, sabías que los demás estaban viendo y leyendo lo que publicabas.

El principal medio de socialización y la fuente de simulacros era Facebook. A este se sumó YouTube, y ambos jugaron un papel importante en el proceso de construcción de mi subjetividad e identidad. A través de estos medios interactivos y más la presencia de los medios de comunicación en sus diversos tipos (medios masivos, medios auxiliares y medios alternativos), se hacían presente las modas. Inconscientemente fui seducido por estos contenidos y, de esta manera, fui adquiriendo formas de vestir cada vez más diferentes a los propios. Asimismo, traté de copiar comportamientos, tonos de voz y formas de hablar de mis artistas favoritos. Estaba anulando mi forma habitual de ser al mismo tiempo que me volvía tecnodependiente.

¹ En este punto, me gustaría aclarar que los años que menciono no corresponden a la fecha de lanzamiento de cada red social, sino que hacen referencia al año en la que se popularizó en mi entorno social.

² El concepto de simulacro será definido más específicamente en el capítulo II del presente trabajo de investigación.

Como consecuencia del uso de los medios tecnológicos, las relaciones con mi familia también cambiaron drásticamente, empezaba a frecuentar las cabinas de internet y buscaba formas insólitas de conseguir dinero para pagar los mencionados servicios y comprar datos móviles. Recuerdo que en una ocasión pasé un poco más de seis horas en una cabina de internet y, al momento de retirarme, la esposa del dueño del establecimiento se sorprendió al notar que había pasado tanto tiempo navegando. Ante la reacción de la señora, confieso que me avergoncé un poco, esto porque a mi parecer, la señora me vio como un ocioso. Con respecto a ello, lo único que atiné a decir es que tenía demasiados trabajos.

Un poco después, mi papá nos compró nuestra primera laptop. Teníamos el medio para acceder a este otro mundo que frecuentábamos, pero le hacía falta algo muy importante: internet. A pesar de tener el medio, estábamos desconectados. Durante estas circunstancias es que exploré lo que traía consigo este dispositivo. Aprendí a usar Windows Movie Maker, un básico software de edición de videos que venía instalado en la laptop. Más adelante, mi hermano logró instalar el software Adobe Photoshop, el cual es un editor de fotografías. Curioseando, junto a mi hermano, logramos realizar fotomontajes. Trabajaba con dos fotografías, una donde figuraba un artista de mi admiración y otra donde aparecía yo, luego, extraía el rostro de la segunda foto para superponerlo en la primera, de manera que el extracto se situó sobre el rostro del artista. Esto obedecía a un interés por visualizarme en un cuerpo anhelado, mejor que el mío, con una mayor estatura, con una ropa de mi gusto y con un tipo de cabello y peinado de mi interés. Una vez culminado el montaje, lo siguiente era compartirlo con mis amigos de Facebook a través de una publicación.

Con la adquisición de la laptop, frecuentaba pocas veces a las cabinas de internet. La forma de conectarme a la red ahora era a través del celular. De esta manera, la dependencia del celular se intensificó, en consecuencia, el diálogo con mi familia se redujo, empezaba a usar el teléfono móvil en todo momento: durante las comidas, durante mis tiempos libres, durante las tareas, durante los mandados, etc. Peor aún, recuerdo que una vez tuve un problema con mi papá. Había pasado casi toda la mañana mirando el celular y tecleando, mi papá estuvo todo el tiempo conmigo, él necesitaba comprar algo con urgencia y me lo pidió. Yo respondí diciendo que no podía porque estaba ocupado. Él, incómodo, me preguntó: “¿Ocupado en qué?” respondí entre dientes: “Eso a ti qué te importa”. Reaccioné de esta manera porque al parecer tuve un problema con alguien en las redes sociales. Lo que dije fue claramente percibido por mi papá, él se acercó enojado y me lanzó una bofetada. Con el impacto el celular se me cayó, él lo tomó rápidamente y lo guardó en uno de sus bolsillos.

Estaba castigado y aquel momento que pasé sin mi celular, mi forma de percibir mi entorno era diferente. El tiempo transcurría lento, relacionarme con las personas cercanas a mí me resultaba aburrido, casi mecánicamente hurgaba en mi bolsillo para extraer mi celular, pero lamentablemente no lo hallaba. Bostezos y más bostezos surgían en mí al no encontrar una forma de entretenerme. Silencio³ y tranquilidad, algo que había olvidado sentir, pero que no quería en ese momento. Pasó un día y para mí parecía que había pasado más de una semana sin revisar Facebook. Al aún no tener conmigo mi celular, buscaba ingeniar un modo para conectarme a Facebook antes que arreglar las cosas con mi papá. Esto porque sentía la necesidad de relacionarme con mis amigos virtuales y, una vez más, regresó mi necesidad de pertenencia a la comunidad virtual. Me hacían falta mis ciberamigos y creía, a veces equivocadamente, que también les hacía falta mi presencia en los medios. Quería estar al tanto de lo que sucedía en Facebook, saber las cosas que se compartían y las cosas que se comentaban. Obviamente, al cabo de un tiempo, pude recuperar mi celular.

Poco tiempo después surgió WhatsApp, una aplicación de mensajería instantánea. Para instalar esta aplicación era necesario tener un celular que cumpla con los requerimientos de solicitaba el aplicativo, el mío evidentemente no cumplía con dichos requisitos. Ahora tener solo Facebook no bastaba, debía tener también WhatsApp para sentirme completo o parte del mundo. Una vez más, equivocadamente pensaba que habían estados de WhatsApp dirigidos a mí e, incluso, creía que varios de mis amigos me estaban escribiendo mensajes internos y esperando a que les responda. Más adelante, pude conseguir un celular en la que se podía instalar WhatsApp y grande fue mi sorpresa al ver que no había ningún estado dirigido hacia mí y ni un solo mensaje en el buzón, pero por lo menos sentía alivio, porque ya estaba presente en el mundo. Sucedió algo similar con las siguientes redes sociales que surgieron (Instagram y Twitter), sentía que debía mis cuentas para ser parte del mundo, sin importar si luego las frecuentaría o no.

Considero que, con la aparición de la primera red social, para mí Hi 5, apareció otro mundo diferente al que solíamos habitar como personas. Algunos jóvenes de aquel entonces tenían la necesidad de migrar a este nuevo espacio porque era un lugar de interacción, un lugar donde podían conocer nuevas personas y conocer mejor a quienes ya conocían. Esta migración incitó a que las personas que desconocían de la existencia de esta nueva realidad, sintieran la necesidad de pertenecer a ella, asimismo, porque se les excluía o se les consideraba como nada,

³ Asocio mi desconexión con el silencio porque estar en Facebook fue como estar en una reunión de amigos donde todos conversábamos en voz alta y lanzábamos comentarios sobre asuntos que se mencionaban al instante, de pronto, esta algarabía se vio interrumpida o silenciada súbitamente.

simplemente por no estar presentes en este otro mundo. De esta manera, el ser humano al ser un ser social, en su necesidad de pertenecer y ser aceptado por un grupo social, es motivado a migrar a este simulacro.

Después, apareció otro mundo diferente, Facebook, entonces, el sujeto no solo podía habitar dos mundos, sino tres. En esta red social, las personas podían construir su propia imagen, es decir, podían elegir la forma en cómo querían ser vistos por los demás. Así, se podía añadir una imagen o una foto cualquiera, agregar lugares de procedencia que no eran reales y descripciones que no guardaban relación con la persona. Además, algunas personas retocaban sus fotografías con el uso de programas de edición de fotos como Photoshop, con el cual se podían quitar las manchas, los lunares y las arrugas del rostro, asimismo, se podía aclarar el tono de la piel, de este modo, construían una imagen que difería del real.

Desde mi punto de vista, algunas personas creaban perfiles o cuentas de Facebook falsas debido al temor de ser rechazados. Tras el anonimato el sujeto podía enviarle una solicitud de amistad a quien no se atrevía a hacerlo con su cuenta personal o podía hablarle a aquella persona que no se atrevía. De esta forma, el sujeto continuaba con la intención de guardar una buena imagen. A mi parecer, Facebook sitúa al sujeto en un centro de atención ficticio, es decir, le da al usuario la sensación de ser el punto de atención, el punto de más importancia, esto debido a que tiene la opción de publicar estados y fotografías, y dichas publicaciones son vistas por todos sus amigos. El usuario sabe que los demás lo leen a pesar de no tener reacciones en su publicación.

Con la aparición de WhatsApp, Instagram y Twitter, me percaté que los sujetos podían desplazarse por muchos más simulacros, otros mundos más. Asimismo, este sujeto se había multiplicado en cada red social, dicho de otro modo, en cada una de estas redes sociales el mismo sujeto estaba representado de forma distinta, de manera que no se sabía quién era el verdadero ya que cada una de ellas eran diferentes. Este aspecto también es evidente hoy en día. En la actualidad, las redes sociales son fuentes de imágenes fabricadas o imágenes falseadas, no solo en cuanto a la presentación de las personas, sino también por la difusión de imágenes creadas con fines específicos, tal como es el caso de la publicidad. Esta se ha incorporado a las redes sociales con la finalidad de generar necesidades y así favorecer al sistema capitalista. Con relación a este aspecto, Randima Fernando en una entrevista realizada por Blasco (2020) sostiene que “las fuerzas del mercado han seguido usando las nuevas tecnologías a su favor para incrementar las ventas. A los analistas les fascina buscar nuevas maneras de usar la tecnología a su favor y transformar esas tendencias en dinero” (párr.21).

El sujeto de hoy en día es casi incapaz de distinguir lo real de lo ficticio y considero que ello se debe a la combinación de información verdadera (como los documentales y noticias) e información falsa (como las películas, novelas, *reality show*, etc.) en la televisión y en las redes. Esto está provocando que el televidente no sea capaz de distinguir lo real y lo ficticio proveniente de los medios, es así que, a la larga, asume como verdad todo aquello que percibe. Esto también porque las imágenes y los sonidos nos facilitan el trabajo de buscar información, pero la mayoría de las veces nos transmiten datos falsos, pero estamos tan acostumbrados a la facilidad que preferimos evitar la fatiga de encontrar la verdad.

Por otro lado, en la actualidad algunos estados de Messenger, Instagram y en mayor medida los de WhatsApp, reflejan los graves problemas, creo yo, psicológicos de cada persona. Menciono esto porque los estados son como confesiones íntimas indirectas, porque algunas de ellas permiten al receptor imaginar sobre la vida y los problemas de cada persona, realizar una serie de inferencias y plantear hipótesis. También considero que los estados son una forma de llamar la atención de los demás, una forma de decirle “Hey, aquí estoy. Existo. Háblame”. Son expresiones que evidencian nuestra necesidad de ser necesitados.

Actualmente, algunas personas usan sus redes sociales para destacarse de los demás, para mostrar sus logros personales y ocultar sus fracasos. Continúan intentando preservar una buena imagen a través de la publicación de fotografías embellecidas, compartiendo frases motivadoras, publicando adquisiciones de bienes, formaciones profesionales, etc., también para conseguir un reconocimiento del otro que se lleva a cabo con las reacciones positivas de las redes sociales. En la generación actual parece ser más importante una retribución de *likes* que una retribución económica. Aquel que logra el mayor número de reacciones es el exitoso. Queremos ser aceptados por los demás, es por ello que constantemente revisamos las redes sociales con el deseo de ver reacciones y mensajes. Reacciones positivas porque a Facebook e Instagram les hacen falta botones de “No me gusta” en las publicaciones. Estas redes sociales cada vez más están construyendo un mundo hiperreal, un mundo donde no existen los conflictos, nada más alejado de la realidad. Nos están enseñando a vivir en un mundo completamente diferente donde si no respetas las reglas, serás castigado con la suspensión de tu cuenta, que es lo mismo que la exclusión de la sociedad. Nos han acostumbrado a tenerle miedo a la realidad por su imperfección, nos han enseñado a no mirarnos a nosotros mismos sino a ocultar nuestros defectos.

Vivimos en la posmodernidad, caracterizada por el auge de las tecnológicas, la comunicación generalizada, la actitud individualista de los sujetos y su inclinación hacia el consumo instantáneo con el único propósito de encontrar placer y satisfacción. En mi opinión,

nos estamos aproximando a una era de la desconexión total. Esto porque estamos desconectándonos del mundo, desconectándonos del otro y desconectándonos de nosotros mismos. El uso de los celulares nos acerca con quien está físicamente lejos, pero al mismo tiempo nos aleja de quien estamos físicamente cerca. Es decir, el sujeto se está aislando de su entorno para supuestamente entablar una relación con otro individuo, digo supuestamente porque en la actualidad la comunicación con el otro se está reduciendo, ya que las personas se enfocan cada vez más en sí mismas y no en el otro. Esto es evidente en las conversaciones por Zoom, cuando el sujeto se mira a sí mismo constantemente mientras habla, en consecuencia, pierde la relación o interacción con su interlocutor. Este aspecto también se puede apreciar en las conversaciones de WhatsApp, cuando el usuario reproduce el audio que acaba de enviar. Nos encanta mirarnos, nos encanta escucharnos. Nos fijamos si se nos ve bien o si se nos escucha bien, por lo general la atención está en uno.

Estas retrospectivas y reflexiones me permiten comprender que cada vez el impacto de la tecnología en el sujeto es mayor, a consecuencia de ello, se produce una degradación en las relaciones sociales interpersonales, un paulatino aislamiento del sujeto de su entorno real para habitar dentro de hiperrealidades, un devenir mayor del individualismo del sujeto y un devenir en las competitividades en la realización personal. En cuanto a este último aspecto y haciendo referencia al sistema neoliberal, Byung-Chul Han afirma que “Hoy en día, todos compiten con todos los demás, incluso "en" el negocio. Esta competencia absoluta ciertamente aumenta la productividad, pero destruye la solidaridad y el espíritu de comunidad” (Gannac, 2020, párr. 11).

Los medios tecnológicos gracias a su capacidad y a su velocidad, nos han permitido cumplir nuestro objetivo de manera fácil y sin esfuerzo alguno, esto también puede ser entendido como una hiperrealidad. Un mundo donde se nos satisface las necesidades sin esfuerzo y de manera inmediata, ya que en la “realidad” satisfacer esa necesidad o cumplir un objetivo, requiere de esfuerzo. Es por ello que se suele optar por huir a la hiperrealidad. De esta manera, el sujeto se convierte en un sujeto hedonista, individual, egoísta, pasivo e irreflexivo.

Estos cuestionamientos y reflexiones son mis motivaciones para realizar mi trabajo de investigación. Tomando en cuenta que el sujeto posmoderno está expuesto a las pantallas y es bombardeado por imágenes que moldean su forma de percibirse a sí mismo y a su entorno, mi objetivo es construir el proceso de la alienación del sujeto, es decir, construir la inmersión del individuo en las hiperrealidades para luego develar el carácter artificial de estas, de tal manera que el espectador pueda también reflexionar sobre su relación con los medios tecnológicos. En cuando a la forma para llevar a cabo estos objetivos considero que es el uso de las estrategias

del teatro multimedia. Quizá, por todo lo que escribí hasta aquí, pareciera que tengo una actitud de rechazo hacia los medios tecnológicos, pero no es así. Confieso que los medios tecnológicos, efectivamente, son una extensión de mí, porque trato de sacarle el máximo provecho para mis trabajos artísticos.

Así, indago en los recursos que me proporcionan las redes sociales (estados de WhatsApp, capturas y grabaciones de pantallas, publicaciones de Instagram, anuncios de YouTube, las publicidades, la inmediatez, etc.) para generar discursos que cuestionen el uso banal y superficial que los sujetos le dan a las redes sociales, esto a la vez que develo la alienación y la tecnoddependencia ejercida por los medios tecnológicos. Dicho de otro modo, empleo las estrategias discursivas que me proporcionan los medios tecnológicos para criticar y desestabilizar a los mismos, de este modo evidencio también el lado positivo de las tecnologías.

La compilación de materiales mediales (imágenes, sonidos y videos) son intervenidos e hibridados a través de la aplicación de habilidades desarrolladas años antes durante mi obsesión con los medios tecnológicos, de este modo me aproximo al uso de las estrategias del teatro multimedia (el *zapping*, la fragmentación de la pantalla, la duplicación corporal, los espacios híbridos), para configurar al sujeto posmoderno, un sujeto que tiende a rechazar su propia imagen para construir otra que, según su criterio, lo representa mejor o es una versión mejorada de sí mismo. También pretendo evidenciar la relación del sujeto con la tecnología, donde este último pasó de ser una simple extensión del hombre a ser una prótesis.

De esta manera, incluyo en mi trabajo práctico capturas de redes sociales como Facebook, WhatsApp, Instagram, la publicidad, juegos de realidad virtual y otros medios que degradan al sujeto, para intervenirlos y organizarlos en constante interacción con los medios expresivos del actor y crear así un constructo simbólico que evidencie la funcionalidad de los simulacros y su carácter artificial en la era actual de la simulación total o la hiperrealidad (Baudrillard, 1978). En el teatro multimedia, la inclusión de múltiples medios de manera superpuesta, secuenciada o simultánea, posibilitan la construcción de un sujeto fragmentado, un sujeto que se desplaza de manera inmediata a varias realidades (simulacros) y es capaz de estar en varias de manera simultánea, así, se concibe al sujeto como un migrante virtual, que, aparte de desplazarse, va mutando o migrando de identidad de manera permanente. De este modo, la identidad del sujeto es un constructo múltiple, una hibridez, un collage y un producto, resultado de los criterios del usuario (sujeto). Con todo lo mencionado, lo que pretendo es desalienar al espectador, dicha desalienación se logrará cuando el sujeto tome conciencia de que es un individuo alienado dentro de la sociedad programada (Wert, 1973).

Es imposible negar que la cultura se transforma, pero la problemática actual, desde mi punto de vista, ya no se trata de una transformación cultural del sujeto, sino de una suplantación de su identidad, a lo que se podría denominar como identidad hiperreal. En mi opinión, esta es la consecuencia de los simulacros, de las realidades falseadas provenientes de los diversos medios. Este tema también se encuentra presente en la obra *De Noche Justo Antes de los Bosques* (1977), la cual tomo como punto de partida para realizar mi trabajo de investigación. La obra es un monólogo y tiene como protagonista a un extranjero situado en el contexto de una Francia fascista de la década de los 70, quien relata frenéticamente, a un interlocutor ausente, la degradante situación que le ha tocado vivir. Encuentro en esta obra aspectos semejantes a la problemática actual, tales como: la imposibilidad de entablar comunicación con el otro, ya que nuestra relación mediada por los aparatos electrónicos demanda otra forma de relacionarnos, de modo que perdemos la capacidad de relacionarnos y lidiar con otros individuos físicamente.

Otra semejanza es el relego de un sujeto considerado diferente (otro). Hoy en día este aspecto puede entenderse como el relego de la identidad cultural propia, ya que este pasa a ser el otro, debido a la homogeneización cultural promovido por la globalización, la cual nos presenta una cultura hegemónica. Es de esta manera que se consolida lo que se podría denominar como una identidad hiperreal. Por otra parte, al no seguir las tendencias de la globalización el sujeto suele ser catalogado como anticuado y, en consecuencia, es excluido. Como se dijo unos párrafos antes, el ser humano al ser un ser social siente la necesidad de pertenecer a un grupo, es por ello que adopta las modas que ofrece la globalización como una vía para lograr satisfacer sus necesidades de autoestima, según Maslow, el cual involucra también el prestigio y el estatus (Araya y Pedreros, 2013). En consecuencia, la identidad cultural es desplazada, entonces este diría, al igual que el personaje de Koltès, “cuanto más me dejo empujar, más extranjero soy” (Koltès, 1989, p.39). Es decir, cuando el sujeto posmoderno cuanto más es dominado por los simulacros y los discursos sujetadores, más fuera de sí mismo se halla, más enajenado, más extranjero de sí mismo.

Estado de la cuestión

Con relación a mi investigación, no encontré artículos que analicen la obra *De Noche Justo Antes de los Bosques* e identifiquen aspectos de mi eje de discurso (la hiperrealidad de la sociedad posmoderna) ni de mi eje de estructura formal (el teatro multimedia). Por tal motivo, decidí incorporar a este apartado trabajos que analicen la obra e identifiquen aspectos que luego me ayuden a entablar una relación con la actualidad y mi eje de discurso.

En primer lugar, Rodrigo Palacios (2017) en su tesis doctoral titulada *Interculturalidad y Conflicto en la Obra de Bernard-Marie Koltès*, presentado en la Universidad Autónoma de Madrid, realizó un exhaustivo estudio centrándose en tres obras del mencionado autor. Este trabajo me permite comprender las temáticas recurrentes y las características comunes de los personajes del autor en sus producciones dramáticas. Identificó que los personajes koltesianos definen su identidad en la relación con los demás. Esto podría entenderse como la necesidad de la mirada de un otro para construirse a sí mismo. También añade que los personajes sienten la necesidad de contarse a sí mismos, de compartir su pasado en escena. Al mismo tiempo, considera que la palabra funciona como un medio de construcción identitaria. Por otra parte, la exteriorización de la información del personaje sobre sí mismo, hace que el espectador experimente simpatía o identificación hacia él.

El trabajo de Palacios aporta significativamente en el análisis del personaje de la obra *De Noche Justo Antes de los Bosques*, porque a pesar de abordar otras obras del dramaturgo, el tema de la alteridad (otro), los personajes marginados, los monólogos recurrentes, la discriminación, la alienación y otros aspectos más, se encuentran presentes también en la obra en cuestión. El trabajo mencionado me permite entender la imperante necesidad del personaje por relacionarse con otro (extranjero, al igual que él), como una forma de reconocerse en su prójimo y, al mismo tiempo, establecer sus diferencias. Retiene a un desconocido, a quien llama “compañero”, con el único objetivo de estar en compañía. Asimismo, pretende simpatizar con el otro y reconstruir su identidad al reconocer en su interlocutor sus semejanzas. Para entender el aspecto mencionado, es necesario tener presente que, en el contexto de la obra, los extranjeros en su propósito de evitar actos de discriminación y maltratos físicos, fingían ser otros. En otras palabras, simulaban ser franceses. Esta simulación o fingimiento también es evidente en la actualidad, porque el individuo en su propósito de ser aceptado y evitar los rechazos crea simulaciones de sí mismo.

Con relación al eje de discurso, incluyo en este espacio el trabajo de investigación realizado por Eugenia Cavagliato (2021) titulado *Hiperrealidad y simulacro en las redes sociales*, presentado en la Universidad Nacional del Rosario. En el mencionado trabajo la autora realiza un análisis de la hiperrealidad o la realidad virtual aplicado a las redes sociales, específicamente Instagram. En este estudio la autora realiza una descripción detallada del sujeto posmoderno, indicando que este se exhibe en las redes sociales de manera positiva y atractiva, seleccionando la información que desea dar a conocer y distorsionando o falseando la realidad. Así, el sujeto es un sujeto narcisista que requiere de una constante aprobación, apreciación, valoración y reconocimiento por parte de los otros. Su egoísmo lo conduce a

querer destacar de los demás, a envidiar los logros de otros y a vivir en una constante comparación y competencia. En pocas palabras, es un individuo que pretende alcanzar su versión más acabada.

La investigación de Cavagliato me permite conocer características y comportamientos del sujeto posmoderno para poder plantear al personaje de mi propuesta práctica como un individuo inconforme con su aspecto físico, el cual lo lleva a la hiperrealidad, un mundo de realidad optimizada. Así, tiene la ventaja de realizar nuevas construcciones de su identidad, en esta reinención de su identidad o imagen, él decide qué mostrar y qué ocultar. El objetivo es construir un nuevo Yo para poder una adecuada reputación y alcance, la cual se verá a través del número de *likes* y seguidores que consiga en sus redes sociales, de tal manera que se convierta en alguien perfecto, envidiable y deseable. Sin embargo, la vida del sujeto en el plano real nunca llegará a la altura o a cumplir los estándares que les otorga la hiperrealidad.

También agrego el artículo *Identidad y subjetividad en las redes sociales virtuales: caso de Facebook* escrito por Daniel Aguilar y Elías Said (2010), en dicho trabajo los autores tratan sobre la dimensión no virtual y la dimensión virtual del sujeto, señalando que la virtualidad brinda la posibilidad de crear un segundo ser o incluso múltiples y diversas identidades. Así, el *sujeto-usuario* posee una bidimensionalidad, la cual se manifiesta en un sujeto que habita e interactúa en un espacio no-virtual y otro que interactúa con otros sujetos en un espacio virtual. Los autores también añaden que el sujeto virtual está sujeto al sujeto no virtual, porque si algo afecta a este último, ello se verá reflejado en el primero. Un ejemplo de este aspecto es la información que proporciona el sujeto virtual sobre el sujeto no virtual o viceversa.

El artículo de Aguilar y Said me permite comprender la bidimensionalidad del sujeto posmoderno, considerando que en la dimensión virtual el *sujeto-usuario* puede crear un retrato de sí mismo según mejor le parezca, resaltando así los aspectos que desea mostrar y ocultando aquellos que considera irrelevantes. Esta dimensión virtual sería una imagen idealizada del no-virtual que solo es posible a través de las redes sociales. Asimismo, este artículo me permite comprender que la dimensión virtual del sujeto es un producto consciente de él mismo, mientras que la dimensión no-virtual es el resultado de las propias experiencias y vivencias del sujeto.

Del mismo modo incorporo a este apartado la tesis de licenciatura de Luz Andres (2022) titulada *Impacto de las Redes Sociales en la Imagen Corporal de Adolescentes, Lima- 2020*. En su trabajo de investigación la autora indica que Instagram es la red social que genera un mayor impacto en los adolescentes, porque es una plataforma donde predominan las imágenes

y videos, por lo cual el acceso a la información es más sencillo a diferencia de otras redes sociales. También, la autora indica que el uso frecuente de esta red social puede provocar que el usuario crea que las imágenes que observa corresponden a la realidad sin ser consciente de que estas son resultados de filtros y poses forzadas.

Añado la investigación de Andres porque me permite comprender que cada red social tiene características particulares según las cuales el impacto sobre el sujeto es diferente. Asimismo, tomando como base el trabajo de la autora, comprendo que el sujeto que hace uso de Instagram tiende a evaluar su imagen corporal tomando como referencia personajes de su edad con una apariencia atractiva. En consecuencia, realiza dietas estrictas y refuerza su imagen a través de las aplicaciones para conseguir aprobación, elogio y *likes*, similar a las personas que sigue en redes sociales.

Por otro lado, en cuanto al eje de estructura formal de mi investigación, el teatro multimedia, incluyo la tesis de licenciatura de Miluska Mesta (2020) titulada *La Multimedialidad Como Eje Visibilizador de la Violencia de Género Normalizada en la Versión Libre del Monólogo la Violación de Darío Fo*. En su trabajo, la artista-investigadora usa los múltiples medios para codificar la representación simbólica de la violencia de género que ejerce el hombre sobre la mujer. Esta construcción, según sus palabras, es realizado a través de un uso extra cotidiano del cuerpo y la constante interacción con los dispositivos empleados. Incluye elementos multimedia como música, propagandas y programas de televisión. Su propuesta representa a un sujeto que consume imágenes que le incitan a alcanzar la verdadera belleza. Incluyo el trabajo de Mesta porque se trata de una investigación reciente realizada en la ENSAD y que tiene como eje de estructura formal la multimedia.

También incorporo en este espacio un trabajo de investigación sobre la puesta en escena de la obra *Sin Sangre*, montaje realizado por la compañía chilena Teatrocinema. Rocío Moraga (2012) en su artículo *Sin Sangre de Teatrocinema Lenguaje Contemporáneo y Multimedia en Beneficio de la Memoria* realiza una descripción de la escenificación y señala que se usó la tecnología digital para crear ambientes escenográficos. Esto se logró con la proyección de videos pregrabados en diferentes locaciones, distintas a la del teatro, posteriormente, se le añadieron los efectos escénicos producidos por los ordenadores para crear ilusiones de movimientos, como consecuencia, se crea en el escenario una simulación de un espacio real, donde los actores se encuentran sumergidos. Como resultado, el público ya no distingue si estos se encuentran en el espacio o en el video. De este modo, el carácter hiperrealista del cine es llevado al escenario y es así que se crea el efecto ilusorio e inmersivo de la realidad.

Incluyo el artículo de Moraga porque es el único estudio que localicé con relación a la creación de simulacros en escena a través de una propuesta con lenguaje multimedia, además porque realiza una descripción de cómo se llevaron a cabo dichas construcciones. De esta manera, encuentro un aporte significativo a mi propuesta práctica con relación al uso de videos pregrabados y manipulados para crear espacios virtuales (simulacros). Asimismo, esta técnica me da la posibilidad de cambiar de espacios de manera instantánea. Como resultado, logro transmitir al público un aspecto característico de la sociedad posmoderna, la inmediatez. Por otro lado, la superposición de videos e imágenes da como resultado una composición por capas que construye un espacio hiperreal (cibespacio), donde se encuentra inmerso el sujeto y en constante interacción con la información digitalizada.

Por otra parte, incluyo la tesis doctoral de Anabel Paoletta (2019) titulada *El actor en la Realidad Virtual Artes Escénicas, Tecnología y Aportes Sobre Teorías de Actuación*, presentado en la Universidad Nacional de Córdoba, en cuyo trabajo, la autora estudió la caracterización del ente poético con la intervención de los medios tecnológicos y, al mismo tiempo, analizó su funcionamiento. Paoletta indicó que, por medio de la creación de simulaciones de la realidad y a través de softwares de captura, procesamiento y producción de imágenes, se puede construir un espacio similar al panorama que envuelva al espectador en 360°. De esta manera, el público experimentará la sensación de estar en otro espacio. Es así que se genera un mundo artificial en la que se encuentran inmersos tanto el actor como el espectador.

El texto de Paoletta aporta a mi trabajo de exploración y propuesta práctica, porque me ofrece la posibilidad de plantear la instalación artística como dispositivo escénico y transportar al público a un espacio virtual (simulacro) donde se proliferen las imágenes. También surge la idea de incluir códigos QR en las instalaciones para incentivar la participación de los espectadores a través de sus teléfonos móviles. Los aspectos mencionados serán posibles al realizar la propuesta práctica en convivio⁴ entre el actor y el público. Otro aporte de la autora a mi trabajo, a modo de inspiración, es el procesamiento de videos e imágenes para lograr conseguir efectos de manchas sobre la piel del personaje, presentes en el rostro, los brazos y el torso, los cuales metaforizan la alienación del sujeto. Asimismo, considero que el texto de la autora sirve como inspiración para construir un espacio inmersivo no a través de la imagen, sino a través del sonido.

⁴ “Reunión de dos o más hombres, encuentro de presencias en una encrucijada espacio-temporal cotidiana” (Dubatti, 2007, p.43).

Por último, incluyo el artículo de Josep Prósper (2015) titulado *La Fragmentación del Espacio Audiovisual: Sucesión y Simultaneidad*, publicado en *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, cuya publicación fue auspiciada por el Departamento de Ciencias Humanas de la Facultad Experimental de Ciencias de la Universidad del Zulia. En este trabajo, el autor realizó un estudio del espacio audiovisual en la representación sucesiva y simultánea. Prósper plantea que la fragmentación se puede dar de dos formas, por un lado, en la fragmentación de una secuencia narrativa y, por otro lado, en la fragmentación de un plano de manera que pueda situar varias imágenes simultáneamente. El uso de cada forma de fragmentación depende del punto de vista o idea que se desee transmitir al espectador.

El texto de Prósper aporta de manera considerable a mi propuesta práctica, porque la técnica de la fragmentación de la pantalla me da la posibilidad de presentar en escena fragmentos múltiples de una sola imagen, por ejemplo, el cuerpo del personaje. Aquí la técnica de la fragmentación evidencia al sujeto escindido, un sujeto que ha perdido su cualidad única. Por otra parte, la fragmentación en la representación o narración sucesiva, me permite enfatizar la cualidad descontinua e imprecisa de la identidad del sujeto. Esto se aprecia en un momento determinado de mi propuesta en la que el personaje observa directamente al público, se toca el rostro, hay interrupciones en la continuidad y las imágenes parpadeantes del personaje que se muestran van sufriendo paulatinamente alteraciones (oscurecimiento del tono de piel).

Con relación a los antecedentes de las puestas en escena, según los registros realizados en internet, la obra *De Noche Justo Antes de los Bosques* fue representada en Perú por primera vez en el año 2017 a cargo de un equipo español en el marco del festival Temporada Alta 2017. La puesta en escena fue dirigida por Roberto Romei (Italia) e interpretada por el actor Oscar Muñoz (España). En la propuesta, el protagonista se encontraba cerca al público, a quienes les hablaba directamente. El trabajo hacía énfasis en la soledad absoluta y dolorosa, asimismo, resaltaba la exclusión, ya sea por nacionalidad, pobreza o por no encajar en las normas sociales. Sin embargo, no existe ningún registro audiovisual disponible. Por las fotografías se puede deducir que se trata de una propuesta de un teatro de texto con escenografía minimalista. Incluyo esta propuesta en la sección de estado de la cuestión debido a que es una de las primeras escenificaciones que se hizo de la obra en Perú, de la cual tampoco hay críticas realizadas.

Por otra parte, la obra también fue representada en la sala Nueve Norte de Madrid, el 20 de marzo del 2015, dirigido por Carlos Alonso Callero e interpretado por Antonio Aguilar. La propuesta fue contada desde el punto de vista de un vagabundo, enfatizando el tema de la soledad, la marginalidad, la búsqueda de amor y comprensión. La puesta en escena incluyó medios como músicas, sonidos, juegos de iluminación y los elementos expresivos del actor en

su realización. Considero que este trabajo aporta a mi propuesta práctica en varios aspectos: con relación al uso de la música que, en palabras de Zorita (2010), desempeña una “función emocional” al producir un efecto emotivo en el espectador; con el uso del sonido y la iluminación, que contextualiza en un espacio determinado; y, por último, el uso del espacio vacío, en el cual el cuerpo del actor y los elementos multimedia construyen la poíesis⁵ teatral. Los resultados de estos aportes se evidencian en la escasa presencia de utilerías en mi trabajo práctico, el uso de las proyecciones para construir espacios y el uso de la música para enfatizar el estado de ánimo del personaje. Una de las músicas que empleo en mi propuesta práctica es la que fue compuesta originalmente para esta puesta en escena por Miguel Linares, la cual se titula Noche.

Por otro lado, la obra también fue escenificada en el teatro La Puerta Estrecha (Madrid) en 2014, dirigido por César Barló e interpretado por José Gonçalo Pais. La propuesta es contada desde el punto de vista de un individuo que anda perdido en la calle y pretende expresar su idea del mundo en el que no encaja. La obra incorpora elementos multimedia como música, luces y una cámara de grabación, cuyas tomas son proyectadas. Esta puesta en escena aporta a trabajo práctico con relación al vínculo que establece el personaje con la cámara, con quien interactúa como si se tratara de otro personaje. Asimismo, me da pie a explorar en el uso de la duplicación corporal en mi propuesta artística, el uso de planos cinematográficos y la ruptura de la cuarta pared. En mi trabajo práctico la escena de la pantalla oscura se puede entender como la ruptura de la cuarta pared.

También, la obra *De Noche Justo Antes de los Bosques* fue puesta en escena durante las muestras de la Escuela Metropolitana de Arte Dramático (EMAD) en Buenos Aires, Argentina en el año 2014. Esta puesta fue trabajada con elementos del teatro multimedia como proyecciones, simulaciones de pantallas de tv en escena, música y con la presencia de algunos elementos como cajas de madera. Fue dirigido por Mateo de Urquiza e interpretado por Santiago Paciullo. Gracias a la generosidad del director, tuve la oportunidad de acceder al registro audiovisual de la obra. En mi opinión, el trabajo incluye, en menor grado, el uso de elementos del teatro multimedia como proyecciones, juego de luces y música. La propuesta es contada desde el punto de vista de un vagabundo, enfatizando el tema de la soledad y la marginalidad. Considero pertinente la inclusión del trabajo dirigido por Urquiza, debido a que

⁵ Poíesis hace referencia a la producción artística, implica tanto la acción de crear como al objeto creado, los cuales resultan ser inseparables. (Dubatti, 2007).

es la única escenificación de la obra, rastreada por internet, que fue realizada bajo la forma de teatro multimedia y en el idioma español.

Por otra parte, también considero pertinente situar en este apartado el tráiler de una puesta en escena que motivó la exploración para la escenificación de mi trabajo práctico. Me refiero a *Cube*, una obra de teatro multimedia estrenada en el año 2017 por la compañía de teatro Laterna Magika de Praga. Dicha obra es un espectáculo que incluye imágenes virtuales, danza y música en vivo. Los personajes realizan coreografías sobre un espacio sencillo, similar a un cubo, donde van interactuando con las imágenes proyectadas. Estas imágenes son procesadas por tecnologías que modifican los movimientos realizados por los artistas, generando así una ilusión donde el espectador es incapaz de distinguir entre la realidad y la fantasía. Esta propuesta aporta a mi trabajo práctico porque incentiva la búsqueda de posibilidades de representación a través del uso de un espacio vacío en blanco similar a un cubo. También, en el uso de proyecciones para generar imágenes híbridas o metáforas a través de la superposición de dos o más imágenes. Asimismo, aporta en la relación entre el cuerpo del actor y los elementos multimedia proyectados, ya sean estas imágenes, sonidos, músicas o dobles virtuales del personaje.

Por último, incluyo también una película conceptual de aproximadamente seis minutos de duración denominado *Hyper-Reality* de Keiichi Matsuda. Esta es una propuesta estrenada en el año 2016 y básicamente presenta al mundo del futuro donde se han fusionado la realidad física y la realidad virtual, mostrando de esta manera un mundo saturado de medios. Considero que esta película breve inspiró a mi trabajo práctico con relación a la forma de incorporar los medios, ya sean imágenes o sonidos, sobre superficies reales como una pared blanca. De esta forma se llega a fusionar la realidad física con la realidad virtual para dar paso a lo que suelo denominar como espacios híbridos en mi propuesta.

Estructura básica de la tesis

En el capítulo I, realizaré el planteamiento del trabajo de investigación abordando brevemente el análisis de la obra, los temas principales y su relación con el contexto actual, determinando el eje de discurso y el eje de estructura formal. Luego, teniendo en cuenta los puntos desarrollados, realizaré la formulación de la pregunta de investigación. Posteriormente, explicaré la justificación de la investigación, después, definiré los objetivos de la investigación, uno general y tres específicos. Por último, plantearé mi hipótesis.

En el capítulo II, iniciaré abordando aspectos importantes de la sociedad posmoderna, asimismo, realizaré una descripción de los rasgos o problemáticas que caracterizan a los sujetos. Posteriormente, me enfocaré en desarrollar el concepto de realidad, para ello trataré

sobre la realidad de la vida cotidiana y la realidad como construcción de los medios. Más adelante me enfocaré únicamente en esta segunda forma de entender la realidad, dentro del cual desarrollaré en primer lugar el término simulacro para luego comprender el concepto de hiperrealidad de tres maneras, los cuales serán descritos desde la perspectiva del filósofo Jean Baudrillard y otros autores que se encargaron de estudiar su pensamiento. Luego de realizar la definición pasaré a explicar algunos aspectos en los cuales me enfoco en mi trabajo práctico. Después realizaré una descripción de la problemática de la sociedad actual ligados a las tres formas de entender la hiperrealidad, dichas descripciones estarán avaladas por el punto de vista del filósofo francocanadiense Alain Deneault con su libro *Mediocracia. Cuando los mediocres toman el poder* y con el filósofo surcoreano Byung-Chul Han con su libro *En el enjambre*.

En el capítulo III empezaré describiendo brevemente el contexto en el que realicé este trabajo de investigación, más adelante definiré el termino de medio según la perspectiva de Ruth Cubillo, asimismo hablaré sobre la presencia de los medios en el teatro tomando como referencia a Tadeusz Kowzan. También haré una descripción de la clasificación de los medios tradicionales y los nuevos medios según Emelia Domínguez y su libro *Medios de comunicación masiva*, seguidamente, explicaré la integración de los nuevos medios a la escena y explicaré las particularidades de tres formas teatrales que incorporan los nuevos medios: la intermedia, la transmedia y la hipermedia. Más adelante definiré el teatro multimedia desde el punto de vista de Itziar Zorita y Patrice Pavis, después me enfocaré en describir las diferentes estrategias de este tipo de teatro, tales como el *zapping*, desde el punto de vista de Patrice Pavis y López Antuñano, la fragmentación de la pantalla, desde Josep Prósper; la interactividad, desde María Lamarca e Itziar Zorita; la duplicación corporal, desde José Teira e Itziar Zorita; por último, abordaré los espacios híbridos desde José Teira e Itziar Zorita.

En el capítulo IV realizaré el análisis de la obra, dentro de esta me enfocaré en datos relevantes de la vida de Bernard-Marie Koltès, los temas de mi interés, el personaje, el análisis del discurso del personaje y el análisis de las metáforas presentes en la obra. Este análisis estará apoyado con los aportes de diversos autores que iré citando durante el transcurso. Después, relacionaré los temas identificados en la obra con la problemática social actual, asimismo, haré la recontextualización del discurso de la nueva obra generada y las metáforas. Luego, realizaré una descripción y análisis del proceso de trabajo (bitácora), del mismo modo, haré una descripción de mi propuesta escénica. Más adelante, incluiré la estructura y la dramaturgia de mi propuesta práctica. Por último, haré un análisis sobre la forma en cómo fue recepcionada mi propuesta escénica por el público.

Capítulo I

1.1 Planteamiento del trabajo de investigación

Mi trabajo de investigación parte del análisis de la obra *De Noche Justo Antes de los Bosques* (1977) del dramaturgo francés Bernard-Marie Koltès, la cual es un monólogo que tiene como protagonista a un joven que, en horas de la madrugada, aborda a una persona e intenta retenerlo usando todos los medios que dispone. Según Sandier (como se citó en Koltès 1989, p.2) el personaje se encuentra “enfermo de soledad” y aprovecha ese instante para contarle su condición de extranjero y su odio hacia la sociedad que le rodea. En la obra identifiqué aspectos como la incapacidad de entablar comunicación con el otro, la condición de migrante del sujeto y la alienación.

En mi opinión, el personaje de la obra tiene restringido la capacidad de relacionarse con otro, esto debido a que en el contexto de la obra, una Francia nacionalista de la década de los 70, los extranjeros fueron perseguidos para ser expulsados del país debido a la promulgación de un decreto en el que se incentivaba el retorno de los extranjeros hacia su país de origen. La situación no era pacífica, ya que si identificaban a un extranjero este se convertía en el blanco de los maltratos físicos y psicológicos, por tal motivo, el migrante debía mantenerse solo y ocultarse en la noche. La soledad le incitó a crear ficticiamente la presencia de un otro para satisfacer sus necesidades sociales de amistad y afecto, así, a través de un monólogo con apariencia de diálogo en la que se dirige a un interlocutor, evoca una presencia ficticia. Esta forma de la escritura de la obra que oscila entre el monólogo y el diálogo según Anne Ubersfeld se denomina “*casi-monólogo*” (De Souza, 2015).

El protagonista de la obra representa a un migrante de la década de los 70, cabe recordar que durante esta época Francia albergaba a migrantes procedentes de diferentes países. A este panorama se suman dos acontecimientos más, el Golpe de Estado en Uruguay de 1973 y el Golpe de Estado en Argentina de 1976, los cuales provocaron la migración forzada de miles de personas a Francia para evitar vivir situaciones de tortura, aprisionamiento y desapariciones forzadas. Los exiliados en Francia, según Oliveira-César (2004) en su artículo *El Exilio Argentino en Francia*, sufrían una pérdida total de sus sistemas de referencias. Así, los inmigrantes perdieron sus hogares, su barrio, su ciudad, su país, asimismo, perdieron sus estudios, sus trabajos, sus familias y sus amigos. Una vez situados en Francia, perdieron también su único medio de comunicación: su lengua y su cultura.

Para sobrevivir a esa nueva realidad los inmigrantes tuvieron que adaptarse a las nuevas formas de vida, aprender otro idioma, construir un hogar, adaptarse a los tipos de alimentación y costumbres de la sociedad francesa, a este proceso se le denomina alienación. Según Darcy

(1987) en su libro *Configuraciones Histórico-culturales Americanas*, explica que la *alienación cultural* consiste en la internalización, ya sea espontánea o inducida, en un pueblo de la consciencia y la ideología de otro, correspondiente a una realidad que le es extraña y a intereses opuestos a los suyos. Por otra parte, de la obra se puede deducir que la alienación se produce cuando el sujeto pretende reconfigurar su imagen (la forma en cómo se presenta a los demás) para evitar ser identificado como Otro y, por ende, maltratado. En tal sentido, adopta hábitos y pensamientos con el propósito de ser aceptado.

Estos tres temas identificados en el contexto de la obra también se pueden determinar en la actualidad en el ámbito tecnológico. Hoy en día, debido a los avances tecnológicos, la vida cotidiana y social de los seres humanos se ha transformado de manera vertiginosa. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han integrado al ámbito laboral, educativo, comercial, empresarial, artístico, etc., a consecuencia de ello, vivimos rodeados de imágenes y signos provenientes de los distintos medios. *Media*, según Cubillo (2013) en su artículo *La intermedialidad en el Siglo XXI*, es un sistema o código sígnico que se emplea para transmitir información y que genera una representación de la realidad, asimismo, distingue los medios tradicionales de los medios digitales.

Al usar los medios tecnológicos, el sujeto tiende a aislarse físicamente de los demás, de esta manera, hay una pérdida del entorno físico, el cual se transforma en un entorno ficticio o virtual debido a la sensación inmersiva que generan los medios tecnológicos. La interacción que se genera en el entorno virtual entre la relación del *sujeto-usuario* con otros, es una simulación de la relación que se establece entre dos personas físicamente y frente a frente. Entonces se podría afirmar que una de las características del sujeto posmoderno es que coexiste socialmente compartiendo e interactuando en una realidad a la que accede de manera aislada (Deneault, 2019). De esta manera, al igual que en la obra de Koltès, el *sujeto-usuario* tiene la sensación de estar dialogando con otro, pero se encuentra en un monólogo donde el único centro de atención o protagonista es él mismo.

En el contexto digital o tecnológico, se podría considerar al sujeto posmoderno como un migrante, porque este ha pasado de habitar un mundo real (físico) a vivir en un mundo ficticio (virtual), en este último el individuo es sometido a constantes novedades, de esta manera, se reafirma en él la sensación de extranjero sin terminar de asentarse por completo en un mundo fijo. Así, el sujeto puede ser considerado migrante debido a que se desplaza por diversos simulacros (mundos posibles), también se podría indicar que este sujeto posee una identidad migrante, porque este se aleja de sí mismo, está fuera de él o se ha perdido, de esta

manera, el sujeto no solo está en un lugar que no es el suyo, sino que también ha abandonado su propio lugar, es decir, su identidad.

Por otra parte, Wert (1973) en su artículo *Alienación y Sociedad* habla de la configuración social promovida por los medios masivos de comunicación, añade que estos tienen el propósito de manipular, degradar y alienar al sujeto al pretender uniformizar el gusto y el pensamiento. En otras palabras, los medios de comunicación de masas instigan a los receptores al consumo, a lo que Capriles (2008) en su artículo *Entorno al Concepto de Alienación: Una Reelaboración Ecologista Desde el Siglo XXI* denomina *alienación consumista*. Esto se debe a la sobreexposición de los sujetos a los contenidos de los medios electrónicos, de manera que son influenciados significativamente en el proceso de sus configuraciones identitarias (Nadorowski, 1999), porque el sujeto adopta las formas de vida que observa en los medios, tal como anuncios, series televisivas, películas, etc., y crea simulaciones sobre sí mismo, evidente en las configuraciones de perfiles de redes sociales como Facebook, Instagram, etc.

En definitiva, el sujeto presente en el contexto de la obra es alguien que se encuentra en soledad y crea una ilusión de compañía a través de la palabra, de esta manera la presencia del otro existe solamente en la imaginación del enunciante. En la actualidad, en el ámbito tecnológico, el sujeto posmoderno también se encuentra solo frente a una pantalla interactuando con otro que no existe físicamente sino solo en la mente del individuo. En la obra, el protagonista es un migrante que se encuentra en territorio francés, un espacio ajeno al suyo en donde se ve obligado a adoptar hábitos ajenos para ser aceptado como un francés más y así evitar ser maltratado por las personas de su entorno, llegando de esta manera a alienarse. Actualmente el sujeto también puede considerarse como un migrante, ya que este se desplaza de un mundo físico a un mundo virtual. En este último las imágenes proliferan y se tratan de imágenes que son prototipos, irreales, modificadas con la finalidad de hacerlas más bellas. En algunos casos estas imágenes tienen el propósito de incitar al consumo, ya que tienen finalidades publicitarias, de esta manera, los individuos adoptan los prototipos (formas de vestir, pensar y actuar) que circulan por los medios con el objetivo de conseguir la aceptación de los demás a través de las reacciones en las redes sociales.

La incapacidad de entablar comunicación con otro, la condición migrante y la alienación son características que identifiqué en la sociedad posmoderna inmersa en la hiperrealidad, por ello es que determino como eje de discurso de mi trabajo de investigación, la hiperrealidad de la sociedad posmoderna. En cuanto al concepto de *hiperrealidad*, Jean Baudrillard en su libro *La Ilusión Vital* indica que esta hace referencia al exceso de simulacros,

estos son simulaciones de la realidad que han pasado a reemplazar a la realidad misma debido a los medios de comunicación que producen una mediatización cada vez más profunda de la realidad. Apoyando esta idea, Wenger (2015) en su artículo *La Filosofía de Zubiri Confrontada a la Hiperrealidad, el Simulacro y la Realidad Virtual* indica que las imágenes que nos muestran los medios, son percepciones sustituidas, por lo tanto no tenemos una percepción directa de lo que se considera real.

El sujeto posmoderno es un sujeto en estado de hiperrealidad, ya que vive, tal como lo indica Alain Deneault (2019) en su libro *Mediocracia, cuando los mediocres toman el poder*, separado y aislado de los sujetos que conforman un colectivo, de tal manera que coexisten socialmente compartiendo una imitación de la realidad que solo consumen estando aislados a través de las pantallas. Así, la realidad es disfrazada y encuadrada para servirle al domicilio del individuo como un producto para que este no tenga que vivir ni experimentar la realidad, de esta manera, el sujeto será incapaz de distinguir la diferencia entre asistir a un acontecimiento a través de los medios y participar físicamente en él, dicho de otro modo, será incapaz de distinguir la realidad de la fantasía.

Podría considerarse también al sujeto posmoderno como un sujeto alienado, esta idea se deduce de la aseveración de Byung-Chul Han (2014) en su libro *En el enjambre*, donde señala que en la contemporaneidad las personas huyen a las imágenes para ser más bellos y mejores, esto porque perciben su realidad como imperfecta. Esta reelaboración o reconfiguración de su imagen es efectuada según las referencias de los sujetos, es decir, según los prototipos de imágenes que estos han observado a través de los medios tecnológicos. De esta manera, el sujeto termina creando una o varias simulaciones de sí mismo con las cuales se identifica mejor.

A este aspecto se relaciona la adopción de formas de vestir del individuo, la realización de tatuajes o la incorporación de *piercings* y la modificación de la apariencia física a través de las intervenciones de las imágenes digitales por medio de aplicaciones como YouCam Makeup-Editor Belleza, con la cual el individuo tiene las posibilidades de cambiar el color de su cabello, formas de cejas y pestañas, color de ojos e incluso la contextura corporal. En consecuencia, el sujeto va creando diversos simulacros de sí mismo, en otras palabras, va migrando de identidades y goza de estas imágenes, es decir, de estas mentiras como una situación de pleno (Eco, 1999).

Al identificar que en la hiperrealidad de la sociedad posmoderna la tecnología y los medios son aspectos fundantes de la incapacidad de entablar comunicación con el otro, la condición migrante del sujeto y la alienación, en mi proceso de exploración trabajaré con el

uso de las estrategias del teatro multimedia para construir discursos que desestabilicen los impactos negativos de los medios tecnológicos. Considero pertinente el empleo de las estrategias de esta forma de teatro porque estas al emplear los medios como principal elemento pueden representar y metaforizar el mundo caótico actual, la sensación inmersiva que genera la hiperrealidad, la inmediatez, la hiperconectividad, la simultaneidad y la intervención o modificación de la imagen personal.

Patrice Pavis (2016) en su *Diccionario del teatro contemporáneo y del performance* señala que *multimedia* hace referencia a los espectáculos de técnicas mixtas que utilizan uno o varios medios electrónicos, asimismo, pretende integrar la imagen, el sonido, el texto y la tecnología informática en un mismo proyecto. De esta manera, el teatro incorpora los distintos medios: tradicionales, digitales y los medios expresivos del actor y la escena. Esta incorporación de diversos medios me brinda la posibilidad de aplicar estrategias del teatro multimedia como el *zapping*, la fragmentación de la pantalla, la interactividad y los espacios híbridos para llevar a cabo la construcción y la develación, de manera metafórica, del mundo hiperreal que el sujeto posmoderno habita.

José López (2014) en su artículo *Teatro Multimedia Antecedentes y Estado de la Cuestión* señala que debido a los avances tecnológicos se incorporó a escena a un nuevo actor: la cámara de grabación. Esta incorporación generó dos efectos, el *zapping* y la ampliación metafórica. El autor indica que el *zapping* ofrece fragmentos múltiples de imágenes que son presentadas de manera caótica en el escenario, entonces a través de la aplicación de esta técnica puedo metaforizar la migración identitaria del *sujeto-usuario* en las redes sociales, su identidad cambiante e inestable que ha modificado según sus criterios, la pérdida de su identidad, el mundo caótico donde predominan las imágenes falseadas y sus simulacros dispersos.

Por otra parte, Prósper (2015) en su artículo *La Fragmentación del Espacio Audiovisual: Sucesión y Simultaneidad* plantea que se puede realizar la fragmentación de dos maneras. Por un lado, a través de la fragmentación de la pantalla se puede presentar varias imágenes de manera simultánea y, por otro lado, a través de la fragmentación de una secuencia narrativa se pueden intercalar dos o más secuencias de videos o imágenes que se van sucediendo unas a otras. La estrategia de la fragmentación de la pantalla me permite metaforizar la fragmentación del sujeto en las diversas redes sociales y plataformas de internet en las que este coexiste habitando diversos espacios de manera simultánea. Asimismo, esta técnica me permite representar la multiplicación del sujeto y la pérdida del referente real en el mundo hiperreal.

En cuanto a la interactividad, Itziar Zorita (2010) en su trabajo de investigación *Teatro Contemporáneo y Medios Audiovisuales: Primer Acercamiento Teórico* indica que existe una *presencia viva* y una *presencia virtual*, y señala que la primera corresponde al mundo de la naturaleza física, mientras que el segundo, al terreno mediatizado. En la relación de estos dos mundos o presencias, el ordinario y el digitalizado, se produce la interactividad (Abuín, 2008). Esta estrategia me permite metaforizar la relación del sujeto con el mundo virtual (simulacros), las formas de interactuar con otras personas, las formas de relacionarse con objetos virtuales y sus recorridos por diversas plataformas o simulacros.

Con respecto a los espacios híbridos, Zorita (2015) en su tesis doctoral *La experiencia perceptiva en la Performance Intermedial* afirma que esta se genera en la convergencia entre el espacio físico y el espacio virtual, asimismo, la autora indica que la relación o cooperación de estas dos espacialidades diferentes puede desarrollarse de diversas maneras. A través del empleo de esta técnica puedo metaforizar la inmersión del sujeto en los diferentes simulacros que frecuenta, asimismo, esta técnica me permite construir diversas espacialidades no virtuales en donde el personaje se puede desenvolver. También me brinda la posibilidad de intervenir el cuerpo del personaje para representar metafóricamente su alienación.

Partiendo desde la indagación teórica y las formas de aplicación de las estrategias del teatro multimedia, en mi trabajo práctico exploraré las diferentes formas de aplicar la técnica del *zapping*, la fragmentación de la pantalla, la interactividad y los espacios híbridos, para construir y develar la situación del sujeto posmoderno, un sujeto en estado de hiperrealidad, incapaz de entablar comunicación con otro, migrante y alienado.

Teniendo en cuenta los aspectos mencionados, formulo la siguiente pregunta de investigación:

1.2 Pregunta de investigación

¿De qué manera el uso de las estrategias del teatro multimedia develan la hiperrealidad de la sociedad posmoderna a partir del monólogo *De Noche Justo Antes de los Bosques* de Bernard-Marie Koltès?

1.3 Justificación de la investigación

La importancia de mi trabajo de investigación se halla en la determinación de aspectos relacionados a la problemática de la sociedad actual peruana en la obra *De noche justo antes de los bosques* del francés Bernard-Marie Koltès, escrita en la década de los 70. Así, al identificar aspectos como la incapacidad de entablar comunicación con el otro, la migración y la alienación dentro del contexto de una Francia nacionalista, establezco un vínculo con la problemática social peruana actual y resignifico los temas identificados en un contexto

tecnológico imperante, en la que los sujetos han perdido la capacidad para relacionarse con otros, son migrantes constantes en el espacio de la hiperrealidad con identidades migrantes y alienados.

También considero que la importancia de mi trabajo de investigación se encuentra en la incorporación de estrategias narrativas que no se han empleado con frecuencia en puestas en escenas para el formato de teléfono móvil, tales como los giros de pantalla, el *zapping* sonoro y la pantalla negra. Esto con el propósito de servir como fuente de inspiración para artistas que deseen trabajar propuestas artísticas exclusivas para teléfonos móviles.

Por otra parte, al ser mi trabajo de investigación una sistematización de mis experiencias personales durante el proceso de exploración, elaboración y construcción de mi puesta en escena, considero que la importancia de esta se encuentra en la particular forma en la que entiendo y aplico, según mis posibilidades, las diferentes estrategias del teatro multimedia. De esta manera, mi trabajo de investigación espera servir de base para futuras investigaciones de mi comunidad ENSAD y a aquellos que quieran indagar más en las obras de Bernard-Marie Koltès.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general.

Develar la hiperrealidad de la sociedad posmoderna a través de una puesta en escena con estrategias del teatro multimedia a partir del monólogo *De Noche Justo Antes de los Bosques* de Bernard-Marie Koltès.

1.4.2 Objetivos específicos.

- Determinar y analizar aspectos del sujeto posmoderno inmerso en la hiperrealidad como la incapacidad de comunicación, la migración y la alienación.
- Explorar las posibilidades escénicas y formas expresivas que puedan surgir con la aplicación de las estrategias del teatro multimedia para la construcción de los simulacros en escena.
- Integrar elementos multimedia como fotografías, videos, músicas, sonidos, videomontajes, los materiales elaborados por el cuerpo del actor y fragmentos de la obra *De Noche Justo Antes de los Bosques* para evidenciar la incapacidad de entablar comunicación, la condición migrante y la alienación del sujeto.

1.5 Hipótesis

Dado que en la obra *De Noche Justo Antes de los Bosques* identifiqué que el personaje se encuentra en un proceso de alienación cultural porque adopta costumbres, prácticas, normas

de comportamientos y pensamientos con el propósito de evitar ser discriminado y maltratado físicamente, considero que este aspecto se relaciona con la actualidad. Hoy en día la alienación es ejercida por los medios de comunicación, donde el sujeto adopta hábitos, formas de vestirse y de pensar que lo conducen a la alteración de su imagen a través de intervenciones quirúrgicas o la manipulación de su imagen digital para conseguir un simulacro de sí mismo, una imagen embellecida u optimizada (más real que lo real) con la que mejor se identifique. Todo esto con el propósito de encajar en las normas de la sociedad, ser aceptado y considerado por su comunidad digital. Esta adicción a las pantallas ocasiona el aislamiento físico del sujeto de su entorno real y se convierte en un migrante que se desplaza de una realidad física a un mundo virtual, asimismo, en este último continúa en un constante desplazamiento entre los mundos posibles, interactuando aparentemente con otras personas y objetos, fragmentándose en las diferentes plataformas y habitando un mundo virtual caótico y fragmentado, tal como lo es su cuerpo y su identidad.

Según lo expuesto, demostraré que, a partir del uso de las estrategias del teatro multimedia como el *zapping*, la fragmentación de la pantalla, la interactividad y los espacios híbridos es posible construir una poética multimedial que revele la artificiosidad de las hiperrealidades y la condición en la que se encuentra inmerso el sujeto posmoderno.

Capítulo II

En este capítulo realizaré una breve descripción de la sociedad posmoderna y sus características. Más adelante, abordaré las nociones de realidad desde la perspectiva de los sociólogos Peter L. Berger y Thomas Luckmann, seguidamente trataré sobre la realidad como construcción de los medios bajo la perspectiva del filósofo José Pablo Feinmann. Luego, me adentraré en el término simulacro, seguidamente, definiré el concepto de hiperrealidad desde la perspectiva de Jean Baudrillard, asimismo, incluiré los aportes de Irina Vaskes, Rodolfo Wenger y Esther Claudio sobre el tema. Después, incorporaré los aportes de Alain Deneault y Byung-Chul Han que me ayudan a entender aspectos del sujeto posmoderno y la condición actual.

2.1 La sociedad posmoderna

En la actualidad vivimos en un periodo que se ha denominado de diferentes maneras, pero el más aceptado y utilizado es la posmodernidad. Este es un concepto que no tiene una definición precisa, ya que “al pasar por diferentes etapas a lo largo de la historia fue adquiriendo diversos significados” (Lampert, 2008, p.81). Este concepto fue introducido al campo filosófico por Jean-François Lyotard en su libro *La condición posmoderna* (1979), en el cual aborda la posmodernidad como un término que “encierra o expresa el suceder contemporáneo” (Estrada, 2014, p.2). En otras palabras, Lyotard usa este término para describir los cambios generales en la condición humana, esto es la forma en cómo el sujeto vive y percibe la existencia en la actualidad. Por el prefijo “pos” podemos entender que es posterior a la modernidad, por lo tanto, se podría afirmar que la posmodernidad surge “como negación o como recuperación de los valores de la modernidad” (Daló, 1996, p.121).

Para Lyotard la modernidad se caracterizó por la afirmación de un pensamiento único y compacto, los cuales eran considerados verdades definitivas. El autor denomina a estas formas de pensar como grandes narraciones globales o grandes relatos, y se refiere específicamente al relato cristiano, al relato del iluminismo, al relato capitalista y al relato marxista de la historia. “Cada corriente propone una sola y única visión del mundo y un único punto de vista, el propio, acerca de todos los aspectos de la realidad” (Estrada, 2014, p.3). Estos discursos ofrecían futuros prometedores o un estadio superior a quienes sean sus portadores. En el caso del relato cristiano sería el arribo a un espacio de plenitud después de la muerte, el cual sería el reino de los cielos. En cuanto al relato marxista, implicaría la abolición de la burguesía, la propiedad privada y la explotación del hombre por el hombre, para llegar a un estadio de la historia de la humanidad sin padecimientos ni injusticias. Con respecto al relato

capitalista, este prometía la plenitud a través del desarrollo por medio de la consolidación del capitalismo, desarrollo que generarían riquezas que abarcarían la prosperidad del mundo entero. Por último, el espacio de plenitud que prometía el relato del iluminismo era un mundo de total racionalidad en la que el progreso científico e industrial serían los portadores de bienestar y abundancia para las sociedades (Gutiérrez, 2015).

Ante la incapacidad mostrada y el incumplimiento de las promesas que ofrecían, los grandes relatos fueron perdiendo credibilidad, de esta manera, se marcó el fin del universalismo en donde la “crisis de los fundamentos, de los cimientos de esa única y definitiva verdad, es lo que ha desembocado en una corriente posmoderna” (Estrada, 2014, p.3). Así, se considera que la posmodernidad hace referencia al “estado de la cultura posterior a las transformaciones que han afectado las reglas del juego de la ciencia, la literatura y las artes a partir del siglo XX” (Gutiérrez, 2015, p.62). Como consecuencia, el hombre posmoderno ya no cree en los metarrelatos y no dirige la totalidad de su vida hacia un solo relato, esto debido a que la existencia humana es tan compleja que cada región de su existencia debe ser justificada por un relato propio, denominado por los pensadores posmodernos como microrrelatos (Vásquez, 2011). De esta manera, se hace mayor énfasis en la fragmentación, como resultado, la posmodernidad será un “universo plural, multicultural y fragmentado” (Gutiérrez, 2015, p.65), porque “los filósofos posmodernos no creen que la realidad pueda explicarse desde un solo punto de vista y afirman que no hay ningún fundamento definitivo de la realidad y, por ende, del conocimiento” (Estrada, 2014, p.3).

El gran desarrollo de los medios de comunicación han sido los causantes de los fenómenos que caracterizan a la cultura posmoderna, por ello es que la cultura actual se ha denominado como cultura de la comunicación. Para Gianni Vattimo las sofisticadas tecnologías de comunicación han reforzado el agotamiento de lo moderno, ya que estos han permitido la emergencia de diferentes subculturas y, por ende, la caída de la visión unitaria del mundo y de la historia. Esta afirmación surge debido a que la televisión, la radio y los periódicos fueron los medios por los cuales se dieron a conocer diferentes visiones del mundo, por ende, los medios masivos contribuyeron a establecer que la sociedad posmoderna es una sociedad compleja y caótica (Rodríguez, 2015). Con esta idea de que las tecnologías de comunicación han colaborado en la destrucción de los metarrelatos también coincide Lyotard (Diviani, 2004). Entonces, se podría afirmar que en la posmodernidad la tecnología ocupa un lugar importante, tal como lo afirma Michelsen (2001), quien indica que “el pensamiento posmoderno se basó en gran medida en una amplia afirmación de lo tecnología, sobre todo de lo tecnología de lo información posterior o lo guerra” (p.103). Asimismo, Asmat (2012)

sostiene que “Un aspecto adicional que identifica el pensamiento posmoderno es su íntimo vínculo con lo tecnológico (celulares, computadoras, internet, redes sociales, innovaciones tecnológicas y más)” (p.84).

Como consecuencia de un mundo pluralista y descentralizado se puede destacar que una característica de la actualidad es el individualismo, Lipovetsky (1986) indica que en el momento posmoderno hay un “predominio de lo individual sobre lo universal, de lo psicológico sobre lo ideológico, de la comunicación sobre la politización, de la diversidad sobre la homogeneidad, de lo permisivo sobre lo coercitivo” (p.115). El individualismo es el rasgo característico del hombre actual, ya que todos son libres, tienen derecho a pensar de la forma que quieren y de construir su vida a su manera (Hinojosa, 2018). Coincidiendo con esta perspectiva, Souza (1999) indica que el hombre posmoderno inducido por una cultura consumista, hedonista y narcisista, ha llegado a recluirse en el universo de la privacidad sin dejar espacio para lo público y la autorrealización colectiva, como consecuencia, la sociedad ya no es una comunidad, sino “un agregado de individuos atomizados y narcisísticamente orientados hacia una infinita gratificación de los propios deseos e intereses” (p.322).

Lipovetsky (1986) también identificó que el hedonismo es otra característica de la cultura actual, porque con la difusión a gran escala de los objetos de lujo a través de la publicidad, la moda y los *mass media*, dieron paso a los valores hedonistas, los cuales animan a ceder a los impulsos, a disfrutar de la vida y gastar. De este modo, se lleva a cabo un culto hacia el placer, el consumo y la realización personal. El sujeto ya no se rige por la razón, sino que da rienda suelta a sus deseos y esta es la fuerza que determina su conducta en su búsqueda de alcanzar el placer y la satisfacción inmediata a través del hiperconsumo. Así, la vida del sujeto se convierte en una sucesión infinita de deseos y satisfacciones, porque tras lograr la satisfacción de un deseo inmediatamente crea un nuevo deseo, de esta forma, la búsqueda de placer del individuo se vuelve más urgente e interminable (Alvarez, 2019). Por otra parte, el culto hacia el cuerpo es otra característica que Lipovetsky identifica en el sujeto posmoderno. En ella, el individuo trata de luchar contra el paso del tiempo al buscar ansiosamente un cuerpo joven y saludable. Estas fijaciones también se observan en el cuidado excesivo de la dieta y la prevención de enfermedades. Asimismo, la cultura del spa, el fitness y las cirugías plásticas también son prácticas que están relacionadas a este punto (Hinojosa, 2018).

En la sociedad actual, la sociedad de los *mass media*, la imagen adquiere un valor preponderante como fuente de información, ya que este se difunde a través de diversos medios masivos como el cine, la televisión e internet gracias a las nuevas tecnologías multimedia, las pantallas. De esta manera, “El paisaje virtual del siglo XX se ha ido poblando, cada vez más,

de infinitas imágenes visuales, sonoras y gestuales con una vida efímera, que circulan y se escurren a un ritmo vertiginoso” (Vicente, 2008, p.70). Theodor Adorno considera que el cine, la radio y la televisión usa la propaganda, cada vez más sutil, específica y eficaz para lograr que los sujetos no piensen en la posibilidad de existencia de otras realidades. Dicho de otro modo, los *mass media* vendrían a ser instrumentos para manipular la consciencia de las personas con el fin de impedir la reflexión, de tal manera que acepten las cosas tal como son. Así, los medios masivos bombardean escenas violentas que afectan la mente de los más jóvenes (Estrada, 2014, p.41). Aunque el principal objetivo de los medios no sea educar, las personas siempre aprenden de ellos (Barroso, 2009). Esto último debido a que las pantallas han provocado que el individuo evite la reflexión intelectual y se guíe por sus emociones, de esta manera, el factor emocional se encuentra por encima del factor intelectual.

Las características del sujeto posmoderno mencionadas hasta este punto son abordadas en mi propuesta práctica. El individualismo del personaje es planteado desde la anulación de la presencia del otro, de tal manera que este solo se manifiesta a través de figuras o imágenes inertes, así evidencio la exaltación del personaje. El hedonismo y el culto hacia el cuerpo es trabajado en mi propuesta desde la continua búsqueda de satisfacción de experiencias a través de los simulacros y la constante modificación de su imagen con el propósito de conseguir una más bella para sí mismo y los demás. Con respecto a la preponderancia de la imagen destaco el aspecto visual y sonoro de mi propuesta, asimismo, reduzco el uso de la palabra escrita o evito que las palabras sean leídas en su totalidad por los espectadores, esto para tratar de recrear la percepción del lector posmoderno, quien le otorga mayor importancia a lo visual antes que a lo escrito.

2.2 Realidad

En el libro *La Realidad de la Irrealidad*, Martínez, Leyva y Félix (2014) indican que “realidad es lo que es o existe de un modo actual u objetivo, por oposición a lo que es una apariencia, una ilusión o una ficción, o a lo que es meramente posible o ideal, o subjetivo” (p.8). De esta cita puedo interpretar que la realidad hace referencia a aquello que pertenece al mundo físico que los seres humanos habitamos, es decir, a todo aquello que existe en el espacio-tiempo. Por otro lado, Manrique y Castro (2016) señalan que existen tipos de realidad humana, entre los cuales se encuentra la realidad física, la realidad consensual y la realidad subjetiva. En cuanto a la realidad física, su postura coincide con la de los tres autores citados anteriormente, ya que también señalan que esta se refiere a aquello que existe independientemente del descriptor. La realidad consensual según los autores es dependiente de

una comunidad de intérpretes y está mediado por el lenguaje, el cual es consensual. Por último, señalan que la realidad subjetiva depende del intérprete, de quien percibe la realidad física, tomando en cuenta los elementos consensuales, pero articulándolos de una manera personal.

A mi modo de entender, podría señalar que existen tres formas de realidad. En primer lugar, la realidad física, la cual hace referencia a aquello que existe en un espacio-tiempo independientemente de quien lo percibe. En segundo lugar, la realidad consensual, que sería la simbolización de la realidad física a través de los diferentes lenguajes realizada por una comunidad. Por último, en tercer lugar, está la realidad subjetiva, la cual refiere a la forma particular de cada sujeto para percibir la realidad física teniendo en cuenta la realidad consensual. Estas tres formas de entender la realidad se asemejan a lo que más adelante trataré como realidad de la vida cotidiana, el sentido compartido y la realidad como interpretación del sujeto.

2.2.1 Realidad de la vida cotidiana.

Los sociólogos Berger y Luckmann (2003) en su libro *La Construcción Social de la Realidad* hacen referencia a una realidad de la vida cotidiana, la cual es de carácter compartido en dos aspectos:

La realidad de la vida cotidiana se me presenta además como un mundo intersubjetivo, un mundo que comparto con otros. (...) Estoy solo en el mundo de mis sueños, pero sé que el mundo de la vida cotidiana es tan real para los otros como lo es para mí. En realidad, no puedo existir en la vida cotidiana sin interactuar y comunicarme continuamente con otros. (...) sé que hay una correspondencia continua entre mis significados y sus significados en este mundo, que compartimos un sentido común de la realidad de éste. (...) El conocimiento del sentido común es el que comparto con otros en las rutinas normales y auto-evidentes de la vida cotidiana. (pp.38-39).

De la cita se puede deducir que la realidad de la vida cotidiana hace referencia a al entorno físico del sujeto, un aquí y ahora, una realidad física a la que el sujeto se encuentra, valga la redundancia, sujetado. Es este mundo de la realidad de la vida cotidiana que el sujeto comparte o tiene en común con otros sujetos, sin embargo, los otros pueden tener perspectivas diferentes respecto a este mundo, pero comparten un sentido común. Con sentido común se refiere a la objetivación o al ordenamiento de los objetos que conforman el mundo por medio del lenguaje humano.

La realidad de la vida cotidiana se presenta como una realidad por excelencia, porque su ubicación privilegiada hace que se imponga de manera masiva, intensa y urgente sobre la consciencia del sujeto, de manera que a este le sea difícil ignorar y atenuar su presencia

imperiosa, en consecuencia, el sujeto se ve obligado a prestarle atención total (Berger y Luckmann, 2003). Además, en esta realidad de la vida cotidiana compartida por los sujetos, se produce un prototipo de interacción social, la relación *cara a cara* (Berger y Luckmann, 2003).

En la situación *cara a cara* los sujetos están en un presente que ambos comparten, de modo que “mi aquí y mi ahora, es su aquí y su ahora”. Como resultado, se lleva a cabo un intercambio continuo entre la expresividad de A y la expresividad de B. La expresividad de A está dirigida hacia B, este último receptiona el estímulo y reacciona de una manera determinada. En otras palabras, las expresividades y actos de A modifican a las expresividades y actos de B, y viceversa. En esta relación *cara a cara*, la subjetividad del otro es accesible, debido a su manifestación sintomática. La abundancia de signos que produce este tipo de relación no puede ser reproducida por ninguna otra forma de relación. “En la situación "cara a cara" el otro es completamente real (...) es más real para mí que yo mismo” (Berger y Luckmann, 2003, p.45).

En resumen, la realidad de la vida cotidiana, mencionada por Berger y Luckmann, hace referencia a una realidad física a la que el sujeto se encuentra sujeto, una realidad suprema que, debido a su ubicación privilegiada, hace que se imponga de manera intensa e inevitable sobre la consciencia del sujeto, de modo que este se ve obligado a prestarle atención. Esta realidad de la vida cotidiana es una realidad ya objetivada antes del nacimiento del sujeto, es decir, han sido ordenados, representados o simbolizados por el lenguaje humano, y es este sentido común lo que el sujeto comparte con los demás. En esta realidad de la vida cotidiana, se produce también un prototipo de relación, la relación *cara a cara*, en la que hay un presente compartido y se lleva a cabo el intercambio de expresividades. En dicha relación, las expresividades y actos de los participantes se modifican mutuamente.

Considero pertinente realizar esta definición de realidad, en un primer momento, como un espacio físico donde el sujeto se encuentra junto a otros y que, a su vez, comparte con ellos un sentido común. Así, de la relación entre dos o más individuos surge una relación que no puede ser emulada por ningún otro medio. Más adelante, al definir la realidad como una construcción de los medios, el simulacro y la hiperrealidad, se establecerán las diferencias que caracterizan a la realidad de la vida cotidiana y la nueva realidad (hiperrealidad), y de cómo este último pretende construir un mundo totalmente positivo y perfecto que pretende suplantar al real. También, estudiar la relación *cara a cara* me permite identificar la forma en cómo dicha relación ha cambiado en la virtualidad, en donde las interacciones pretenden emular la interacción real y generan en el usuario una sensación de reunión y cercanía con un otro

ausente. Estos aspectos me permiten también plantear en mi propuesta práctica a un personaje que se encuentra en soledad y en una aparente compañía.

En mi trabajo práctico exploro en base a dos realidades, la realidad de la vida cotidiana y la realidad como construcción de los medios. Este último se desarrollará y relacionará con la práctica en los posteriores apartados. La realidad de la vida cotidiana es el espacio físico o el primer espacio donde se sitúa el personaje de mi puesta, posteriormente este es intervenido con proyecciones de videos e imágenes que van construyendo metafóricamente diversos ciberespacios. Mi propósito es mostrar el desplazamiento de la realidad de la vida cotidiana y la instauración de los simulacros como una nueva realidad en donde el *sujeto-usuario* interactúa con hologramas.

2.2.2 Realidad como construcción de los medios.

La realidad también puede ser entendida como una interpretación del sujeto, ya que para los posmodernos la naturaleza no existe, sino tan solo el mundo flotante de las propias construcciones del sujeto, en consecuencia, la realidad es una interpretación del sujeto (Gray, 2008). La perspectiva de José Pablo Feinmann (2016) no dista de la mencionada, ya que señala que:

la realidad no es lo que exactamente está a la vista (...) la realidad es algo sujeto a las interpretaciones de los distintos sujetos (...) que habitan este mundo. No podríamos decir que hay una realidad, como diría Kant, apodíctica, es decir, que no admite otra interpretación. La realidad es un hecho, es un *factum*, sometido a las interpretaciones de los distintos medios. (1:38-2:57)

Como es evidente en la cita, aparte de afirmar que la realidad es una interpretación del sujeto, el autor deja entrever que los medios también son constructores de la realidad. Esta idea es desarrollada por el autor a continuación. Feinmann (2016) afirma que:

Cada una de estas interpretaciones esconden en el fondo una interpretación política que favorece al que la enuncia. (...) La realidad es el mundo simbolizado. ¿Quiénes simbolizan el mundo? El mundo está simbolizado, sobre todo, por las señales y los signos del poder, del gobierno, de la municipalidad, de las grandes corporaciones del gran capital. Ellos son los que simbolizan la realidad. (2:57-4:05)

El autor, partiendo de la idea de que la realidad es una interpretación, señala que la realidad es un mundo simbolizado y quien se encarga de configurar este mundo, es decir esta realidad, son las corporaciones de gran capital. Entonces, teniendo en cuenta la perspectiva de Feinmann, que la realidad es un mundo simbolizado por las corporaciones de gran capital, podría señalar que la realidad también es un mundo simbolizado por los medios de comunicación, donde dicha simbolización obedece a intereses personales o corporativos que

favorecen a posturas políticas, económicas, ideológicas u otros. Dicho de otro modo, el mundo simbolizado favorece a quien la enuncia, porque este organiza los signos de acuerdo a sus intereses. Este mundo simbolizado es percibido y considerado como real por el sujeto, debido a que el proceso de simbolización de esta nueva realidad queda oculto, como si se tratara de un proceso natural. La interpretación de la realidad es siempre modificada por su creador, por su técnica y por el punto de vista del observador (Aparici, 2010, p.15).

En la actualidad, dentro del ámbito de las redes de internet, podría considerarse al ciberespacio como una realidad o espacio generado por softwares de computadora, ya que estos pretenden producir una experiencia de Realidad Virtual (RV).

La RV es una experiencia multisensorial mediada por la computadora, diseñada para engañar a nuestros sentidos y convencernos de que estamos en “otro mundo”. En la RV, la computadora toma el control y guía la forma de sentir y pensar de los participantes. (Appignanesi, Garratt, Sardar y Curry, 1997, p.128)

Partiendo de la cita, podría señalar que la realidad que ofrecen los medios pretende reemplazar a la realidad de la vida cotidiana, porque trata de engañar a los sentidos del usuario para generar en él la sensación de estar en un mundo diferente. Por lo tanto, puedo afirmar que hay intento de suplantar a la realidad de la vida cotidiana. Esta idea da pie a abordar el término de simulacro, en el siguiente apartado me encargaré de ello.

En mi trabajo práctico realizo exploraciones para metaforizar la consciencia del *sujeto-usuario* y evidenciar su pérdida de consciencia del mundo físico producto de la estimulación de los sentidos a través de la imagen y el sonido. Pretendo lograr esto a través de la inclusión de objetos virtuales y proyecciones con los cuales el personaje pueda interactuar. También en mi exploración abordo la publicidad, ya que este medio ofrece realidades configuradas (simulacros) con el objetivo de generar una necesidad en el receptor, esto para vender un determinado producto. Por lo general, los simulacros que ofrecen los anuncios publicitarios son imágenes de prototipos que el sujeto asume como modelos a seguir, desconociendo su falsedad. Asimismo, exploro formas de incluir sonidos e imágenes publicitarios de manera caótica para la alterar la consciencia del personaje y el espectador, ello para evidenciar el bombardeo de anuncios que ofrecen las redes sociales e internet y al consumo masivo de imágenes publicitarias que estamos acostumbrados.

2.2.3 Simulacro.

En cuanto al término simulacro se puede afirmar que este está relacionado con el concepto de hiperrealidad. Primeramente, abordaré el término simulacro, luego el de hiperrealidad. Para Baudrillard el simulacro ya no tiene el sentido tradicional relacionado con

la mimesis, es decir, el autor francés no concibe al simulacro como una imagen a semejanza de una cosa. El simulacro ya no es la imitación de la realidad, sino lo contrario, es una nueva interpretación que manifiesta el fin de la imitación y la aniquilación de cualquier referencia (Vaskes, 2008). “No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real” (Baudrillard, 1978, p.7).

Vaskes (2008), considera que el simulacro también puede entenderse como una reproducción del modelo o como una *re-duplicación*, es decir, el simulacro es una copia de otra copia. Entonces, el simulacro es *no realidad*, porque implica el exterminio de la realidad, es una forma vacía. Wenger (2015), por su parte, indica que “el arte del simulacro consiste en hacer aparecer las imágenes como si fueran la realidad, en reemplazar la realidad por imitaciones o ilusiones” (p.110). Teniendo en cuenta estos aspectos, se puede señalar que el simulacro es no realidad, es una copia de otra copia que ya no remite a algo real. Por lo tanto, podría afirmar que la era actual es la era de la simulación total, porque a consecuencia del auge de los medios tecnológicos y los medios de comunicación, se han mediatizado y se está mediatizando la realidad. Como resultado, los sujetos vivimos en simulacros que han reemplazado la realidad. Una realidad que se podría denominar como nueva realidad o, simplemente, la realidad real. Se podría afirmar entonces que “la realidad ha muerto” (Represas, 2019).

Vásquez (2011) indica que la posmodernidad se caracteriza por la relación entre los hombres y las cosas cada vez más mediatizadas, que según palabras de Lyotard implicaría la desmaterialización de la realidad. Con respecto a lo último mencionado Baudrillard considera que se trata de “un asesinato de la realidad”, el cual se produce debido a la proliferación de las pantallas e imágenes, de tal manera que las transforma en realidad virtual. “En el mundo posmoderno no hay realidad, sino simulacro de la realidad, una suerte de realidad virtual creada por los medios de comunicación” (Vivas, 2007, párr.7). Se podría decir entonces que el hombre posmoderno es embelesado por la fantasía del simulacro y, por ende, su vida se desarrolla en una serie de simulacros que son producidos por los medios de comunicación. Con la virtualización de la vida del sujeto hace posible que sus actividades cotidianas sean realizadas desde el plano virtual, por ejemplo, comprar productos, publicar un aviso, revisar un catálogo, programar una cita, conversar, ver películas, jugar videojuegos, realizar intercambios comerciales, entre otros (E. Vásquez, 2014). Según Oittana (2013) en el mundo simulado:

El cuerpo pierde espesor, el espacio pierde materialidad, el tiempo pierde densidad. A medida que aumenta la desmaterialización y abstracción de lo real por efecto de la acción de los signos

(simulacros), la realidad se disuelve ante los ojos como un fantasma: fugaz, sin dejar huellas. (p.262)

Desde mi perspectiva, si un simulacro es no realidad y es una suplantación de la realidad por imitaciones o ilusiones, entonces podría considerar que los ciberespacios o las realidades construidas por los medios son también simulacros, ya que estos son espacios generados por softwares de computadora. Estas realidades simbolizadas pretenden suplantar a la realidad física, ya que pretenden engañar a la consciencia del sujeto, de tal manera que este sea incapaz de distinguir la realidad de la fantasía. De esta manera, el simulacro no se nos presenta como algo fabricado o falso, sino como algo real. En la actualidad, las pantallas son las encargadas de propagar los simulacros, por lo tanto, el sujeto posmoderno está expuesto a una infinidad de simulacros, construcciones de la realidad elaboradas por los medios que pretenden suplantar a la realidad, que percibe con sus sentidos a través de la imagen y el sonido. Dentro de este mundo donde abundan los simulacros, el sujeto tiene la posibilidad de elaborar también los suyos, es decir, puede elaborar una imagen o identidad virtual con el cual se presentará a los demás. Del mismo modo, también puede elegir los simulacros a los cuales desea acceder. Así, estos se presentan como mundos donde casi todo es posible, ya que el sujeto puede modificar su identidad las veces que quiera y podrá también reiniciarlo cuanto desee.

2.2.4 Hiperrealidad.

En cuanto al concepto de hiperrealidad, se pueden identificar tres formas de concebirlo. En primer lugar, Baudrillard (1978) señala que la actualidad es una era de la simulación. Según el filósofo, la posmodernidad es definida como la era del simulacro, es decir, de la sustitución de lo real por los signos de lo real. Claudillo (2011) señala que “los simulacros dan lugar a un mundo independiente y autosuficiente, lo que Baudrillard denomina “hiperrealidad” (p.106). Si el término hiperrealidad fue usado por Baudrillard para designar a la actualidad como era de la simulación, entonces se podría afirmar que una primera forma de concebir la hiperrealidad es como un conglomerado de simulacros que han constituido un mundo independiente, el mundo actual. Vivimos en un estadio en donde ya no existe una única realidad, sino una multiplicidad de realidades (simulacros), construcciones realizadas por los medios, que han sustituido a la realidad física.

La segunda forma de entender la hiperrealidad está relacionada a la consecuencia de la sobreexposición del sujeto a los medios de comunicación. Wenger (2015) indica que “La hiperrealidad es un término que se usa para denominar la incapacidad de la conciencia de distinguir la realidad de la fantasía, especialmente en las culturas posmodernas tecnológicamente avanzadas” (p.111). Aquí la hiperrealidad está aplicada a la consecuencia de

la cultura digital. Vaskes (2008) sostiene que la hiperrealidad “actualmente lo aplican al análisis del efecto alucinatorio producido por la televisión, de los problemas de comunicación, de la esencia simulativa de la actualidad social” (p.209). En definitiva, esta otra forma de entender el concepto de hiperrealidad está relacionada con las consecuencias alucinatorias que provoca la sobreexposición del sujeto a los medios, que es la incapacidad de la consciencia para distinguir la realidad de la fantasía. Esta segunda forma de entender el concepto de hiperrealidad se relaciona con la perspectiva que plantea el filósofo Alain Deneault, que abordaré más adelante.

Por último, la tercera forma de entender la hiperrealidad está relacionada con una realidad real o realidad superior. Según Vaskes (2008), Baudrillard identifica el simulacro con la hiperrealidad, que sería “más real que lo real”, una “realidad de alta definición”, es decir, una realidad perfecta, absoluta y pura. “Aquello que toda una sociedad busca al continuar produciendo, y superproduciendo, es resucitar lo real que se le escapa. Por eso, tal producción «material» se convierte hoy en hiperreal” (Baudrillard, 1978, p.49). Dado que la sociedad actual pretende conseguir una realidad perfecta que culmina con la muerte de la realidad, se podría señalar que la tercera forma de entender la hiperrealidad es como una realidad en alta definición. Esta tercera acepción de la hiperrealidad, se asocia con el punto de vista de Byung-Chul Han, a quien también abordaré más adelante.

2.2.4.1 Mundos posibles. Según la primera forma de entender la hiperrealidad, como un conglomerado de simulacros que constituyen el mundo actual, podría señalar que en el ámbito de los medios tecnológicos el sujeto posmoderno es un migrante constante. Esto porque se desplaza entre los diversos simulacros que constituyen la hiperrealidad. Entre los diversos simulacros se encuentran las redes sociales: Facebook, Instagram, Twitter, WhatsApp, TikTok, entre otros. Específicamente Facebook e Instagram, pueden ser entendidos como una simulación de un espacio físico en donde las personas se encuentran e interactúan. El *sujeto-usuario* al frecuentar este simulacro (espacio virtual concurrido) tiene la sensación de estar interactuando físicamente con otras personas, sin embargo, dicha sensación solo es generada a través de los dispositivos electrónicos. Estos pretenden emular la relación *cara a cara* que se produce en la realidad de la vida cotidiana.

El juego Second Life es un claro ejemplo de la posibilidad de existir en un simulacro, ya que en esta comunidad virtual el usuario o jugador tiene la posibilidad de elaborar una representación gráfica con la cual se identificará en este mundo virtual. Así, podrá tener una vida digital e interactuar con otras personas (avatares de personas) que conforman esta comunidad, del mismo modo, podrá realizar compras, conocer amigos, tener parejas, asistir a

conciertos, asistir a universidades prestigiosas, entre otras actividades. En mi opinión, el simulacro puede ser un medio para cumplir deseos frustrados que el *sujeto-usuario* no ha logrado en la vida real. Considero necesario mencionar este juego porque me permite comprender las motivaciones del sujeto por vivir una vida alternativa en donde sus acciones no puedan ser censuradas como en la vida real.

Hoy en día abundan también juegos que simulan la realidad, tal como es el caso de Ultimate, Car Simulator 2 y Euro Truck Simulator 2, juegos de realidad virtual. En el primero, el participante tiene la posibilidad de personalizar el carro que desea conducir y el lugar donde desea conducir. En el segundo, del mismo modo, el participante puede personalizar el auto que desea conducir y el lugar. Además, puede elegir la marca del auto, que puede ser de un Toyota hasta un Ferrari. En el tercero, el participante aparte de realizar el mismo proceso que los dos anteriores, tendrá que trabajar como lo hace una persona en la vida real, aceptando contratos como conductor, transportando mercancías para ganar dinero y así poder comprar camiones propios para fundar su propia empresa si así lo desea, etc.

Considero que el sujeto, en la actualidad, tiende a huir a los simulacros ante una decepción de la realidad al no cumplir las expectativas deseadas. También, porque en los simulacros uno tiene la posibilidad de construirse a sí mismo según sus propios criterios, en otras palabras, puede elegir la forma en cómo quiere ser visto por los demás. Además, el sujeto prefiere los simulacros porque en este mundo casi todo es posible, como tener bienes, dinero, amistades, éxito, otro cuerpo, etc. En mi propuesta práctica pretendo incluir el juego Car Simulator 2, porque a través de este el personaje logra satisfacer su deseo de tener un auto propio y de la marca Ferrari, algo que en la vida real sería imposible de lograr para él. De esta manera, lograría evidenciar el escape del personaje de la realidad al simulacro para satisfacer necesidades que no pudieron ser satisfechas en la vida real.

2.2.4.2 Éxtasis de lo real. Con respecto a la segunda forma de entender la hiperrealidad, como la incapacidad de la consciencia para distinguir la realidad de la fantasía por parte del sujeto, se podría señalar que esto es producto de la sobreexposición a los medios de comunicación y a los medios tecnológicos. La incapacidad de la consciencia del sujeto posmoderno para distinguir la realidad de la fantasía, en mi opinión, se da en dos ámbitos. En primer lugar, en la relación del sujeto con su imagen, porque recordemos que en esta época el sujeto es narcisista. En el libro *El Narcisismo. La Enfermedad de Nuestro Tiempo* Lowen (2014) señala que:

El narcisista se identifica con la imagen idealizada de sí mismo. La imagen del yo verdadero queda perdida (si esto se produce porque se fusiona con la idealizada o porque se deja de lado

en favor de esta última es relativamente poco importante). Los narcisistas no funcionan basándose en una imagen del yo real, porque ésta les resulta inaceptable. (p.22)

Teniendo en cuenta lo citado, desde mi punto de vista, el narcisista modifica sus aspectos físicos, ya sea a través de los medios digitales o a través de modificaciones corporales como tatuajes, operaciones, *piercings*. Esta modificación puede ser entendida como la creación de un simulacro. Todo ello responde a una sobrevaloración del cuerpo producto de la decepción del mismo. Con relación a esto último, en el artículo denominado *El Cuerpo es el Mensaje O del Cuerpo en las Funciones Básicas de los Mass Media*, Horacio (2004) señala que:

La situación del ser humano de finales del siglo XX y comienzos del XXI con respecto al cuerpo, parece constituirse en la sobrevaloración del mismo cuerpo. Hoy, más que nunca, hombres y mujeres buscan aferrarse más al [sic] él. Permanecer jóvenes, sanos, bellos y fuertes es una obsesión que obliga a grandes sacrificios conducentes a que ese fundamento último de la vida esté inalterable la mayor parte del tiempo posible. Ya la eterna juventud no se busca, entonces, en dimensiones o lugares extraños, sino en los gimnasios y las farmacias. (p.7)

Entonces, el narcisista en su intento de mantener la juventud y buscar la belleza, se identifica más con una nueva imagen sin referente que suplanta su imagen real, convirtiéndose de esta manera en un cuerpo hiperreal. Esta dualidad (el yo real y el yo hiperreal) son las que pretendo confrontar en mi propuesta práctica.

En segundo lugar, la incapacidad del sujeto para distinguir realidad de fantasía se da también en su percepción de la realidad. Como se mencionó, la posmodernidad se caracteriza por el auge de la comunicación a través de los medios, entonces es necesario reconocer que estos medios masivos tienen el poder o la capacidad de manipular la realidad. En el libro *Colonización de la Subjetividad*, Merlin (2017) afirma que: “Los medios actuales, que se caracterizan por el predominio de las imágenes, manipulan y producen una subjetividad calculada. Las imágenes nunca son inocentes, siempre comunican y funcionan como organizadoras de la identidad” (p.99).

En la actualidad las imágenes proliferan a través de los medios de comunicación. No solo están ahí, sino también en todas partes, por ejemplo, cuando uno sale a la calle, las propagandas tienen un objetivo específico que pretenden cumplir a través de los simulacros. La incapacidad del sujeto para distinguir la realidad de la fantasía se hace evidente cuando es convencido por la publicidad a adquirir un producto, porque en ese instante el sujeto es engañado. Cabe destacar que los medios ofrecen simulacros para favorecer al mercado capitalista y, de esta manera, generar ingresos. Por otra parte, los medios también pueden manipular y censurar un acontecimiento real para ofrecerle al espectador una realidad

trastocada. En este sentido, se puede afirmar que los simulacros también favorecen a intereses políticos.

En el libro *Mediocracia. Cuando los Mediocres Toman el Poder*, el filósofo francocanadiense Alain Deneault dedica un apartado titulado *Una relación dislocada con la realidad* para describir la relación de la sociedad posmoderna con la realidad, teniendo en cuenta como medio la televisión. El autor aduce que este es un medio perjudicial para la relación de una sociedad con la realidad.

Lejos de ser un medio de comunicación masivo, la televisión ejerce una fuerza alienadora. Separa y aísla a los sujetos que forman un colectivo mientras ofrece a todo el mundo exactamente lo mismo, a la misma hora. Coexistimos socialmente compartiendo una realidad que solo consumimos estando aislados. (Deneault, 2019, p.151).

Complementando la perspectiva de Deneault, quien se enfoca únicamente en la televisión, podría señalar que los medios de comunicación provocan que el sujeto se aisle de su entorno social, por ejemplo, en algunos hogares, hace aproximadamente una década atrás, la hora del almuerzo era un momento de reencuentro entre la familia, en el cual la comunicación interpersonal era recurrente. Hoy en día, se ha perdido este tipo de comunicación o hay un intento por evitarlo. Una de las causas, según Bauman (2020), es el olvido de las capacidades para abordar y lidiar con el otro, ya que el sujeto o los sujetos pasan la mitad del día de vigilia frente a una pantalla y no frente a otros seres humanos. También debido a que los integrantes de la familia se encuentran pendiente de los teléfonos móviles, ya sea por ocio, motivos laborales, entretenimiento, etc., y los cuerpos físicos se encuentran casi presentes, digo casi porque cada quien se encuentra aislado e inmerso en otra realidad (el simulacro).

Por otro lado, Deneault (2019) afirma que “La realidad se disfraza, se trocea, se encuadra y se formatea, y la televisión nos la sirve a domicilio como un producto para que no tengamos que vivirla ni experimentarla” (p.151). En otras palabras, lo que el autor pretende señalar es que la televisión nos ofrece la experiencia a una pseudorealidad. Una vez más, al hacer una relación con los medios en general, se puede afirmar que, en parte, estos también tienen ese propósito. Por ejemplo, si yo quiero conocer o visitar algunos museos de Roma, no es necesario viajar a Italia, porque puedo tener esa experiencia a través de los museos virtuales en internet, donde al ingresar a una página, me ofrecen una variedad de museos a elegir. De esta manera, puedo recorrer el Palacio del Quirinal sin salir de casa o estando aislado en mi teléfono. Nada más real que colocarme unos audífonos y tener a un guía que me va contando las historias sobre lo que veo.

En el ejemplo anterior se puede comprender el poder del simulacro, pero dicha experiencia no es real y, nosotros, al asumirlo como real hacemos que este se convierta en hiperreal, de esta manera, esta experiencia me impide ir más allá, que sería la experimentación de lo real. Continuando con este aspecto, Deneault (2019) sostiene que:

La pantalla se presenta no como una reproducción del mundo, sino como una ventana abierta a él. Anders insiste en que no compone su imagen basándose en el mundo, sino que lo reemplaza por completo. Esto significa que, al final, en realidad no seremos capaces de reconocer la diferencia entre asistir a un acontecimiento a través de los medios y participar físicamente en él. (p.151).

Como es evidente, el simulacro suplanta a lo real. Entonces, si la pantalla es como una ventana abierta al mundo, es decir, a lo real, el espectador está más propenso a asumir que todo el contenido que ve a través de los medios de comunicación es verdad o real. Esto se debe también a que en la televisión se mezclan noticias y documentales (sucesos sobre acontecimientos reales) con películas y telenovelas (sucesos ficcionales), de modo que el espectador, con mayor razón si es niño o adolescente, mezcla los contenidos y asume todo lo proveniente como real o verdad. Por último, Deneault (2019) señala también que:

La pantalla no reconoce nunca habernos dado algo que ya se haya desarrollado intelectualmente. Nos brinda un resultado, una verdad previamente asida, y no nos exige que pasemos por todas las fases que han sido necesarias para que esa verdad exista. (p.152)

La cita, aparte de confirmar lo anteriormente mencionado, señala que el público es consumidor de una realidad maquillada, la cual le es ofrecida como verdadera, en este sentido, el público ya no tiene que pasar por el proceso para construir o identificar esa verdad, sino que únicamente la recibe pasivamente. Entonces se podría afirmar que el sujeto posmoderno, incapaz de distinguir la realidad de los simulacros, vive la falsedad como verdad.

Por otro lado, los medios de comunicación, al ser una fuente de imágenes y signos, juegan un papel importante en la construcción de la identidad y la subjetividad de los individuos, especialmente de los niños, adolescentes y jóvenes. Pindado (2005) en su artículo denominado *Los Medios de Comunicación y la Construcción de la Identidad Adolescente* señala que:

La adolescencia es un tiempo que se caracteriza por el incremento en la autoconciencia, por lo que son especialmente sensibles a las imágenes que provienen de los medios. Esas imágenes son utilizadas como fuente de información y comparación en la búsqueda de su identidad. (p.13)

Se podría señalar entonces que, en el proceso de la construcción de su identidad, los adolescentes asumen actitudes que observan en los medios de comunicación, tales como la

forma de vestir, pensar, actuar y relacionarse con los demás, es decir, asumen actitudes de las culturas hegemónicas propugnadas por los medios. Este proceso es conocido como alienación cultural. Según Darcy (1987) en su libro *Configuraciones Histórico-culturales Americanas*, explica que la alienación cultural consiste en la internalización, ya sea espontánea o inducida, en un pueblo de la consciencia y la ideología de otro, correspondiente a una realidad que le es extraña y a intereses opuestos a los suyos.

Para terminar, en mi opinión, considero que es verdad que la cultura se transforma, pero en la actitud de los adolescentes y del sujeto posmoderno no se da ese proceso, sino que hay un intento de suplantar la identidad cultural por otra que es hegemónica, producto de la globalización. Esto es evidente en las redes sociales, como la configuración de perfiles, donde el yo del sujeto se vuelve múltiple y donde cada imagen o simulacro pretende suplantar a la verdadera identidad, a lo que se podría denominar como identidad hiperreal o identidad artificial. El propósito de mi trabajo práctico es construir estas identidades múltiples y mutantes del sujeto, asimismo, confrontar al yo hiperreal⁶ con el yo real⁷, donde este último pretende entablar un canal de comunicación con el otro. Para lograr el propósito mencionado en mi puesta, exploro en una técnica denominada la duplicación corporal para representar los diversos simulacros contruidos del sujeto, asimismo, pretendo emplear gestos en el actor y procesos de edición para destacar las particularidades de cada uno. También indago en formas de generar la interactividad entre los personajes a través de la fusión de capas de videos en la edición.

2.2.4.3 En pro de una realidad en alta definición. Con relación a la tercera forma de entender la hiperrealidad, como una realidad superior, puedo señalar que esta se asemeja a la postura expuesta por el filósofo Byung-Chul Han, quien en su libro *En el Enjambre* dedica un apartado titulado *Huida a la imagen* para estudiar la tendencia de la sociedad actual por las imágenes. Pero antes de continuar con Han, creo conveniente definir el concepto de imagen apoyándome en un autor. En el libro *La Imagen: Comunicación Funcional*, Moles (1991) señala que:

La palabra imagen es un reencuentro -a través de la renovación que le ha dado la comunicación técnica- con la noción de *Imago* de la filosofía, que es esencialmente un conjunto de causas de percepción sensorial que se traducirá más tarde en lo que los platónicos llamarían el *Icono*, la “imagen material” que permite al receptor o al espectador considerar, en su consciencia, un

⁶ El yo hiperreal es la denominación de los dobles del protagonista de mi propuesta escénica, quienes están alienados.

⁷ El yo real hace referencia al personaje no alienado de mi propuesta escénica.

aspecto del mundo que le es próximo o lejano, pero que en cualquier caso no está “aquí” sino “en otra parte”.

Por lo mencionado, se puede deducir que la imagen es una representación de la realidad, que como se sabe, puede o no referir fielmente a esta. La imagen es material en el sentido de que este puede ser percibido por un observador. Teniendo en cuenta esto, Han (2014) indica que “Hoy las imágenes no son solo copias, sino también modelos. Huimos hacia las imágenes para ser mejores, más bellos, más vivos” (p.34). El sujeto posmoderno encuentra en los medios digitales la posibilidad de mejorar sus aspectos físicos que son concebidos por él como defectuosos o imperfectos. De esta manera, puede usar softwares o aplicativos móviles como Adobe Photoshop, MakeupPlus - Selfie Makeover, YouCam Makeup- Editor Belleza, Espejo Mágico y entre tantos otros para mejorar sus fotografías, embellecerlas y hacerlas mejores que la realidad.

De este modo se crea la imagen como modelo, una ilusión, un simulacro de sí mismo, una fotografía hiperreal. Apoyando lo dicho, Han (2014) afirma que “Las imágenes, que representan una realidad optimizada en cuanto reproducciones, aniquilan precisamente el originario valor icónico de la imagen” (p.34). En definitiva, el uso de los medios digitales para la modificación de la imagen, hacen que este se aleje cada vez más de lo real o de una representación de lo real y se transforme, como se dijo, en hiperreal. Una imagen perfecta o mejorada, más real que lo real. Entonces el simulacro obtenido ya no refiere o representa al sujeto, sino que lo suplanta.

En el artículo titulado *La Imagen de Perfil en Facebook: Identidad y Representación en Esta Red Social*, Rueda y Giraldo (2016) afirman que: “Tomar fotografías no es una práctica exclusiva de artistas y profesionales; esta actividad se ha extendido debido tanto a la diseminación de aparatos de bajo costo como a la llegada de nuevas plataformas de exhibición de las mismas” (p.122). Por lo citado, se puede inferir que el surgimiento de los medios digitales y la creación de plataformas como Facebook favorecieron la actividad de proliferar imágenes personales.

En otro apartado del mismo libro titulado *Crisis de la representación*, Han señala que la fotografía digital ha dado fin definitivamente a la representación, porque ha puesto fin a lo real, ya que la fotografía digital no tiene ningún indicio del referente real, de este modo, se convierte en hiperreal, porque está desacoplado del referente, de ahí que Han (2014) también concluye que “La hiperrealidad no representa nada, más bien presenta” (p.69).

En el laboratorio de mi propuesta práctica exploré incluyendo fotografías intervenidas, es decir, embellecidas, en las cuales usé las aplicaciones mencionadas anteriormente para

agregar tatuajes, piercings, bigotes, formas de cabello diferentes y accesorios. Todo ello para presentar a un sujeto carente de autoestima que pretende sustituir su imagen por otra, con el objetivo de ser aceptado o reconocido por los demás. En otras palabras, pretendí presentar a un sujeto que se construye para el consumo de la mirada del otro.

Por último, la actualidad es una era de la simulación total, total porque incluso el cuerpo del sujeto ha sido suplantado. Hoy en día, las personas se identifican más con sus perfiles de Facebook que consigo mismas, se identifican más con una fotografía aumentada, con un avatar de cuerpo completo, con una imagen más real que lo real. Así, el individuo se ha convertido en *dividual*, es decir, el individuo, concebido en un principio como indivisible, se ha convertido en pura información de ceros y de unos, en este sentido, el sujeto posmoderno puede diseñar su propia identidad, una identidad diversa y múltiple, porque puede transformarse y construirse permanentemente (Naranjo, 2018).

Todas las configuraciones o representaciones virtuales son simulacros, en el sentido de que son falsos o fabricados. La forma en que el sujeto se construye y se representa a sí mismo en los medios digitales y, en consecuencia, se siente más identificado con este simulacro, es a lo que se podría denominar como identidad hiperreal. En ella, el sujeto elabora una identidad teniendo en cuenta al otro, es decir, elabora su identidad para conseguir la aceptación o el reconocimiento de los demás. En este sentido, se puede afirmar que el sujeto se construye para la mirada del otro. Chávez (2012) en su artículo *Identidad Virtual vs. Identidad Real* afirma que:

La identidad virtual podría entenderse como un medio estratégico para alcanzar un fin y ocupar un espacio sobre todo cuando existe cierta clase de anonimato por parte del creador y cuando probablemente éste no tenga el espacio que cree merecer en el mundo real al que pertenece. (p.162-163)

En mi trabajo práctico, pretendo representar a un personaje que se preocupa por su apariencia física y esta obsesión lo conduzca a realizar modificaciones corporales a través de los tatuajes y los aplicativos de edición de fotos. Esta acción adoptada como consecuencia de la influencia de los medios. Muros (2011) señala que: “En la red podemos cambiarnos de nombre, de edad, de color de piel o de apariencia, adoptando tales identidades que, a priori, sólo afectan al individuo” (p.54). Afectan al individuo porque este se obsesiona con los patrones estéticos mostrados y decide modificar su aspecto corporal porque “En la identidad virtual confluyen tanto fenómenos de identidad colectiva (que me asemejan o alejan del grupo) como individual o personal (identificándonos con diferentes identidades)” (Muros, 2011, p.53).

Capítulo III

En este capítulo desarrollaré los términos correspondientes al eje de estructura formal: las estrategias del teatro multimedia, los cuáles serán definidos desde la perspectiva de diversos autores con el propósito de delimitar sus aspectos y alcances. En primer lugar, realizaré una descripción del contexto en el que fue realizado el presente trabajo de investigación, trataré sobre la ausencia del convivio y la instauración del tecnovivio.

Más adelante, definiré el término de medio y haré una descripción de los distintos tipos de medios en el teatro, también realizaré la clasificación de los mismos en cuatro categorías, seguidamente, ahondaré en los medios cuaternarios y su relación en las artes escénicas. Luego, trataré brevemente sobre tres formas teatrales que incorporan los nuevos medios en su realización.

Después, definiré el teatro multimedia y trataré la convergencia de los diferentes tipos de medios. Además, haré una descripción de las estrategias principales que exploro en mi trabajo práctico, el *zapping*, la fragmentación de la pantalla, la interactividad, la duplicación corporal y los espacios híbridos, dicho abordaje estará acompañado de una breve descripción de mi proceso de exploración o la construcción de mi propuesta escénica.

3.1 Teatro en el periodo del confinamiento

A pesar que el término teatro tiene diversas acepciones, podríamos definirlo, desde la perspectiva de Jorge Dubatti (2017), como un acontecimiento en la que se puede reconocer la presencia conjunta y combinada del convivio⁸, la poiesis⁹ y la expectación. El autor indica que el teatro también puede incluir elementos tecnológicos en su realización, pero no puede prescindir del convivio. Sin embargo, la declaración de la emergencia nacional por la COVID-19 terminó arrebatándole al teatro la característica que lo diferenciaba de la experiencia cinematográfica, el convivio (Coulasso, 2020 como se citó en Barraza, 2020). En mi opinión, el confinamiento también aceleró el proceso de la digitalización del mundo, prueba de ello fue la instauración del teletrabajo y la educación a distancia.

La pandemia de la COVID-19 ha incentivado a los artistas a buscar nuevas formas para continuar haciendo teatro, sin embargo, la virtualidad trajo consigo ventajas y desventajas. Se podría considerar como desventaja la necesidad de tener una conexión estable a internet, tener

⁸ “Reunión de dos o más hombres, encuentro de presencias en una encrucijada espacio-temporal cotidiana” (Dubatti, 2007, p.43).

⁹ “la aparición y con figuración de una construcción de naturaleza metafórica, mundo paralelo al mundo, con sus propias reglas, en el cuerpo de los actores” (Dubatti, 2017, p.15).

buenos equipos para capturar de manera adecuada la imagen y el sonido, la limitación en la relación entre los actores, la reducción del equipo de trabajo, entre otros. Con respecto a ventajas podría mencionar el bajo costo de las obras en temporada, la posibilidad de reunir a públicos y actores de diferentes partes del mundo, la posibilidad de ver una obra desde la comodidad de una casa, etc. Por otra parte, el confinamiento “creó la necesidad de conocer las posibilidades de comunicación que permiten las tecnologías existentes” (Rebata, 2021, p.46). De esta manera, los artistas que tenían acceso a internet empezaron a indagar con plataformas de transmisión online para continuar creando obras de teatro y reencontrarse con el público, sin embargo, en estas propuestas no existía el convivio (Rebata, 2021).

Si antes de la pandemia el teatro era un acontecimiento en un aquí y ahora, en el confinamiento solo era un ahora, porque no había una reunión de cuerpos presentes. Así, los actores y los espectadores se encontraban en un tecnovivio, el cual según Dubatti (2017) hace referencia a un “paradigma existencial de la vida cotidiana que permite, gracias a recursos tecnológicos, establecer un vínculo desterritorializado (sin reunión territorial) que permite la sustracción del cuerpo presente” (p.17). Entonces podríamos denominar como teatro virtual aquella propuesta teatral transmitida de manera digital, ya sea por la plataforma Zoom, Google Meet u otros, que se diferencia del cine debido a que es un acto sincrónico. Esta última característica hace que la propuesta sea difícil de sostener, ya que una mala conexión a internet podría afectar a la transmisión o la percepción de la obra. Es necesario destacar que el teatro digital no es una forma de teatro que surgió específicamente en el periodo del confinamiento, ya que esta forma de trabajo ya se venía realizando en compañías de teatro que impulsaban la investigación e innovación en el teatro, tal como es el caso de compañía catalana La Fura dels Baus. Las propuestas de esta compañía combinaban lo convivial con lo tecnovivial con el objetivo de ampliar el lenguaje escénico y audiovisual en el teatro presencial (Rebata, 2021).

En cuanto al teatro grabado, interpretando el estudio que realiza Rebata (2021) sobre la experiencia de teatro grabado y televisado en Perú dentro de su artículo *La experiencia del teatro digital durante la pandemia por la COVID-19 en Lima*, podría considerar que este hace alusión al traspaso de un espectáculo teatral en vivo al formato audiovisual. Una modalidad que tampoco surgió en la época del aislamiento físico por la pandemia en el Perú, debido a que ya existían propuestas realizadas bajo este formato tal como es el caso del programa transmitido por televisión *Teatro desde el teatro*, dirigido por Ricky Tosso y las obras que se ofrecen por la plataforma digital Teatrix creado por la Mirta Romay. En mi opinión, las propuestas teatrales filmadas y editadas con el propósito de enriquecer sus posibilidades de expresión, también pueden ser denominados como teatro grabado. Esta forma de trabajo se intensificó durante la

pandemia por la COVID-19 porque los artistas necesitaban asegurar la experiencia de los espectadores, de esta manera, a través de la grabación lograban evitar los problemas técnicos que podrían surgir en una transmisión en vivo. Considero que, dentro de este panorama del aislamiento físico a causa de la pandemia, la sustitución del convivio por el tecnovivio en el teatro, el empoderamiento de las tecnologías de la imagen y el sonido y la relación mediada entre las personas, fueron los componentes para iniciar mi trabajo de exploración y posterior construcción de mi propuesta escénica.

En el tecnovivio la materialidad de los cuerpos y los espacios se convierten en signos y en virtualidad, asimismo, hay una sustitución de las presencias físicas por las presencias virtuales o telemáticas. Ya no existe el calor que caracteriza a los cuerpos vivos, sino tan solo la frialdad táctil de los dispositivos electrónicos. Por último, mientras que en el convivio los cuerpos se encuentran en espacios territoriales, en el tecnovivio se lleva a cabo una desterritorialización en la que el cuerpo se encuentra en dos espacios, el físico y el virtual (Dubatti, 2020). En mi opinión, lo tecnovivial pone en evidencia nuestra condición actual, porque somos seres que prefieren abandonar la realidad y habitar en espacios virtuales, mundos en donde el estrés mundano no existe. Evadimos la presencia de las personas de carne y hueso porque lidiar con ellas nos resulta fatigante, en su lugar preferimos percibirlos a modo de apariencias a través de la pantalla, sin contacto y aislado del entorno físico. En esta condición es más sencillo censurar al otro al bloquearlo. Estos aspectos mencionados podrían ser los causantes de nuestro excesivo gusto hacia lo sintético o el mundo de lo aparente. Por lo expuesto, considero que la tecnovivialidad será un aliado para cuestionar la pérdida de las relaciones físicas (relaciones *cara a cara*) en la sociedad actual.

3.2 Media

Cubillo (2013) en su artículo titulado *La Intermedialidad en el Siglo XXI* señala que medio es: “Un sistema o código sígnico que se emplea para transmitir información y que genera una representación de la realidad” (p.171). Teniendo en cuenta la premisa planteada por la autora, se podría afirmar que el teatro es un medio y, al mismo tiempo, contenedor de medios. Dicha afirmación debido a que en su interés de expresar y comunicar ofrece una representación de la realidad valiéndose de otros medios. Pavis (1998) en su *Diccionario del Teatro* sostiene que:

La mayoría de los teóricos están de acuerdo en que el arte teatral dispone de todos los medios artísticos y tecnológicos conocidos en una época dada. CRAIG, por ejemplo, lo define así (de una forma casi tautológica): "El arte teatral no es el arte de la actuación del actor, ni de la obra

teatral, ni de la representación escénica, ni del baile (...). Es el conjunto de elementos que componen estos distintos campos. (p.53).

Por lo mencionado, se puede afirmar que el teatro incorpora los avances y las creaciones de nuevos medios pertenecientes a su tiempo, ya que estos son invenciones del ser humano. Escuza (2021) refiere que el teatro es un movimiento, en el sentido de que constantemente va cambiando y nosotros, los artistas actuales, recibimos y tomamos ese legado para continuarlo. Desde mi punto de vista, el artista actual toma ese legado para continuarlo o para reestructurarlo, ya que los diversos avances tecnológicos e hibridaciones modifican la forma de hacer teatro. Asimismo, los acontecimientos históricos y sociales, determinan la forma de hacer teatro, de tal manera que este se adapta a diversas modalidades para subsistir, tal como es evidente en la situación actual de la Pandemia de COVID-19. Por esto, se dice que el teatro es movimiento, porque muta constantemente.

Por otro lado, en el libro *El Teatro y su Crisis Actual*, Kowzan (1992) realiza una clasificación de los signos presentes en el teatro en dos grupos. Por un lado, los signos que se encuentran en el actor y, por otro lado, los que se encuentran fuera del actor. El primero está constituido por el texto pronunciado, la expresión corporal y la apariencia exterior del actor. El segundo está integrado por el aspecto del espacio escénico y los efectos sonoros no articulados.

Esta clasificación sónica realizada por Kowzan, puede servir para comprender los medios en el teatro, porque se sabe que estos también son signos, portadores de sentido y con intención comunicativa. Sin embargo, la propuesta del autor no incluye el estudio de los medios tecnológicos o nuevos medios, pero estos se podrían situar en cualquiera de los dos grupos, tanto en la superficie física del actor (maquillaje, accesorio, vestuario) como en cualquier aspecto del espacio escénico (proyección, sonido, decoración). Para realizar el abordaje de los nuevos medios, creo necesario incorporar la clasificación de los medios en general. Tras el surgimiento y la diversificación de los nuevos medios, era necesario realizar una clasificación, la cual se hizo posible en el año 1972 a cargo del científico de comunicación alemán, Harry Pross, quien los separó en tres categorías, posteriormente, en 1997 el científico alemán Manfred Fabler propuso una cuarta categoría.

Teniendo en cuenta esta clasificación de los medios en cuatro categorías, Domínguez (2012) en su libro *Medios de Comunicación Masiva*, indica que los medios primarios también pueden ser considerados como medios propios, estos son aquellos que están relacionados al cuerpo y que, por ende, no requieren de ninguna tecnología para su emisión o comunicación. Por ejemplo, la palabra hablada, los gestos, los movimientos corporales. Los medios secundarios requieren el uso de técnicas (tecnologías) por parte del emisor, para codificar y

emitir el mensaje. Por ejemplo, la revista requiere de la imprenta para transmitir el mensaje, en cambio, el receptor no necesita de ninguna técnica (tecnología) para recibirlo. Un ejemplo de medio secundario es también el periódico y el folleto. Los medios terciarios o medios electrónicos, requieren de técnicas (tecnologías) tanto por el emisor del mensaje como el receptor del mismo. En otras palabras, se requiere de ayuda técnica para transmitir como para descifrar el mensaje. Por ejemplo, la televisión, la radio y el teléfono. Los medios cuaternarios son conocidos también como medios digitales o como nuevos medios de comunicación, estos requieren de tecnologías para la emisión y la recepción de información, de manera que se lleve a cabo una comunicación bilateral o interactiva, es decir, de ambas partes. Estos medios acortan el tiempo y la distancia entre los individuos, favoreciendo de esta manera la inmediatez y permitiendo llevar a cabo una comunicación con una alta calidad en la emisión y la recepción. Entre los medios cuaternarios se encuentra por ejemplo el internet, la televisión satelital, la televisión HD y el celular.

Al relacionar las clasificaciones de Domínguez y Kowzan, considero que los medios primarios pueden relacionarse con los medios expresivos del actor, tales como el texto pronunciado y la expresión corporal. Los medios secundarios y los terciarios pueden relacionarse con los medios que se encuentran fuera del actor, tales como el aspecto del espacio escénico y los efectos sonoros no articulados. Ejemplos de estos medios pueden ser la presencia de un periódico y un televisor en escena, sin embargo, estos elementos adquieren sentidos o significados según la relación que estos establezcan con los otros elementos presentes en la escena. Por último, los medios cuaternarios son los denominados nuevos medios, estos pueden situarse fuera del actor y sobre la superficie del actor, otorgándole una nueva apariencia y, por ende, otra significación.

En mi trabajo práctico, pretendo articular los medios primarios y los medios cuaternarios, de manera que ambos tipos de medios se relacionen, interactúen y complementen con el propósito de construir metáforas y transmitir sentidos. En la edición exploro en la construcción de una escena en la que el personaje parezca relacionarse con objetos virtuales como imágenes, iconos y textos, a partir de la sincronización de dos videos pregrabados de manera independiente. Dicha sincronización se podría lograr desde la alteración de las velocidades de reproducción, la supresión de momentos innecesarios y la adición de sonidos.

Continuando, en cuanto a la integración los nuevos medios al teatro, Zorita (2010) en su trabajo de investigación titulado *Teatro Contemporáneo y Medios Audiovisuales: Primer Acercamiento Teórico* sostiene que:

La convergencia digital reestructura los modelos de producción, creación y exhibición ofreciendo a las Artes Escénicas una infinidad de posibilidades para la experimentación y transformación. Aquellas tecnologías denominadas en los 90 como “nuevas tecnologías”, las digitales, veinte años después aparecen como lenguajes consolidados y asimilados. Los ordenadores, el video digital, los sistemas de interacción en tiempo real, la imagen y audio sintéticos, las pantallas, las redes de conexiones... han alterado el terreno artístico y los medios de comunicación. Todas las diversas expresiones teatrales, dancísticas o performativas se han visto interceptadas por estas nuevas máquinas que en ocasiones han impulsado cambios en las bases teóricas y prácticas de la dramaturgia. (p.3).

La autora corrobora la idea de que “el teatro, como técnica de la representación, ha estado siempre abierto a los adelantos que le han permitido ampliar sus posibilidades de expresión” (Bernal, 2004, p.595). Además, menciona la integración de los medios digitales en las artes escénicas y sus amplias posibilidades de abordaje que surgen. En mi opinión, aun se siguen descubriendo o redescubriendo nuevas formas de integrar y dar uso a los medios tecnológicos, debido a que los artistas continúan explorando y cuestionando sus usos con la finalidad de conseguir nuevas formas de discursar en escena. A esto se suman también la creación de tecnologías novedosas, pero, ¿Qué caracterizan a los medios digitales para que estos sean susceptibles a la incorporación en la escena? Area (2009) en su manual titulado *Introducción a la Tecnología Educativa* da respuesta a esta interrogante:

Medios digitales. Se caracterizan porque posibilitan desarrollar, utilizar y combinar indistintamente cualquier modalidad de codificación simbólica de la información. Los códigos verbales, icónicos fijos o en movimiento, el sonido [*sic*] son susceptibles de ser empleados en cualquier medio informático. Hipertextualidad y multimedia. (p.27)

De lo mencionado se podría afirmar que los medios digitales son medios plásticos, ya que pueden ser manipulados, intervenidos e hibridados con distintos medios. Dicho de otro modo, una fotografía o una imagen, no siempre posee las cualidades que el emisor desea, por consiguiente, este ve la posibilidad de hacer uso de recursos técnicos que modifiquen la imagen y se asemejen a la perspectiva del emisor, así, la imagen es más fiel a su idea preconcebida antes que al contenido real al que refiere. Por ejemplo, los teléfonos móviles y demás dispositivos portátiles pueden realizar correcciones automáticas a partir de un objeto capturado. Instagram tiene funcionalidades para un retoque fotográfico, brinda una serie de posibilidades de modificación que el sujeto elige según su criterio y su propósito. El objetivo es realzar y mejorar las imágenes, como resultado de esta manipulación plástica de los medios digitales, se termina creando una nueva realidad, una hiperrealidad.

Entonces, las manipulaciones de videos pregrabados usando aplicaciones móviles, aplicaciones *online* o *softwares*, con el propósito de modificar su velocidad de reproducción, sus colores, su volumen, fragmentando la imagen y fragmentando la continuidad del contenido, pueden ser ejemplos de las posibilidades que brindan los medios digitales.

La hibridación de los medios a través del uso de *softwares* también tiene como propósito crear una nueva experiencia. Este proceso es parte de mi exploración en el proceso de edición de mi parte práctica, ya que empleo Filmora, un software de edición de video, para hibridar elementos multimedia como videos, imágenes, iconos, textos y sonidos. De esta manera, tras la conjunción de diversos materiales mediales puedo construir un discurso que pueda transmitir una experiencia nueva y coherente. Por ejemplo, al incluir el sonido de la teletransportación¹⁰ del anime Dragon Ball¹¹ cuando el personaje cambia de plataformas puedo transmitir la sensación de lo inmediato, lo instantáneo y la velocidad.

Por otro lado, Area (2009) añade que el medio digital “Permite tratar, memorizar y gestionar interactivamente en el mismo soporte textos, sonidos e imágenes de tal modo que se codifiquen y almacenen bajo la forma de datos numéricos en un sistema binario” (p.32). De lo mencionado se podría interpretar que los medios digitales y las diversas hibridaciones entre estas, son construcciones o codificaciones realizadas a través del sistema binario, el cual está constituido por ceros y unos. Entonces, también se puede afirmar que, en el espacio virtual, las informaciones de los diversos medios electrónicos son codificados y representados a través de un sistema binario, cero (0) y uno (1). Este aspecto también podría ser incorporado en mi propuesta práctica para develar que los simulacros están contruidos dichos códigos, asimismo, podría difuminar la imagen del protagonista en códigos binarios para dar cuenta de su falsedad.

El surgimiento de nuevos medios o remediaciones modifican la forma de relacionarse del individuo con estos medios y con su entorno. En el libro *El Medio es el Mensaje*, McLuhan y Fiore (1969) señalan que:

El medio, o el proceso, de nuestro tiempo (...) está remodelando y reestructurando los patrones de la interdependencia social y cada uno de los aspectos de nuestra vida privada. (...) Todo está en cambio: usted, su familia, su barrio, su educación, su puesto, su gobierno, su relación con “los otros”. (p.8).

10 Teletransportación, conocido también como movimiento instantáneo es una técnica de movimiento rápido usado por Gokú, protagonista del manga y anime Dragon Ball, que le permite teletransportarse o teletransportar a varias personas a la vez.

11 Dragon Ball es la adaptación a anime del manga homónimo del autor Akira Toriyama, producida por Toei Animation. La historia trata sobre las aventuras de Gokú, un guerrero que tiene el objetivo de proteger la tierra de otros seres que quieren conquistarla y destruir a la humanidad. Los capítulos se emitieron por primera vez en Japón desde 1986 a 1989.

En este libro publicado a fines de la década de los 60, los autores estudian la forma en cómo los medios afectan a los sujetos de aquel contexto, asimismo, reflexionan sobre el contenido y el medio en sí mismo. En mi opinión, estos estudios, a pesar de su antigüedad, sirven para pensar la condición actual de la sociedad y el teatro, por lo cual, considero que los medios están reestructurando y cambiando la forma de relacionarse del sujeto con su entorno y consigo mismo. Este cambio se debe a la relación y a la integración de los medios a los diversos campos y disciplinas, tales como la economía, educación, salud, comercio, industria, arte y más. Sin embargo, según Naranjo (2018), toda adquisición implica una pérdida y la adquisición de las nuevas tecnologías implicaron la pérdida de las relaciones *cara a cara*, la materialidad del cuerpo y el territorio físico, ya que estos son la base para un buen entendimiento entre los sujetos. En el ámbito del teatro, el uso de los nuevos medios, han dado origen a nuevas formas de espectáculos teatrales que hacen uso de ellos. A continuación, describiré algunas.

3.3 Teatro intermedia, transmedia e hipermedia

En este apartado creo conveniente tratar sobre tres formas de espectáculos teatrales que incorporan los medios tecnológicos en su realización, esto porque cada uno de ellos aportan ideas para realizar mis trabajos de exploración y la construcción de mi propuesta escénica. En cuanto a la intermedia, Zorita (2010) indica que este término refiere a una forma de teatro en la que los medios tecnológicos son partes imprescindibles del espectáculo teatral. La exclusión de alguno de los elementos audiovisuales imposibilitaría la transmisión de la idea planteada por el director de escena, esto porque los medios, cual signos, interactúan con otros modificándose mutuamente para dar construir un nuevo lenguaje. En el teatro intermedia existe un diálogo semiótico entre los medios, es decir, una correlación mutua. “La intermedialidad implica la hibridación dramaturgica de la acción escénica con el audiovisual” (Teira, 2021, p.257). Inspirado en esta forma de teatro, pretendo incorporar en mi propuesta elementos multimedia que se complementen e interactúen con el cuerpo del actor, sus movimientos y el espacio físico en donde este se encuentre, de manera que los nuevos medios junto a los medios primarios, secundarios y terciarios construyan un propio discurso.

Por otro lado, en la transmedia los medios tienen múltiples posibilidades de transgredir los límites y adoptar la forma de otros medios. Hay una adaptación del nivel formal y del nivel de contenido, de tal forma que la referencia del medio anterior no es percibida por el público. “Alfonso de Toro define el teatro transmedial como el ejercicio escénico resultante de un proceso, diálogo o negociación de una multiplicidad de posibilidades mediales (medios de comunicación, comunicación gestual etc.)” (Zorita, 2015, p.50). En otras palabras, se trata de

una propuesta que se presenta y se expande a través de varias plataformas y medios (Grande y Sánchez, 2016). Motivado en la transmedialidad, en mi parte práctica indago en las formas de desplazamiento que pueda realizar el personaje a través de diversos simulacros para metaforizar su condición migrante en la virtualidad. Exploro formas de salidas hacia los laterales, hacia arriba y debajo de la pantalla, cambios de pestañas o ventanas, entre otros. También pretendo incorporar códigos QR que direccionen al espectador hacia otras plataformas para complementar el discurso de mi propuesta.

Por último, la hipermedia hace referencia un espectáculo teatral en la que se acumulan elementos, informaciones de múltiples fuentes que son situadas encima de otras. Ante la abundancia de información, el espectador tendrá que leer el contenido de una manera no lineal, creando un orden propio, eligiendo de acuerdo a la importancia que le otorgue de acuerdo a su interés, de esta manera, el espectador se asemeja a un usuario de internet, porque puede elegir de manera consciente los contenidos (Zorita, 2010). Partiendo de esta forma de teatro, en mi propuesta práctica pretendo grabar un video en la que figure el personaje, posteriormente superponer otras capas de videos, imágenes, iconos, letras y sonidos de diversas procedencias para metaforizar el universo caótico y el consumo aleatorio de imágenes que experimenta el sujeto actual.

3.4 Teatro multimedia

Zorita (2010) señala que:

Un teatro multimedia alude a un espacio escénico que hace uso de diferentes medios para construir la obra; ya sea cuerpos, texto, luces, video o música. Es un teatro que se nutre de los diferentes lenguajes y elementos y los combina en pro de la obra total. Comúnmente, cuando se habla del teatro multimedia indirectamente tendemos a creer que algún dispositivo electrónico y audiovisual se encuentra en la obra. (p.41)

De la definición planteada por la autora, se podría inferir que el teatro, por naturaleza, es multimedial, tal como lo describí varios párrafos atrás, pero lo que caracteriza al teatro multimedia como tal, es la inclusión de los medios cuaternarios, es decir, los medios digitales. Pero, ¿sería una obra de teatro multimedia aquella obra que únicamente incorpora durante unos cinco minutos un dispositivo audiovisual? Desde la definición citada, parece que sí, pero para aclarar esta duda y entender cuál es la particularidad del teatro multimedia, creo necesario complementar la definición planteada por Zorita con los aportes de otros autores. Pavis (1998) afirma que:

Todos los media disponibles –tecnologías de la imagen (diapositivas, películas, videos), fibra óptica, sonido e imagen digital, telemática, CDRom, etc.– pueden, cada uno a su manera,

participar en un evento teatral que de este modo, a menudo, se ve ahogado por un diluvio de nuevas tecnologías. (p.304).

El punto de vista de Pavis, a pesar de haber sido planteada aproximadamente hace dos décadas atrás, pone en evidencia que el teatro multimedia incorpora de manera compleja todos los recursos mediales de su contexto, ya que como indica Lehmann (como se citó en Teira, 2020) “una utilización esporádica de los medios audiovisuales que no define fundamentalmente el tipo de teatro” (p.151). Así, se podría afirmar que el teatro multimedia hace uso de las cuatro categorías de los medios, clasificados por Emelia Domínguez unos párrafos atrás, en su realización escénica. Sin embargo, es indispensable el uso de los medios cuaternarios de manera excesiva, buscando nuevas formas de aportar significado y saliendo así de su uso convencional. Pero, ¿este cúmulo de medios es arte? Pavis (1998) responde a esta pregunta señalando que “es necesario que los media sean utilizados según determinados criterios: belleza formal, autenticidad de la experiencia, carácter gratuito del juego, comunicación dirigida a un espectador” (p.304). En otras palabras, los elementos son organizados de tal manera que transmitan uno o varios significados al espectador, o pretendan alterar los sentidos de este. Posteriormente, el autor añade que “la comunicación toma formas inesperadas: no es discursiva, lineal y jerarquizada; el texto es tratado más como un ruido o una música, como una sustancia manipulable, que como el lugar original del sentido” (Pavis, 1998, p.304).

En resumen, el teatro multimedia integra las cuatro categorías de medios, poniendo énfasis y haciendo uso desmesurado de los medios digitales, estos elementos no son situados arbitrariamente, sino bajo propósitos determinados. Durante esta organización de los medios, se le deben dar a estos usos novedosos y creativos, dicho de otra manera, una nueva forma de abordarlos, diferente a lo usual. Todo esto teniendo en cuenta al espectador, quien realizará su lectura partiendo de sus referencias frente a una puesta en escena que ofrece un cúmulo de medios yuxtapuestos, superpuestos e interpuestos, los cuales ofrecen múltiples interpretaciones.

Teniendo en cuenta que en el proceso de la construcción de mi puesta en escena realicé un proceso de búsqueda, intervención e hibridación de materiales multimedia y apliqué estrategias como el *zapping*, la fragmentación de la pantalla, la duplicación corporal y los espacios híbridos para construir una obra a modo de collage, saturado de imágenes que evidencie los simulacros en los cuales vive inmerso el sujeto posmoderno, creo adecuado usar el término *mediaturgia* para describir tanto mi proceso como mi trabajo.

Mediaturgia es un término propuesto por Bonnie Marranca. Según la autora, “este término se refiere a un enfoque particular sobre métodos de composición en ciertos trabajos

con medios audiovisuales (...) «mediaturgia», (...) sugiere los medios audiovisuales como centro de investigación” (Marranca, 2011, p.199). Coincidiendo con lo mencionado, Palmeri (2013) indica que la *mediaturgia* es un término que denomina a la dramaturgia de la imagen, una forma de escritura escénica, que hace uso de materiales audiovisuales de variado tipo, como fotografías, documentales, sonidos y otros.

Según lo mencionado, se puede deducir que la *mediaturgia* hace referencia una forma de escritura escénica en la que los medios audiovisuales son las fuentes creativas. Según Marranca (2011) los medios mencionados ya no son utilizados simplemente como decoraciones o ilustraciones. De esta manera estas escrituras apuntan hacia un nuevo lenguaje teatral contemporáneo, un lenguaje saturado por los medios audiovisuales que, a su vez, reflejan la forma en cómo piensa y habla actualmente la gente, como si fuera un circuito disociado.

En mi opinión, la incorporación de los medios audiovisuales en el teatro tiene, entre sus variadas funciones y posibilidades, la intención de generar una confusión entre lo real y la imagen proyectada, ya que la presencia física y la presencia virtual parece no distinguirse con claridad, generando de esta manera una sensación inmersiva de la realidad. Con respecto a lo mencionado, Zorita (2010) afirma que:

La pantalla, superficie física que sirve como elemento mediador entre obra y espectador supera su distanciamiento formal inevitable para poner en funcionamiento un mecanismo simbólico de interacción con el público. Las emociones del público quedan cautivadas frente a la imagen mediada, de una manera más absorbente de lo que lo hacen las Artes en Vivo. (p.16).

De la afirmación se puede concluir que la imagen tiene un mayor poder inmersivo que la representación en vivo. Entonces, la incorporación de proyecciones en una puesta en escena cumpliría una función similar. Por otro lado, considero que mi propuesta práctica tiene el propósito de generar una sensación inmersiva de la realidad, en este sentido, puedo afirmar que mi trabajo incorpora características de la realidad virtual (RV).

Lamarca (2006), indica que se trata de un término acuñado por Ivan Sutherland para designar a un conjunto de sistemas informáticos que le brindan al usuario la posibilidad de percibir sensorialmente un mundo sintético (virtual) que parece suplantar al real. Entonces se podría afirmar que la realidad virtual es generada por un conjunto de sistemas informáticos, tal como lo señala Manetta y Blade (como se citó en Otegui, 2017) quienes indican que "La Realidad Virtual es un sistema informático usado para crear un mundo artificial en el cual el usuario tiene la impresión de estar y la habilidad de navegar y manipular objetos en él" (p.164). En pocas palabras, la realidad virtual es un mundo artificial, un simulacro del mundo real, que

es creado por un sistema informático. Este mundo artificial es percibido por el usuario a través de varios sentidos: la vista (pantalla), el tacto (accesorios), oído (altavoces). Lo mencionado entre paréntesis hace referencia a los medios por los cuales se emiten los estímulos. De esta manera, el usuario, tiene la impresión de estar en un entorno real.

Por consiguiente, en mi propuesta práctica pretendo incorporar aplicaciones de realidad virtual como Extreme Car Driving Simulator, donde la imagen es generada por un sistema informático, el cual transmite al usuario la sensación de estar conduciendo un auto. Asimismo, exploro con otro aspecto de la realidad virtual, la inmersión, a partir del uso de la voz, específicamente en la voz del personaje. Este será percibido como un *sonido binaural*, es decir, un sonido que pretende crear para el oyente una sensación de sonido 3D. De esta manera, el público logrará oír la voz del personaje como si este se encontrara en torno suyo y le susurrará al oído. El *sonido binaural*, en mi opinión, también es un simulacro, porque no solo pretende representar los sonidos de la naturaleza física, sino que también pretende transmitir una sensación de proximidad a través del sonido.

También indago en formas de incluir los sonidos de anuncios publicitarios para que el espectador pueda percibir fragmentos diferentes por cada lado de los audífonos y pueda elegir escuchar el que le interese. Esta forma de abordar el sonido se asemeja a la forma en cómo el oído humano los percibe, porque el individuo inevitablemente tiende a enfocar su atención en un sonido y luego enfoca su atención en otro y así sucesivamente, entonces se podría afirmar que el sujeto está haciendo un *zapping auditivo*¹².

Por otro lado, con relación al uso de los medios audiovisuales en escena, Itziar Zorita realiza una descripción de nueve funciones de esta. Con respecto a la “función emocional”. Zorita (2010) señala que en esta:

Más allá de la realidad escénica de la historia, se proyectan unas imágenes que producen un efecto emocional en la audiencia, el mecanismo afectivo queda activado. En el caso de la música esta relación es más evidente. Una banda sonora triste acompaña alguna acción melancólica de algún personaje creando una atmósfera que produce un sentimiento de tristeza en el público, más allá de la historia. (p. 40).

En mi escenificación, pretendo que esta función también vaya ligada al sentido de la historia, enfatizar la situación para incentivar al público a cuestionarse y a reflexionar. Los sonidos, al igual que los videos y las imágenes, pretendo incorporarlos de manera fragmentada. De esta manera, mi trabajo sería una especie de collage multimedia presentado en forma de

¹² ¹² El *zapping auditivo* es característico de los oyentes de las emisoras radiofónicas, donde el oyente tiende a cambiar de emisora si no oye algo que capte su atención (Navarro, 2006).

video, el cual se puede enmarcar dentro de la escritura o dramaturgia esquizofrénica. En el libro *El Posmodernismo o la Lógica Cultural del Capitalismo Avanzado*, Jameson (1992) afirma que la *fragmentación esquizofrénica* es la estética de la posmodernidad, ya que las obras están constituidas por fragmentos, discontinuidades, frases dispersas que no tiene un sentido lógico y que están a la espera de ser articulados y configurados por el espectador, quien será el encargado de asignarles un sentido según sus referencias. Entonces, los términos heterogéneo, fragmentario y aleatorio servirían para analizar la producción cultural posmoderna.

En mi propuesta escénica, se podría decir que la estructura del argumento podría ser lineal, en cambio la composición visual, o lo concerniente a la *mediaturgia*, podría tender a una estética esquizofrénica, porque, como lo mencioné antes, la obra estaría constituida por fragmentos de elementos multimedia, los cuales podrían adquirir un sentido en la interpretación de su totalidad y la participación del espectador con relación a las exigencias de la obra (giros de pantalla). De esta manera, considero que el espectador no recibirá una información ordenada, sino desordenada, la cual exigirá su razonamiento lógico o la experiencia sensorial para poder construir uno o varios sentidos.

Entonces podría afirmar que mi trabajo se concretiza en la mente del espectador, quien pasa de ser un simple consumidor de información a un productor de información o conocimiento, entonces se estaría hablando de un *prosumidor*. Este término se asocia a Alvin Toffler quien lo introdujo en su libro *La Tercera Ola* (1980) para referirse a la unión entre productor y consumidor, pero no en el ámbito tecnológico. Posteriormente, en el libro *Hipermediaciones*, Scolari (2008) lo vincula a este ámbito y señala que:

En la llamada web 2.0 las redes colaborativas de usuarios pasan a la primera línea. El consumidor no sólo deja de ser un consumidor individual, sino que también abandona el rol de simple consumidor para convertirse en prosumidor. Incluso las formas o acciones más básicas de la navegación -buscar un término en un motor de búsqueda o vagar por las páginas de un sitio- implican la producción de información por parte del usuario que el sistema recupera, procesa y utiliza para enriquecer la experiencia de otros navegantes. (p.248).

En este sentido, el público de mi propuesta práctica, también puede ser concebido como un *prosumidor*, porque, como mencioné antes, este es el consumidor y productor del sentido de la obra. Del mismo modo, este es un *prosumidor* individual al momento de visualizar la obra y abandona esta individualidad al compartir el contenido con los demás, al finalizar la propuesta.

3.5 Estrategias del teatro multimedia

Como se mencionó anteriormente, el arte teatral no fue indiferente a los avances de la tecnología, ya que este desde sus orígenes fue incorporando los diferentes avances tecnológicos. En la actualidad, se puede percibir que el teatro está incorporando en mayor medida los nuevos medios, los cuales se suman y a la vez se complementan con los medios tradicionales de representación. Según Teira (2020), con la incorporación de la imagen y el video al espectáculo teatral (*videoescena*) se ha ampliado el abanico de recursos y su calidad de manipulación favorece a sus posibilidades expresivas. Así, el abordaje de los videos e imágenes proyectadas y la relación que se establece entre estos y los actores, han dado origen a una serie de estrategias de escenificación que han sido denominadas y teorizadas por diferentes autores. Si se entiende que una estrategia es una acción o una serie de acciones encaminadas hacia un determinado fin, entonces se podría afirmar que la escenificación es el proceso donde se desarrollan y ensayan las estrategias con la intención de generar un impacto en el público. “Todas las estrategias escénicas (...) se han ideado pensando en cómo operarán en relación al universo perceptivo del espectador” (Zorita, 2015, p.262). En el siguiente apartado abordaré las estrategias que empleo en mi propuesta escénica.

3.5.1 Zapping.

El *zapping* deriva de la palabra zapear, la cual consiste en cambiar de manera continua el canal de televisión a través del control remoto. En su *Diccionario de la Performance y del Teatro Contemporáneo*, Pavis (2016) refiere que el espectador de teatro no tiene el poder de hacer *zapping*, a menos que la acción cambie de un espacio y tiempo a otro. Sin embargo, si el espectador se concentra en un elemento de la obra, luego cambia a otra y continúa la secuencia, entonces efectivamente está haciendo *zapping*. Esta estrategia también es una metáfora que representa la percepción del sujeto actual, quien está acostumbrado al consumo masivo de imágenes sin relación entre sí provenientes de las pantallas. Un claro ejemplo de lo mencionado es el consumo de imágenes, videos y textos breves en las redes sociales. El *zapping* también representa la percepción de los creadores del espectáculo, quienes conciben su realidad, el mundo actual, de manera discontinua y fragmentada. Un mundo diverso, pensamientos diferentes, distintas maneras de entender la realidad, perspectivas de la vida que no coinciden, etc.

Considero que se podría identificar el *zapping* en escena de dos formas. Por un lado, en el proceso de organización de los elementos escénicos a cargo del director en colaboración con los actores y, por otro, en la recepción del contenido por parte del espectador. Además, Pavis (2016) añade que “El arte de *zapear* se vuelve una manera no sólo de cambiar de asunto, sino de ignorarlo y olvidarlo” (p.361). Entonces, se podría señalar que el *zapping* también

metaforiza otra característica del sujeto posmoderno: “la incapacidad organizada de depositar la atención mucho tiempo sobre una cuestión” (Pavis, 2016, p.361). Esto debido al excesivo uso de los medios digitales y el consumo de imágenes, ya que, como diría McLuhan, los medios modifican nuestra forma de relacionarnos con el mundo, con nosotros mismos y nuestra forma de pensar y concebir el mundo. En consecuencia, el *zapping* es “el arte de olvidar” (Pavis, 2016, p.361), evidente en la condición de la sociedad posmoderna y representada en el teatro. Considero que la inclusión de imágenes y metáforas de poca duración en mi propuesta práctica podrían dotarla de ritmo, ya que le ofrecería al espectador la información de la misma forma que se lo ofrecen los medios. Esto sería clave para captar la atención del espectador, porque este ha sido acostumbrado a lo efímero, a lo transitorio y a la variabilidad para no aburrirse.

Por otra parte, en su artículo titulado *Teatro Multimedia: Antecedentes y Estado de la Cuestión*, López (2014) señala que:

En el *zapping*, el escenario ofrece una percepción discontinua de fragmentos múltiples, presentados de una manera simultánea y caótica, de tal modo que en el espacio escénico se crea una inestabilidad perceptiva mediante un fundido de contornos, el tiempo de la fábula se torna evanescente, los signos se superponen y el texto se reconstruye. (p.175)

En la perspectiva de Antuñano, a mi parecer, concibe el *zapping* de dos maneras. Por una parte, en la estructura de la historia, la cual es fragmentada, narrada simultánea y caóticamente. Por otra parte, a la composición de las imágenes, las cuales se superponen incorporando otros medios, de esta manera, se reconstruye un nuevo texto escénico. Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, también considero que el *zapping* compone una imagen donde se superponen fragmentos de otra imagen, los cuales no tienen continuidad con los otros o se encuentran dispersos. A esta forma de composición Teira (2020) la denomina Collage, ya que en ella “Se presentan imágenes videográficas múltiples simultáneamente en un claro efecto de *zapping*, lo que puede implicar distintos tamaños y posiciones para acrecentar la fragmentación bajo una premisa similar a la polipantalla” (p.308). Con respecto al papel del espectador, López (2014) afirma que:

Recibe abundante información superpuesta, que le impide un seguimiento racional y líneal replazándolo por otro sensorial, que provoca un proceso asociativo en el inconsciente. Desde la escena se emite un mensaje multiforme y plural, ya no unívoco, y cada espectador lo interpreta según su imaginario o referencias. (p.175).

De la cita, se puede inferir que el *zapping* tiene el propósito de generar un impacto emocional en el público, en donde a este le sea complicado hallar una linealidad de la historia, de tal manera que los estímulos recibidos sean asociados con la experiencia de cada espectador

para adquirir uno o varios sentidos. Coincidiendo con lo mencionado Teira (2020) añade que esta forma de organizar las imágenes “Impacta directamente en la sensorialidad, buscando normalmente abrumar al espectador incitándole a una alternancia de foco para poder observar todas las imágenes, que al encontrarse en continuo cambio pueden generar sobrecarga o frustración” (p.308).

En mi propuesta práctica, considero adecuado la aplicación de la técnica del *zapping* porque como “arte de olvidar” refleja el mundo posmoderno, un mundo del presente eterno que no tiene origen, pasado ni futuro, donde es imposible hallar un centro desde el cuál sea posible mirarlo y considerarlo como un todo. Así, el sujeto es incapaz de depositar la atención sobre una determinada cosa durante un tiempo prolongado, esto debido a que el individuo de la actualidad está sometido a un conglomerado de informaciones y estímulos provenientes de los diversos medios de comunicación, en consecuencia, opta por vagar de unas ideas a otras (Lampert, 2008).

Tomando en cuenta lo citado, pretendo abordar el *zapping* de dos maneras. Por un lado, en la estructura visual de la historia, de manera que haya cambios espaciales imprevistos e instantáneos. Esto además podrá metaforizar la incapacidad de atención del sujeto que navega en el ciberespacio (simulacro), asimismo, evidenciará su desplazamiento inmediato por diversas plataformas virtuales, como una forma de hacer *zapping*. Por otro lado, la segunda manera de abordar este recurso podría ser en la composición de imágenes, las cuales pueden estar yuxtapuestas, superpuestas e interpuestas para construir la fragmentación del sujeto en la era mediática. Del mismo modo, para metaforizar la alienación del sujeto y el desplazamiento de su identidad en su propósito de construir una nueva identidad que sea aceptada y reconocida por los demás.

3.5.2 Fragmentación de la pantalla.

En la actualidad, en el ámbito de la escritura de textos existe una tendencia a una estética de la fragmentación. Solotorevsky (1995) indica que:

Nuestra época postmodernista ha rendido un verdadero culto a la fragmentación; ésta aparece afectando al espacio textual (división en partes, presencia de blancos en la página), al nivel semántico (obstrucción en la captación de significados), al nivel de organización textual (anacronías: analepsis, prolepsis), al nivel discursivo (fragmentación de lexemas, fracturas sintácticas). (p.274)

La estética de la fragmentación, entendida por la autora en el ámbito de la escritura, también puede relacionarse a la composición visual. Así, el arte ya no presenta una forma

unificada y orgánica, sino está plagado de heterogeneidades y discontinuidades, dicho de otro modo, la obra de arte es:

un almacén de desperdicios o como un cuarto trastero para subsistemas, disjuntos, impulsos de todo tipo y materiales en bruto dispuestos al azar. En resumen, la antigua obra de arte se ha transformado en un texto para cuya lectura se debe proceder mediante la diferenciación y no ya mediante la unificación. (Jameson, 1992, pp.72-73).

Coincidiendo con la perspectiva expuesta, Teira (2021) indica que en el teatro la “fragmentación supone la aparición de dos o más fragmentos no conectados linealmente y a menudo autorreferenciales, cuya recepción es sensorial y provoca la asociación inconsciente” (p.259). Teniendo en cuenta los aspectos mencionados, concibo la fragmentación como una tendencia estética característica de la posmodernidad, donde las obras de arte albergan fragmentos o amputaciones de una unidad que son yuxtapuestas con el objetivo de representar al mundo caótico que habitamos en la actualidad, la ausencia de un solo punto de vista, la heterogeneidad y lo diverso. En mi trabajo práctico, tengo la intención de situar los elementos para evidenciar la subjetividad del personaje, es decir, su forma de percibir y desenvolverse en realidades fragmentadas de la hiperrealidad. De esta forma incluiría extractos de videos, imágenes y sonidos de diversas procedencias para constituir un discurso o una secuencia no lineal, sino fragmentada. Según Teira (2021), con la fragmentación se puede incorporar a una propuesta elementos ajenos, de esta manera, la escena estaría plagada de insertos videoescénicos procedentes de diversas fuentes.

Por otro lado, según Prósper en su artículo *La Fragmentación del Espacio Audiovisual: Sucesión y Simultaneidad* la secuencia fragmentada puede representarse de dos maneras, a través de la *representación sucesiva* y la *representación simultánea*.

La representación sucesiva implica una serie de planos unidos a través del montaje externo o de movimientos y desplazamientos de cámara, mientras que la representación simultánea se manifiesta principalmente a través de la composición y de la fragmentación de la pantalla. (Prósper, 2015, p.737).

Tomando como base lo señalado por el autor, concibo la representación sucesiva como una sucesión de planos que muestra fragmentos de un mismo plano general. Esto a través del zoom de la cámara al momento de la grabación o el recorte que se realiza durante el proceso de edición para dirigir la mirada del espectador. A través de esta primera forma de aplicar la fragmentación podría generar en el público la sensación de inestabilidad que caracteriza al sujeto, el constante movimiento y cambio por medio de la secuenciación de recortes de un

mismo plano. Teira (2020) indica que los videos empleados en escena (*videoescena*) pueden lograr fragmentar el espacio, el tiempo y la acción, asimismo, puede multiplicarlos.

Por otro lado, partiendo desde la perspectiva de Prósper, entiendo también la representación simultánea como una forma de representación en la que la pantalla ofrece diversas perspectivas o tomas de manera simultánea, en la que cada una ellas no son distribuidas de manera caótica tal como sucede en el *zapping*. En mi parte práctica, puedo incluir paulatinamente imágenes y videos dentro de un mismo plano para representar la variedad de simulacros generados por el personaje. También, esta forma de fragmentación me brinda la idea de incluir fragmentos de sonidos publicitarios se manera continuada y simultánea, esto al mismo tiempo que se observa la pantalla inundada de imágenes.

En definitiva, fragmentar una imagen o fragmentar una historia, obedece a la necesidad de dirigir la mirada del público, enfatizar algunos aspectos o detalles que se pretende transmitir, esto con la finalidad de manipular la atención y el pensamiento del espectador, ya que “La fragmentación del espacio en que se desarrolla la acción, su presentación al espectador ha de ser objeto de una cuidadosa planificación” (Fernández y Martínez, p.44). En mi puesta en escena, pretendo aplicar la fragmentación para metaforizar la forma en que el sujeto percibe la vorágine de imágenes y sonidos provenientes de los medios, para ello rompo constantemente la continuidad de algunas secuencias o modifico sus velocidades para construir una propuesta compuesta de microescenas. Cada una de estas microescenas son las plataformas o aplicaciones que el usuario-actor visita durante un breve momento. A través de la simultaneidad también represento la coexistencia del sujeto en diferentes espacialidades (espacio físico y virtual).

3.5.3 Interactividad.

En el teatro multimedia, se pueden clasificar dos tipos de presencias. Un equipo de investigación que depende de la Universidad de Exeter (como se citó en Zorita, 2010), señala que: “...la presencia se sitúa en dos niveles: una correspondiente a la percepción del mundo de la naturaleza física y la otra al terreno tecnológico, mediatizado” (p.23). Se podría deducir entonces que la *presencia física* hace referencia a lo material, lo palpable, mientras que la *presencia virtual* hace referencia a la información digitalizada.

En la relación de ambas presencias, física y virtual, se lleva a cabo lo que se denomina como interactividad. Lamarca (2006) en su tesis doctoral titulada *Hipertexto: El Nuevo Concepto de Documento en la Cultura de la Imagen*, refiere que la interactividad puede ser entendida como la relación que se establece entre las personas y las máquinas. Esto se da a través del uso de dispositivos o *hardware* que posibilite la comunicación entre seres humanos y máquinas. Asimismo, considera que la interactividad se puede entender como la relación

comunicativa establecida entre personas, pero, siempre y cuando, se use un medio tecnológico como los teléfonos móviles, los ordenadores, entre otros.

Interpretando el punto de vista de la autora, podría indicar que la interactividad en el teatro se puede llevar a cabo de dos maneras, por un lado en la relación que se establece entre el actor y los elementos multimedia proyectados y, por otro lado, en la relación entre la propuesta escénica (o específicamente el personaje) y el espectador. En cuanto a la primera forma de interactividad, considero que el movimiento corporal del actor y el movimiento de las imágenes proyectadas, a modo de acción-reacción, son necesarias o indispensables para la existencia y el desarrollo de la obra. Esto porque se pretende generar la sensación de interacción en el proceso de edición para que ambas imágenes parezcan modificarse mutuamente.

Según Valero (2018) Puede considerarse también al actor/personaje como el *interactor* que entra al espacio de una pieza y con su gestual y su accionar, activa la obra y, a la vez, se hace parte de ella. En mi trabajo práctico exploro a través de la manipulación de dos videos, uno en donde figura el personaje realizando movimientos como escribir, mover iconos y cambiando ventanas, y otro donde capturo la pantalla de un celular en la que se muestra que se escribe un texto, se desplazan iconos y se cambia de ventanas. Altero las velocidades de duración, suprimo fragmentos innecesarios y reduzco la opacidad de ambos para lograr que los videos se sincronicen y parezca que el personaje es quien está escribiendo.

Por otro lado, en cuanto al papel del espectador, Valero (2018) indica que:

El interactor pasa a ser una parte más de la obra, está dentro del mecanismo, lo que hace que un poco se funda o diluya dentro de ella. Es entonces un tercero el que asiste al espectáculo de la obra, un otro que pueda mirar el mecanismo entero: obra e interactor completando el proceso unidos como una sola máquina. Entonces, ese testigo es el espectador final de la pieza entera. (p.187).

Con relación a lo mencionado, considero que mi propuesta no debía pretender que el público sea un espectador pasivo, ya que en el ámbito tecnológico el usuario es quien toma las decisiones respecto a los contenidos que consume, participando así activamente e interactuando con los dispositivos. Tomando en cuenta lo mencionado, en mi trabajo práctico indagó en formas de generar relaciones con el espectador, de esta manera hallé los giros de pantalla, que considero realizarlo en la recreación de plataformas que requieran la pantalla en orientación horizontal o vertical. Esta estrategia podría llevarla a cabo en el proceso de edición, girando el video de manera vertical u horizontal y editar los demás elementos en base a la orientación del fondo. Con respecto al significado, considero que la aplicación del giro de pantalla podría metaforizar la tecnoddependencia del sujeto. Otra forma de establecer la interactividad con el

espectador en mi propuesta es a través de la inclusión de códigos QR, de tal manera que el espectador-usuario pueda redirigirse hacia otra plataforma.

3.5.4 Duplicación corporal.

Con respecto al actor y su relación con el personaje, Pavis (1998) señala que:

El actor es ante todo una presencia física en el escenario, que mantiene verdaderas relaciones «cuerpo a cuerpo» con el público, que es invitado a captar la dimensión inmediatamente palpable y carnal, pero también efímera e inaprensible, de su aparición. El actor -se oye decir a veces- está como habitado y metamorfoseado por otra persona; ya no es él mismo, sino una fuerza que lo impulsa a actuar con las características de otro. (p.33).

A partir de lo citado puedo deducir que el actor es una presencia física en el escenario, es el medio por el cual se manifiesta el personaje, entonces se podría afirmar que el personaje también adquiere una presencia física al habitar o encarnarse en el cuerpo del actor. Teniendo en cuenta que anteriormente identifiqué dos tipos de presencias: la presencia física y la presencia virtual, podría señalar que el personaje/actor se encuentra inscrito en la presencia física, correspondiente al mundo de la naturaleza. Sin embargo, no todas las presencias que surgen en el escenario son netamente físicas.

Paoletta (2019) indica que el mundo artificial está constituido por códigos binarios, los cuales tienen la posibilidad de figurar imágenes digitales que simulen la corporeidad de distintos seres, elementos y entornos que tienen una existencia concreta en la realidad. Entonces cabe la posibilidad de que el cuerpo físico del personaje/actor se desmaterialice o descorporeice, de manera que la “imagen del cuerpo tridimensional y volumétrico (...) se transforma en una imagen bidimensional, compuesta de luz, proyectada sobre distintos soportes y en diferentes escalas, que es percibida y significada por la visión del que la especta” (Paoletta, 2019, p.202). Esta imagen proyectada del actor/personaje o su duplicación corporal, guarda relación con la “Función de doble virtual” mencionada por Zorita (2010). A esta estrategia, Teira (2020) lo denomina *doble videoescénico* y señala que:

El actante en escena tiene una réplica videoescénica que, en muchos casos, interactúa con él. Se trata de una intermediación, normalmente a escala natural, que más que desdoblar la acción escénica (...) genera una nueva cadena de acciones autónomas en el vídeo. (p.316).

De lo citado se podría deducir que al generar un *doble videoescénico* se estaría cuestionando la originalidad del personaje, porque se observarían dos o más presencias interactuando y confundiéndose. Teira (2020) también indica que se puede generar en escena un *doble videoescénico distorsionado* a través de la proyección en el cuerpo total o parcial del personaje, de tal manera que el cuerpo se distorsione y desnaturalice la presencia física. La

estrategia del *doblo videoescénico* me brinda la posibilidad de plantear un doble del personaje de mi puesta en escena que podría ser producto de su reflexión o su multiplicación en las redes sociales al crear simulacros de sí mismo. Con la estrategia del *doblo videoescénico distorsionado* podría lograr metaforizar a la identidad alienada del personaje y situar a ambos frente a frente. De esta forma podría metaforizar la crisis de la identidad del sujeto.

La duplicación corporal también permite pensar y elaborar una clasificación de tipos de personajes virtuales. Por un lado, estaría el personaje que únicamente aparece de manera virtual. Por otra parte, un personaje virtual que puede ser la extensión de un personaje físico. En cuanto al primero, puede ser actuando en vivo desde otro espacio y solo se proyecte su imagen mediada en escena (a modo de *telepresencia*¹³) o, de lo contrario, puede ser un personaje pregrabado y proyectado. En cuanto al segundo, puede aplicarse del mismo modo, por un lado, la duplicación proyectada puede haber sido grabado con anterioridad o, por otro lado, puede estar siendo grabado y proyectado al instante.

De esta clasificación que propongo, pueden desprenderse aún más, por ejemplo, un personaje físico que, esporádicamente, aparece como un personaje virtual, entre otras posibilidades más. Esta reflexión me permite pensar en las múltiples formas de presentar a los personajes en una puesta en escena en la que los actores se encuentren delante del público. Así, la elección de personajes virtuales o personajes físicos, con apariciones virtuales esporádicas, tendrán una finalidad específica, transmitir una idea, construir una metáfora, entre otros.

En mi propuesta práctica pretendo duplicar el cuerpo del personaje para evidenciar su transformación, ya que uno de ellos representará a la identidad alterada o intervenida, mientras que el otro representará al personaje con su identidad propia. Conseguiré este resultado realizando diversas tomas en las que el espacio sea el mismo pero la ubicación del actor sea distinta. Al momento de la interacción, cada uno de los personajes deberá crear imaginariamente la presencia del otro y reaccionar, de esta manera, durante el proceso de edición se trabajará en la fusión y la sincronización de los videos para generar la sensación de que ambos personajes efectivamente se están relacionando. También pretendo emplear la duplicación corporal para metaforizar la multiplicación del sujeto en las redes sociales y la creación deferentes simulacros con características diferentes, tal como sucede con los perfiles de Facebook, Instagram, Twitter y otros.

¹³ La *telepresencia* hace referencia a las tecnologías que hacen posible transportar a un individuo de un espacio a otro sin la necesidad de hacer uso del cuerpo en forma presente.

3.5.5 *Espacios híbridos.*

Los medios digitales también han influido en la forma de organizar el espacio escénico. Zorita (2020) en su artículo titulado *Mutaciones del Espacio Escénico en la Era Digital*, se basa en la reflexión de Gabriella Giannachi y afirma que:

La evolución de la tecnología digital permite desde el punto de vista de la espacialización teatral, recorrer una mayor distancia en un menor tiempo. Esta rapidez, que es la característica central de lo digital según Gabriella Giannachi (2004), puede unir múltiples espacios de manera sincrónica y paralela gracias a la conexión telemática. Pero además de esta importante potencialidad de lo digital, no debemos olvidar que otra de las grandes características de lo digital es la creación de nuevos imaginarios, crear un nuevo universo digital, sin referente o sin huella en lo real, todo un universo generado artificialmente. (p.507).

De lo citado, se puede deducir que el uso de los medios digitales favorecen los cambios inmediatos de cada espacio, asimismo, abre la posibilidad de construir múltiples espacios en un tiempo reducido. Teira (2020) refiere que los elementos escenográficos pueden ser sustituidos o complementados con el video. En mi opinión, estos usos aportan nuevos sentidos a las propuestas y dan pie a trabajar metáforas que no serían capaces de realizarse sin el uso de medios digitales. Por ejemplo, en mi propuesta práctica la superposición de imágenes me permite construir espacios virtuales, también puedo incluir imágenes en movimiento que, al sincronizarlos con la imagen filmada del personaje, puedo lograr que el personaje parezca que está girando hacia los costados o desplazándose. Del mismo modo, una secuencia de video también puede emplearse como una escenografía virtual. A través de la estrategia de la *videoescenografía* (Teira, 2020) puedo metaforizar la suplantación del espacio físico por el espacio virtual, que sería el abandono de la realidad física por parte del sujeto. Zorita (2020) añade que “Cuando ambas espacialidades, el espacio virtual y físico, cooperan y convergen el fenómeno de hibridación acontece y propicia la producción de un nuevo espacio emplazado entre lo virtual y lo físico” (p.507).

Teira (2020) afirma que el audiovisual en escena también puede cumplir la función de caracterizar al personaje:

Dentro de la *videoescena caracterizadora* recojo las funciones relativas a la creación o modificación de actantes o personajes, como la narración o monólogo interior, el personaje puramente videoescénico, el personaje videoescénico mixto que tiene réplica escénica, el doble videoescénico o el doble distorsionado. En la videoescena textual el texto puede ser estático o dinámico la posibilidad de cambiar de espacios para construir espacios virtuales. (p. 161)

Partiendo de esta idea, en mi trabajo de exploración indago en formas de lograr representar los tatuajes del personaje, en un primer momento probé recolectando imágenes en

fomato PNG, sin fondo, para situarlos sobre el cuerpo del personaje durante el proceso de edición. Por otro lado, pretendo incluir interfaces de redes sociales como Facebook, Instagram y WhatsApp para construir los espacios virtuales por donde el sujeto se desplaza. Para conseguir lo mencionado, debo grabar dos videos, uno donde solo se pueda observar al personaje y otro en donde capture la pantalla del celular a través de la opción “grabación de pantalla”. Durante el proceso de edición, debo manipular la duración de ambos videos y reducir sus opacidades para lograr que la interface parezca que reacciona a los movimientos realizados por el personaje. Considero que aplicando este mismo procedimiento puedo conseguir construir imágenes que metaforicen la condición del sujeto posmoderno, como la tecnoddependencia, al situar un celular sobre la cabeza del personaje.

También aprovecho la generación de una *textura escenográfica* a través de la superposición de una imagen sobre otra para lograr caracterizar la superficie del personaje con formas en movimiento que evolucionan y cambian drásticamente (Teira, 2020), para hallar formas de construir al personaje alienado e hiperreal. La distorsión podría evidenciarse en la superficie del cuerpo del personaje a modo de manchas oscuras. Por otra parte, la investigación me condujo a hallar estrategias que integran la realidad aumentada al teatro, tal como es el caso de situar objetos virtuales en el espacio escénico, de tal manera que el espectador pueda acceder a verlos a través del uso de su teléfono móvil y una aplicación. Descarté el uso de esta idea debido a que únicamente puede ser aplicado en un espacio físico en convivio con el espectador. Sin embargo, incluí recolectando anuncios publicitarios reales que, por un lado, enfatizan la idea del bombardeo de anuncios e imágenes en los medios de comunicación y, por otro lado, pueden generar en el espectador incomodidad y rechazo ante las interrupciones.

Capítulo IV

En este capítulo se realizará, en primer lugar, el análisis de la obra *De Noche Justo Antes de los Bosques*. Para ello, se tratarán algunos aspectos biográficos de Bernard-Marie Koltès y el contexto social en la que la obra fue escrita. Más adelante, destacaré los temas de mi interés de la obra, los cuales lo relacionaré con la actualidad. Posteriormente, el análisis del análisis del personaje enfocándome en su discurso. Después, analizaré las metáforas presentes en la obra y los relacionaré con la actualidad buscando un equivalente. Posteriormente, se hará la descripción y el análisis del proceso, este se dividirá en varios subapartados según las variaciones del trabajo. Luego, se realizará la descripción del hecho escénico tomando como base la clasificación de los signos propuesto por Tadeusz Kowzan. Seguidamente, se incluirá la estructura de la dramaturgia, la cual contendrá la descripción de las acciones físicas del personaje, el espacio, el orden de la aparición de los sonidos y la música, asimismo, se incluirá el nuevo texto generado según su aparición en cada escena. Finalmente, se analizará la recepción de la obra a través de la interpretación de los resultados de una encuesta realizada y un conversatorio.

4.1 Análisis del objeto de la cultura material

4.1.1 Bernard-Marie Koltès.

Bernard-Marie Koltès fue un dramaturgo, escritor y director teatral. Nació en el seno de una familia burguesa el 9 de abril de 1948 en Metz, Francia. Su padre fue militar, debido a ello Koltès vivió su infancia y su juventud casi sin el contacto de su progenitor, ya que este se ocupaba de sus labores militares en la Guerra de Indochina (1946-1954) y, después, en la Guerra de Independencia de Argelia (1954-1962). En el año 1958, fue alejado de su familia e internado en el colegio jesuita de Saint-Clément, donde culminó sus estudios secundarios y, luego de ello, viajó a Canadá. Su interés por el arte le lleva a tomar clases de piano y órgano con Louis Thiry, también se inscribió en la Escuela de Periodismo de Estrasburgo en 1967.

Koltès descubrió su vocación a la edad de 20 años, luego de ver el trabajo de interpretación de la actriz María Casares en la obra *Medea* dirigida por George Lavelli, presentada en el Teatro Nacional de Estrasburgo en 1968. Esta impresión irrumpió significativamente en la vida del autor, ya que debido a ello decide escribir únicamente obras de teatro. Posteriormente, empieza una correspondencia con la actriz, quien el 1972 lee su obra *La Herencia* y, más adelante, en el año 1986 interpretaría el papel de Cécile en su obra *Quai Ouest* (1985).

El autor francés quiso ser actor, por lo cual decide realizar la prueba de acceso al Teatro Nacional de Estrasburgo, sin embargo, fue rechazado. Al no haber logrado ingresar al teatro a través de la interpretación, pretende hacerlo a través de la dirección escénica y es igualmente rechazado. Tras lo ocurrido no se da por vencido y funda su propia compañía El Teatro del Muelle en el Centro Dramático del Este, para la cual escribe y dirige él mismo: *La Marcha* (1970), *La Amargura* (1970), *El Juicio Ebrio* (1971) y *Narraciones Muertas* (1973). Koltès realiza el envío de sus escritos a todos los teatros posibles y es así que contacta con Patrice Chéreau, quien decide poner en escena todos los escritos del autor. Del mismo modo, sus escritos fascinaron a Hubert Gignoux, director del Teatro Nacional de Estrasburgo, quien le propuso incorporarse a la escuela.

En el año 1973, tras el retorno de su viaje de la Unión Soviética, se une al partido comunista francés, el cual abandona en el año 1979. En 1974, inicia con la escritura de su única novela, inspirada en Estrasburgo, *La Huida a Caballo Hacia lo Profundo de la Ciudad*, obra que metaforiza la droga como un medio para evadir la realidad. Esta obra fue publicada en 1984.

Entre 1975 y 1976, tras un intento de suicidio, refugio en las drogas y un proceso de desintoxicación de estas, se instala en París. En 1977 escribe el monólogo *De Noche Justo Antes de los Bosques*, el cual dirige él mismo y es estrenado en el Festival de Aviñón. En esta obra es evidente la huida del personaje de una realidad desagradable, la cual puede asociarse con la experiencia previa del dramaturgo con las drogas. Al mismo tiempo, “La fuerza de este soliloquio marca la renovación del teatro contemporáneo francés: Koltès fabrica un lenguaje nuevo, entre lo enigmático y lo íntimo, entre lo escrito y lo hablado” (Sala Beckett [SB], s.f., párr. 2). En este mismo año también estrena su obra *Sallinger* en Lyon.

Según Bertazza (2009), las producciones dramáticas de Koltès se pueden dividir en tres periodos. La primera comprendida entre los años 1970 y 1977, cuyos trabajos se destacan por una búsqueda personal o la reescritura de autores clásicos de su admiración, tales como Shakespeare, Dostoievski y Salinger. *La herencia* (1972), *El Día de los Homicidios en la Historia de Hamlet* (1974), *Sallinger* (1977) y su única novela *La Huida a Caballo Hacia lo Profundo de la Ciudad* (1974), son obras que pertenecen a este periodo. Sin embargo, el autor no quiso que las obras de esta etapa fueran representadas.

Al segundo periodo pertenecen obras más maduras y originales en las que se empiezan a consolidar las características de su estilo: el uso de los soliloquios y monólogos. Según Palacios (2017), esta forma de escritura se debe a su atracción por las didascalias, ya que debido a “este creciente interés estético y formal de las didascalias, se produce una narrativización de

las mismas, tal es el caso de la producción dramática de nuestro autor y, muy especialmente las pertenecientes a su período de madurez” (p.204). Este periodo inicia con la publicación de la obra *De Noche Justo Antes de los Bosques* (1977), a la cual el autor reconoce como su primera obra dramática, y finaliza con su obra más importante, *En la Soledad de los Campos de Algodón* (1987). En esta última obra, según Romero (2003), Koltès presenta una estructura dialógica que no termina de constituirse como tal, debido a que esta resulta ser una suma de monólogos donde no hay un intercambio de réplicas, sino que son monólogos que cohabitan sin llegar a relacionarse. De modo que se trata de una metáfora sobre las relaciones humanas y sus diferencias. Considerando lo mencionado, podría señalar que en *De Noche Justo Antes de los Bosques* la estructura monologal metaforiza la incapacidad del personaje para entablar comunicación con otro y, al mismo tiempo, resalta su condición marginada, de soledad y aislada.

Por último, al tercer periodo pertenecen las obras: *Tabataba* (1986), *El Retorno al Desierto* (1988) y *Roberto Zucco* (1988). En este periodo, Koltès cambia su forma de escritura y se enfoca en los diálogos, asimismo, su concepción del tiempo es más dinámica, semejante a su otro interés, el cine.

Con relación a las temáticas recurrentes en los tres periodos y otra característica evidente en las obras del dramaturgo francés, Bertazza (2009) afirma que:

Pese a sus diferencias, las tres etapas confluyen, sin embargo, en una pasarela de temas por la que suelen desfilan la extranjería, la enfermedad, los lazos familiares asfixiantes, la muerte y un permanente juego entre la oscuridad profunda y la luz artificial, en atmósferas en general algo abstractas pero sumamente representables, y con un lenguaje que hace perfecto equilibrio entre el polo oral y el polo escrito. Otro gran elemento común de su itinerario es una particular concepción del movimiento –estático y estancado pero, a la vez, continuo, permanente porque todos sus personajes buscan un nuevo lugar– que, por otro lado, remite a un gran dilema que durante años incomodó a los especialistas en Koltès: ¿se trata de un escritor dramaturgo o de un dramaturgo escritor? (párr.7).

Después de esta breve revisión de algunos aspectos biográficos del dramaturgo y sus obras, creo necesario destacar algunos puntos que contribuyen a la gestación de mi puesta en escena. En primer lugar, en cuanto al extranjero como personaje, se conoce que aparte de haber vivido en una Francia que albergaba exiliados de diversas procedencias, Koltès experimentó personalmente dicha condición debido a su pasión por el viaje. Por ello, es probable que asocie o considere la alienación cultural como una enfermedad que provoca la sumisión de la

identidad del sujeto a una oscuridad profunda, de tal manera, este es iluminado por una luz artificial, una identidad ajena a la propia.

Al entablar una relación con la actualidad, en mi propuesta práctica el protagonista también es un extranjero. Podría considerarse como tal debido a varios factores, por un lado, la tendencia de abandonar la realidad de la vida cotidiana para habitar en los simulacros, tal es el caso con en el uso de las redes sociales como Facebook, WhatsApp e Instagram. De esta manera, el aterrizaje del extranjero en un mundo virtual sería como la llegada de un inmigrante a un nuevo territorio donde deberá aprender a hablar una lengua que no dominará a la perfección (Winocur, 2009). Hoy en día las personas habitan en simulacros que se van actualizando constantemente, asimismo, en el proceso de navegación arriban a múltiples territorios desconocidos, los cuales en un lapso de tiempo deberán abandonar para migrar a otras. Por otro lado, puede considerarse al sujeto posmoderno como extranjero a consecuencia de su múltiple y continua transformación identitaria, porque el individuo de la actualidad tiene la posibilidad de transformar y construir permanentemente su identidad de acuerdo a la situación y sus necesidades, constituyéndose así en un sujeto con una “identidad mutante” (Naranjo, 2008). Otras características sobre las obras de Koltès, mencionadas por Bertazza unos párrafos atrás, también están presentes en la obra *De Noche Justo Antes de los Bosques*, las cuales abordaré más detenidamente en los siguientes apartados.

4.1.2 *De Noche Justo Antes de los Bosques y su contexto social.*

El protagonista de la obra es un joven extranjero, quien se encuentra en una calle lluviosa en horas de la madrugada. Está enfermo de soledad y pretende retener junto a él a un joven desconocido que acaba de ver. Su único propósito es ese, retenerlo, porque busca una compañía, un calor humano, alguien a quien contarle su condición de extranjero y su odio hacia la sociedad que le rodea. Habla desenfrenadamente y, en sus palabras, se evidencian sus deseos de una sociedad mejor ante una que se encuentra en decadencia. El cúmulo de palabras que dice el personaje, entendido como narración y conversación, describen su situación, su entorno y su sentir, pero no proporciona ninguna información personal sobre él ni su interlocutor, por ende, son dos personajes anónimos con identidades difusas. Entonces, podría señalar, tal como lo mencioné en el apartado anterior, que el protagonista y su interlocutor, son la oscuridad profunda, mientras que la sociedad a la que critica es la luz artificial.

La obra fue publicada y estrenada en el año 1977 y está situada en el contexto social de Francia de aquellos años. La obra trata sobre la situación del inmigrante en una sociedad nacionalista. A continuación, mencionaré una serie de acontecimientos que permitirán

comprender con claridad el contexto de la obra para posteriormente realizar una analogía con la problemática actual de la sociedad.

En primer lugar, la inmigración. En Francia se puede identificar tres olas de inmigración. La que interesa para este trabajo es la tercera, la cual se da entre los años 1945 y 1980, y alcanza su mayor intensidad a finales de la década de los 60. En este periodo, el país albergó a trabajadores de diversas procedencias: uruguayos, argentinos, españoles, turcos, africanos, argelinos y marroquíes.

En el año 1973 surge la Crisis del Petróleo, en consecuencia, se producen desempleos masivos y los países industrializados entran a un periodo de recesión. Para superar esta crisis, era necesario una modernización tecnológica, por tal motivo, el presidente de entonces Giscard d'Estaing, elabora una política migratoria en la que se limita la mano de obra extranjera, se incentiva el retorno de los extranjeros hacia su país de origen y se cierran las fronteras. Aquí se aprecia la visión utilitarista de la época, al tratar al ser humano como un simple objeto y devolverlo hacia su lugar de origen cuando ya no se le necesita.

A estos dos acontecimientos, se suman otros dos, el Golpe de Estado en Uruguay de 1973 y el Golpe de Estado en Argentina de 1976, los cuales provocaron la migración forzada de personas a Francia, quienes huían de sus países para evitar ser víctimas y presenciar torturas, aprisionamientos y desapariciones forzadas a causa de las luchas. Según Oliveira-César (2004) en su artículo *El Exilio Argentino en Francia*, los extranjeros sufrían una pérdida total de sus sistemas de referencias. Los inmigrantes perdieron sus hogares, su barrio, su ciudad, su país, asimismo, perdieron sus estudios, sus trabajos, sus familias y sus amigos. Una vez situados en Francia, perdieron también su único medio de comunicación: su lengua y su cultura. Así, Francia al albergar extranjeros, generó rechazos por parte de los franceses, rechazos que se manifestaron en la xenofobia, la discriminación y la marginación. El protagonista de *De Noche Justo Antes de los Bosques* es consciente de su extranjería y su marginalidad frente a la mirada de los demás, pero aun así este está en constante búsqueda de su propia esencia y de su identidad.

En resumen, la obra *De Noche Justo Antes de los Bosques* está situada en un contexto francés nacionalista, donde el protagonista extranjero/inmigrante relata las penurias que pasa: en un país ajeno al suyo propio (aunque él mismo reconoce no tener un país de origen como tal, no tener un sentimiento de pertenencia hacia ninguna tierra), que deambula por las calles de París sin trabajo, sin dinero, que huye de sí mismo para volver a encontrarse y que ve cómo es despreciado e ignorado por las personas con las que se cruza. (Riveira, s.f., párr.2).

Se trata de alguien que se encuentra obligado a usar nuevos sistemas de referencias, porque los suyos ya le son inútiles en el nuevo contexto, porque debe adaptarse a una nueva realidad, nuevas formas de vida para sobrevivir, como aprender otro idioma, construir un hogar, adaptarse a otros tipos de alimentación y a otras costumbres de la sociedad francesa. A este proceso, Darcy (1987) lo denomina alienación cultural, el cual consiste en la internalización, ya sea espontánea o inducida, en un pueblo de la consciencia y la ideología de otro, correspondiente a una realidad que le es extraña y a intereses opuestos a los suyos.

Desde mi punto de vista, podría considerar al sujeto posmoderno como un extranjero, porque este está en continuo desplazamiento. En el ciberespacio, el *sujeto-usuario* de desplaza a diversos mundos sin terminar de asentarse en uno, conoce personas con quienes no establece vínculos, y si se relaciona, los vínculos son poco duraderos. También el ciberespacio es un lugar de convergencia de personas diferentes, sin embargo, la propagación de una cultura hegemónica a través de los anuncios publicitarios, también provocan la alienación, entonces, podría señalar que el sujeto también va mutando de identidad de manera permanente.

4.1.3 *Temas de interés de la obra De Noche Justo Antes de los Bosques.*

La obra está escrita de manera ininterrumpida. No tiene puntos, solo emplea comas, los dos puntos y guiones. Esto se asemeja a una especie de monólogo interior, en la que las palabras son la exteriorización de los pensamientos y deseos del personaje, y que su expresión no necesariamente obedece a un orden lógico. Para Riveira (s.f.) esta forma de escritura se asocia con el concepto que propuso el padre del surrealismo André Bretón, la *escritura automática*, que consiste en escribir el flujo de pensamientos sin ejercer censura sobre el inconsciente, es decir, sin la intervención de la razón. Por lo tanto, indica el autor, el personaje puede estar ejerciendo este método, pero de forma oral. Esto porque el personaje repite, de manera continua, frases, palabras e ideas. Por ejemplo, inicia hablando sobre un asunto, luego salta a otro, después a otro diferente, regresar al asunto inicial y luego volver a saltar a otros asuntos.

Dubatti (2008), realiza un breve análisis crítico titulado *El Primer Bernard-Marie Koltès: Búsqueda y Elaboración de una Poética* que fue incluido en el libro *Teatro. Bernard-Marie Koltès*. En dicho trabajo, señala que:

La nuit... se construye como un monodílogo: un diálogo en el que solo se registran las intervenciones de un interlocutor, hay otro que escucha, avala o discrepa, seguramente habla, pero está silenciado, la poética se concentra en el decir de un solo personaje que evoca, desde la suya, otras voces. La omisión deliberada de las réplicas del otro produce un efecto multiplicador del sentimiento de soledad. (p.305).

Posteriormente, Dubatti (2008) añade: “Muchas veces dudamos si miente, o inventa, o incluso delira, o habla por hablar con el solo objetivo de mantener abierto el canal de comunicación con el otro, de preservar la posibilidad de conseguir el vínculo deseado” (p.307). De las citas mencionadas, se podría deducir que la forma de escritura podría relacionarse con la necesidad de compañía, la necesidad de diálogo y de protección que el personaje experimenta, ya que este habla incesantemente para mantener abierto el canal de comunicación. Por ende, su miedo a la soledad y su necesidad de compañía se manifiestan en el accionar mencionado.

También se podría afirmar que al iniciar el monodialogo¹⁴, el personaje transita a un ámbito imaginario, donde tiene compañía, un interlocutor supuestamente presente, pero que en realidad está ausente, porque únicamente está él, hablando solo. Pero su miedo por retornar al plano de la realidad y encontrarse en soledad, le incita a mantener el canal de comunicación que imaginariamente construyó. No se detiene, porque hacerlo sería romper con el vínculo deseado. Habla sobre lo que se le ocurre al instante, este flujo de consciencia exterioriza su verdadero sentir. “corrí, para que esta vez, después de doblar la esquina, no me encuentre en una calle vacía de ti, para no encontrar sólo la lluvia, la lluvia, la lluvia, para encontrarte esta vez, a ti, detrás de la esquina” (Koltès, 1989, p.11).

Como resultado de las reflexiones anteriores, se pueden desprender los temas de mi interés de la obra *De Noche Justo Antes de los Bosques*. En primer lugar, y como tema principal, la incapacidad de entablar comunicación, que por cierto también es un tema presente en otras obras de Koltès. Dicho tema se evidencia en la soledad del personaje, quien no se mantiene solo porque quiere, sino porque es excluido, señalado como diferente y perseguido por los franceses. Esto lleva al protagonista a andar en la oscuridad/noche ocultándose de sus enemigos. El peligro está por todas partes, a lo que el personaje señala “ahora mismo están ahí, están buscándonos, se han bajado y por poco me cogen, porque los más cabrones de todos adoptan las formas más inverosímiles” (Koltès, 1989, p.17). Este peligro obliga a todos los extranjeros a evitar relacionarse con otros por temor. Entonces, la incapacidad de entablar comunicación se manifiesta en un diálogo imaginario que en realidad es un soliloquio, de esta manera, el protagonista de la obra huye de su cruda realidad y vive en la virtualidad, en el ámbito de lo aparente, lo contrario a lo real donde está en compañía. De lo anteriormente mencionado se puede también extraer otro tema más, la condición migrante del sujeto, que

¹⁴ “Un diálogo en el que solo se registran las intervenciones de un interlocutor, hay otro que escucha, avala o discrepa, seguramente habla, pero está silenciado” (Dubatti, 2008, p.305).

podría entenderse como un desplazamiento o un abandono de la realidad para habitar en un mundo ficticio.

El segundo tema es la necesidad de compañía. Es cierto que, como se mencionó en el posicionamiento del sujeto de este trabajo de investigación, el ser humano es un ser social que requiere de los otros para desarrollarse y construir su identidad. Asimismo, requiere de los demás para subsistir, necesita pertenecer a un colectivo. En la obra, esta necesidad no está satisfecha. Por otra parte, está el tema de la alienación cultural del individuo. Se sobreentiende que el personaje de la obra se ve forzado a adoptar las formas de vida de la sociedad francesa para sobrevivir, tales como la alimentación, formas de comportarse y relacionarse. En uno de los momentos del monólogo, el protagonista adopta hábitos diferentes, reprime los suyos y le sigue la corriente a los franceses con el objetivo de caerles bien y así poder sobrevivir.

seguía la corriente, sonriendo y de acuerdo, medio borracho ya de preocupaciones postizas, pensaba: mi pensamiento está puesto en otra cosa, tengo que disimular, y cuando te vi, me puse a correr, corrí, corrí, pero nadie me puso trabas, me había preparado, me había hecho amigo suyo, les había escuchado mientras disimulaba mi diferencia, y ahora mi huida les sorprende, no se enteran hasta que llego a la esquina, se dan cuenta de que soy extranjero, empiezan a perseguirme con su gilipollez a cuestas, se preparan para sorprenderme en otro sitio, abajo, dentro de un rato. (Koltès, 1989, p.24)

4.1.4 Tema de interés en la actualidad.

En el anterior apartado realicé una explicación de cuatro temas de mi interés de la obra: la incapacidad de entablar comunicación, la condición migrante, la necesidad de compañía y la alienación. El primer tema se ve reflejado en el sujeto posmoderno en la medida en que este es un sujeto aislado, que está en una condición de soledad física, pero mentalmente inmerso en la hiperrealidad. McLuhan y Fiore (1969) afirman que “Las sociedades siempre han sido moldeadas más por la índole de los medios con que se comunican los hombres que por el contenido mismo de la comunicación” (p.8). Los beneficios de las tecnologías es que (...) nos acercan de quien tenemos lejos y nos aleja de quien tenemos cerca (Puig, s.f., párr.4). De esta manera, el sujeto huye de su entorno real para vivir en los simulacros, donde pasa horas y horas esperando obtener las respuestas de sus amigos de las redes sociales. Sin embargo, este escape tiene varios motivos.

Estudios han encontrado que cada like genera producción de dopamina en el cerebro y la activación de sistemas vinculados a la recompensa, es por eso que las redes son tan adictivas. Una buena dosis de likes y de intercambios puede en efecto hacernos sentir muy bien y contribuir a nuestra autoestima. (Generación Anáhuac, 2019, párr.5).

De lo citado, se podría afirmar que uno de los motivos por los que el sujeto abandona su entorno real y se traslada a los simulacros, es porque en el primero el individuo no halla la forma de sustentar su autoestima y sus vínculos. Podría señalar que el aislamiento implica una pérdida de la capacidad de relacionarse con el otro físicamente, ya que perdemos la capacidad de lidiar con el otro y con sus opiniones opuestas. El sujeto huye a las redes sociales para evitar afrontar estos problemas. En estos medios, la persona continúa relacionándose de manera mediada con otros, donde si surge una discusión o hay comentarios desagradables para él, este puede censurarlos de manera inmediata y continuar con su objetivo.

El sujeto posmoderno es un sujeto incapaz de entablar comunicación con el otro, porque si este otro decide rechazarlo o no está activo en las redes sociales, es imposible para el primero lograr entablar una comunicación. Lo mismo sucede si en plena conversación se agota la batería del teléfono o se corta el fluido eléctrico. Los medios están propensos a la ruptura del canal de comunicación. Por otro lado, considero que la incapacidad de entablar comunicación también se da de otra manera.

El sujeto le otorga mayor importancia a su imagen personal antes que a la de los demás. Busca verse bien en todo momento. Esto lleva al sujeto a sentirse superior a los demás y considerar que sus problemas son de mayor importancia. Así, el sujeto anula la presencia del otro para concentrar su atención en él mismo. Es decir, quiere ser escuchado por el otro, pero no escuchar a este otro. De esta manera, este prefiere contar sus problemas y evita escuchar el de los demás. Ante esto, el músico de teatro italiano Mirko Mescia plantearía su conocida pregunta “¿Escucho o me escucho?” la respuesta ante la pregunta es que uno se escucha todo el tiempo, debido a que es muy difícil escuchar la realidad, ya que uno no puede evitar proyectarse en ella. Es por ello que el sujeto se escucha todo el tiempo. (Mescia, 2020). En definitiva, el sujeto posmoderno es incapaz de relacionarse con los demás debido a que su atención está enfocada en sí mismo.

En resumen, la incapacidad de entablar comunicación del sujeto posmoderno se evidencia en tres aspectos. Por un lado, en la falsedad de la comunicación entablada con el otro, porque el sujeto se encuentra físicamente solo, mientras que los simulacros construyen la sensación artificial de estar en compañía. Por otro lado, en la discontinuidad y la inconstancia de la comunicación en las redes sociales, debido a que el intercambio de información requiere de un tiempo de espera, se puede cancelar la comunicación o puede haber interferencias como el agotamiento de la batería o la señal. Por último, en la atención enfocada del sujeto en sí mismo, porque su propósito es conseguir una retribución de *likes* antes que inmiscuirse en los asuntos de los demás y entablar comunicación.

En mi puesta en escena resalto el aislamiento del sujeto al evitar incluir otros personajes, a excepción de la escena de los anuncios publicitarios. Sin embargo, en dicha escena los otros individuos únicamente aparecen como meras figuras estáticas. Esta estrategia ayuda a resaltar la soledad del protagonista. Asimismo, la incapacidad de comunicación se manifiesta en la ausencia de la palabra. Posteriormente la voz se manifiesta a través de la modalidad de voz en off. Por otro lado, el uso del espacio vacío y un mismo plano constante enfatiza la soledad del personaje, quien, al relacionarse con los elementos multimedia como fotografías, videos y sonidos, los cuales constituyen los simulacros, tiene la sensación de estar interactuando con otros. Sin embargo, cuando este simulacro está a punto de diluirse a causa del agotamiento de la batería, la artificiosidad se devela y retorna el espacio vacío de la realidad.

Por otro lado, está el tema de la necesidad de compañía. En la actualidad, el sujeto se aísla físicamente, pero se encuentra en una falsa compañía que construyen las redes sociales a modo de ilusión, simulacro. Estos medios dan la sensación de estar interactuando con los demás, de esta manera, la sensación de soledad se difumina y el sujeto parece estar en una aparente compañía. Bauman (2020) refiere que el mundo en línea es un lugar cómodo y que si se retorna al mundo fuera de línea puede provocar ansiedad. Asimismo, indica que en el mundo en línea el sujeto pierde las habilidades para lidiar con las personas porque tiene la facultad de censurar a aquellos que le provoquen incomodidad. En este mundo, la persona no tiene que luchar con la soledad, porque tiene la ilusión que proviene de internet de que no estás solo.

En la parte práctica de mi trabajo, pretendo resaltar la satisfacción del sujeto al relacionarse con los simulacros. Asimismo, destaco su temor de una posible anulación del entorno virtual, tal como sucede en una de las escenas cuando el personaje conduce un auto y la alerta de batería baja irrumpe a medida que el simulacro se va desvaneciendo.

En cuanto al tema de la condición migrante, podría considerarse al sujeto posmoderno como un migrante constante, ya que esta renuncia a la realidad y se adentra en los medios digitales donde lleva una vida paralela. Para este individuo, la presencia de los medios digitales es indispensable para su autorrealización, ya que ha perdido la capacidad para distinguir la realidad de los simulacros. Entonces se podría considerar que el sujeto es un migrante, ya que ha abandonado la realidad física para habitar en diversos simulacros, por los cuales transita constantemente sin terminar de asentarse en un lugar fijo. Mi propuesta también presenta a un personaje alienado por los medios digitales, porque este durante el transcurso de la escena termina sustituyendo completamente la realidad física que habita por los simulacros, de tal manera que se desplaza o migra a diversos simulacros.

El último tema, la alienación cultural también se lleva a cabo en el ámbito tecnológico. Actualmente los medios y los contenidos moldean de igual manera al sujeto. En los medios proliferan las imágenes, y el receptor aprende a través de la observación o la imitación de formas de vestir, pensar y actuar. Domínguez (2004), sostiene que:

Las “modas”, la publicidad, el estilo de sociedad consumista en el que vivimos imposibilitan a la población juvenil el autorrealizarse, el ser personas con capacidad de crítica, de decisión propia, de expresión, dando lugar a la adopción de modelos impuestos por la sociedad y quienes no los toman “caen en desgracia” del grupo y, por tanto, de una “identidad social dañada” al no encontrar una alteridad con sus mismas inquietudes. (p.1).

Entonces la sociedad posmoderna es una sociedad moldeada por los intereses de los medios de comunicación a favor del consumo y el sistema capitalista. Abordo este tema en mi propuesta práctica en dos aspectos, la publicidad y las modificaciones corporales. La alienación consumista se da a través de la publicidad, ya que este está elaborado de manera meticulosa para generar una necesidad de consumo en el receptor. En una de las escenas de la primera parte de mi trabajo, el personaje ingresa a un espacio que puede interpretarse como una calle o también como un espacio virtual por en el cual este navega. En la escena hay una saturación de anuncios publicitarios a través del audio y el apoyo de imágenes, que tienen el propósito de metaforizar la condición del sujeto posmoderno en los medios de comunicación e incluso en las calles.

4.1.5 El personaje.

En los años 70, década en la que Koltès inicia sus trabajos dramaturgicos, en Francia predominaban las reflexiones teatrales de dos escritores sobre las nociones del personaje. “Las teorías de N. Sarraute y A. Robbe-Grillet proclamando su crisis y propician la aparición en escena de caracteres simbólicos, carentes de profundidad psicológica y reducidos a una mera función representativa, como también se observaba en el teatro del absurdo” (Palacios, 2017, p.61). Posteriormente, Palacios (2017) añade que:

Koltès les otorga un papel determinante en la creación del texto, posicionándose en un primer momento hacia una concepción acorde con los postulados del estructuralismo, que aborda el análisis de la figura dramática como una función dentro de un sistema de fuerzas actanciales. (p.62).

De lo mencionado, se puede afirmar que el protagonista de *De Noche Justo Antes de los Bosques* es un personaje carente de profundidad psicológica y funciona a modo de un personaje simbólico que representa a una colectividad marginada, el extranjero/inmigrante/otro. Sarrazac (2011), afirma que “En el teatro de Koltès, los personajes

no intervienen jamás a título personal, privado, sino en tanto que portavoces” (p.51). Por ello que el monólogo completo que consta de 45 páginas aproximadamente, se encuentra entre comillas, como si el personaje citara las palabras de alguien. El dramaturgo sitúa a personajes extranjeros y marginales en su obra con el único propósito de mostrarlos y darles voz (Palacios, 2017).

También es posible considerarlo como un personaje simbólico, debido a la ausencia de información personal que revele la identidad del personaje, ya que no se sabe su nacionalidad, su nombre, ni su edad. Las descripciones del protagonista se limitan a las situaciones, porque brindar información personal sería particularizar y diferenciar. Palacios (2017), afirma que:

Si el personaje teatral, como artefacto perteneciente a la ficción, se reduce a lo que el actor o el texto nos presentan de él, careciendo de pasado y futuro; el personaje koltésiano dispone de una existencia que sobrepasa el texto dramático. (p.63).

Efectivamente, en *De Noche Justo Antes de los Bosques*, no existe la unidad de tiempo. La narración del personaje evoca, reiteradamente, situaciones del pasado, los cuales pueden ser concebidos como *flash back*. Solo por medio de este tipo de narración, que cuenta y muestra lo que sucedió anteriormente, el lector puede construir la historia del personaje y comprender su situación actual. Existe mientras habla, y lo hace incesantemente para mantener abierto el canal de comunicación. No se detiene, porque eso sería morir. Durante todo el monólogo, teme a la soledad, ya que este último es entendido por el personaje como sinónimo de muerte, desaparición o alienación. Sarrazac (2011) añade que el personaje de Koltès “está ya desde siempre en su habladería y solo existe, como Figura, a través de ella, el personaje koltésiano no tiene más tiempo ni más lugar que los de su discurso” (p.51).

4.1.6 Análisis del discurso del personaje.

En términos de Anne Ubersfeld, se puede designar la obra del dramaturgo francés como un *casi-monólogo*, porque esta define a la particular forma de enunciar que oscila entre el monólogo y el diálogo. La obra no tiene acotaciones que indiquen una temporalidad o espacialidad, todos los aspectos espaciales y temporales se encuentran mencionados en el discurso del personaje. El espacio, en mi opinión, no es un espacio permanente, sino que es un espacio que va mutando de acuerdo a los cambios del discurso del protagonista. Ante lo mencionado, considero que la vía más adecuada para realizar el análisis de la obra es centrándome en el análisis del discurso del personaje. Análisis que estará enfocado en los fragmentos que extraigo de la obra original para construir un nuevo texto.

Para el objetivo de este apartado, considero pertinente la definición que plantea Anne Ubersfeld (1989), quien señala que el *discurso teatral* hace referencia “al conjunto de los signos

lingüísticos que podemos atribuir al autor como sujeto de enunciación” (p.15). Como se mencionó unos párrafos atrás, Koltès sitúa a personajes extranjeros/marginales para darles voz, ya que esta condición fue experimentada por él mismo en su gusto por los viajes. “Quizá sea este carácter marginal –que, sin duda, comparte con sus personajes– la causa de su proximidad e identificación” (Palacios, 2017, p.64).

Tomando como base las seis funciones de la comunicación planteadas por Roman Jakobson, Ubersfeld propone la aplicación de estas al análisis del discurso del personaje. En primer lugar, la *función referencial*, donde, según Ubersfeld (1989):

En el plano de los contenidos es posible hacer el inventario de cuanto el personaje nos enseña sobre él mismo y sobre los otros personajes; se comprende que lo que el personaje nos enseña sobre su propia psicología sea bastante menos que lo que nos enseña sobre otras informaciones referenciales (...) El discurso del personaje nos informa sobre la política, la religión, la filosofía; es un instrumento de conocimiento para los otros personajes y para el público. (p.188).

A esta perspectiva de la autora, puedo añadir que la función referencial no solo brinda información sobre los personajes, sino también sobre el espacio y la situación. Teniendo en cuenta lo mencionado, se podría afirmar que el protagonista de *De Noche Justo Antes de los Bosques* revela información sobre sí mismo, sobre su interlocutor, sobre su situación actual (de la obra) y sobre lo que sucedió antes de ese instante.

Estabas doblando la esquina cuando te vi, llueve, no le sienta a uno muy bien esto de que se te mojen el pelo y la ropa, pero de todos modos me atreví, y ahora que estamos aquí, ahora que no quiero mirarme, tendría que secarme, volver a bajar para arreglarme - por lo menos el pelo para no ponerme enfermo- (Koltès, 1989, p.7).

Este fragmento, que corresponde a la parte inicial del monólogo, ofrece información sobre el protagonista, quien aparentemente se encontraba casi seco y, al ver a su interlocutor, se vio obligado a salir corriendo a abordarlo. Asimismo, ofrece información sobre el espacio y el tiempo: un lugar donde llueve, de tarde, noche o madrugada. El protagonista se encuentra mojado. Se puede deducir también que este estuvo a la espera de la aparición de su interlocutor.

Luego de abordar al otro, el personaje añade “no debo de estar muy presentable, pero no tengo habitación, busco una habitación sólo para esta noche” (Koltès, 1989, pp.24-25). En este fragmento se evidencia su necesidad de compañía, simbolizada en la habitación. Más adelante, luego de contarle a su interlocutor sobre el robo del cual fue víctima y al observar que a su alrededor la gente no mostraba gestos de preocupación ni pretendía ayudarlo, dice:

ya no aguanto más, estoy harto de todo esto, cada uno con su rollo, en su agujero, sus jetas, estoy harto de todos y me entran ganas de liarme a golpes tengo ganas de darle una paliza a la mujer de ahí arriba, agarrada a la barandilla... (Koltès, 1989, p.46)

Aquí se evidencia, al igual que en otras partes del monólogo, su desprecio hacia la sociedad de su entorno y la indiferencia de esta, su falta de empatía y compasión ante la adversidad que atraviesa otro ser humano. Aquí se refleja también su impotencia ante el anhelo de una sociedad mejor o el cambio. En la siguiente cita también se aprecia su idea de cambio a través de un sindicato, el cual, según el protagonista, es para protegerse.

nosotros, compañero, nosotros los extranjeros, tenemos que aguantárnoslo todo, y además sujetárnosla bien fuerte: lo fundamental, en mi idea de sindicato, es que no se te empalme nunca, en ninguna ocasión, mientras todo esté dirigido por ese clan secreto, el pequeño clan que controla los ministerios, la policía, el ejército, el trabajo, incluso a esas hijas de puta tan monas, de pelo rubio y rizado. (Koltès, 1989, p.21).

En este fragmento se refleja una crítica a una organización jerárquica, de poderes, donde los pertenecientes a la clase más baja son los marginados. De esta manera, es posible esbozar una aproximación a la ideología del personaje. Pretende impugnar un cambio que rompa las relaciones de poder que mantiene al margen a un grupo social, quienes “son seres marginales, que la sociedad actual no quiere ver, que egoístamente ignora para no perder su tranquilidad, pero que Koltès rescata de esa indiferencia y se los devuelve al mundo como una bofetada” (El Tiempo, 1995, párr.5).

Por último, de la siguiente cita se puede extraer información sobre la sociedad que rodea al protagonista de la obra “ahora, tengo la impresión de que todo el mundo se ha cambiado de bando (...) esta luz que nos hace parecernos tanto unos a otros” (Koltès, 1989, pp.18-19). A través de estas descripciones hace referencia a una sociedad que se va uniformizando. Se refiere a la alienación de los inmigrantes quienes, en su propósito de encajar en la sociedad, evitar la discriminación y tener mejores condiciones de vida, adoptan pensamientos, costumbres y hábitos pertenecientes a los franceses. Asimismo, hace referencia a una sociedad individualista e indiferente. El análisis realizado hasta este punto me permite tener una idea del contexto, del personaje y de su pensamiento, para poder establecer un vínculo con la actualidad y las problemáticas actuales.

En segundo lugar, con relación a la *función conativa*, Ubersfeld (1989) afirma que “La palabra (...) del personaje es o puede ser acción puesto que determina la acción (y/o el discurso) de los otros coprotagonistas (...) todas las modalidades del discurso como acto- ordenes, persuasión, etc.-, pertenecen a la función conativa” (p.189).

para encontrarte esta vez, a ti, detrás de la esquina, y atreverme a gritar: ¡compañero!, atreverme a cogerte del brazo: ¡compañero!, atreverme a dirigirte la palabra: compañero, dame fuego, no te va a costar nada, compañero, qué asco de lluvia, qué asco de viento. (Koltès, 1989, p.11)

Cuando el personaje de Koltès pide fuego, o una habitación en otras ocasiones, se refiere implícitamente a una compañía. En la obra original, el personaje impide hablar a su interlocutor, porque sabe que el silencio le devolvería la sensación de soledad de la que pretende huir. Este impedimento es evidente en expresiones como: “no digas nada, no te muevas, te miro, te quiero, compañero” (Koltès, 1989, p.47). Con relación a mi trabajo práctico, abordo la función conativa cuando el personaje habla a su *alter ego* pidiéndole una habitación, el cual se puede interpretar como una necesidad de ser tomado en cuenta. También, considero la interpelación al público en la escena oscura como una función conativa, porque hay un pedido para el espectador: aguantarse y no dejarse llevar “como un imbécil”. Este es un pedido a no acceder a las seducciones de los simulacros que provocan la pérdida de la capacidad para distinguir realidad de fantasía. Del análisis de esta función surge la idea de pretender incentivar la participación del público a través del giro de la pantalla y los códigos QR. Del mismo modo, nace la idea de generar una confidencialidad con el espectador a través del trabajo del sonido, el cual por instantes solo se oye por un lado de los audífonos.

o pretender

En tercer lugar, en cuanto a la *función emotiva*, Ubersfeld (1989) indica que:

(Su tarea es la de traducir sus emociones), en teatro se torna hacia el receptor-espectador; esta función tiene como misión la de imitar y como finalidad la de contagiar al espectador de unas emociones que el teatro sabe perfectamente que nadie experimenta en toda su intensidad. (p.189).

La escritura del monólogo sin puntos, como se dijo en reiteradas ocasiones, transmite la sensación de desesperación, de un hablar constante sin pausas. A este ritmo se suma el contenido de lo que dice el personaje, la descripción de su entorno, su situación física, sus anécdotas, sus aspiraciones y su deseo de compañía, estos constituyen la función motiva, ya que, como lo indica Ubersfeld (1989), el discurso “solo comunica o contagia la emoción a partir de la relación del discurso con su contexto” (p.189).

En cuarto lugar, con respecto a la *función poética*, Ubersfeld (1989) señala que:

En principio, esta función solo atañe de modo indirecto al discurso del personaje-sujeto de la enunciación; el análisis poético de un texto teatral debe centrarse en el discurso total o de sus elementos (secuencia a secuencia), pero no puede ser operativo sobre una capa textual (la del comediante-personaje) aislada del conjunto textual. En algunos casos (...) se puede captar no solo un «estilo» propio del personaje, sino hasta una poética propia. (p.189).

Teniendo en cuenta lo citado, la función poética del discurso del personaje de la obra, se caracteriza por el uso particular de signos y metáforas en el lenguaje, que construyen un

discurso poético y que, por el cual, podría considerar a la obra completa como una frase larga o un grito desesperado de soledad. Un grito que no se sabe si existió en realidad o es producto de la imaginación, por ello es que en mi parte práctica este discurso es la exteriorización de una reflexión interna.

Por último, la *función fática* según Ubersfeld (1989):

Inviste cualquier mensaje proferido por un comediante-personaje. Junto a sus palabras (sean cuales fueren) el personaje nos está diciendo también: os estoy hablando, ¿me oís? La función fática siempre tiene una doble dirección: hacia el interlocutor escénico y, simultáneamente, hacia el espectador. (p.190).

En la obra original la expresión “compañero” es la más recurrente que cumple la función fática. A través de ella el personaje, aparte de comprobar el canal ficticio de la comunicación, dota de mayor credibilidad la presencia ficticia de su interlocutor. Es decir, la expresión “compañero” es usada para inventar la presencia del otro, para dar cuenta de su presencia en un aquí y ahora. En el texto que elaboré, incluí expresiones como “¿Hey me puedes escuchar? ¿Me puedes escuchar? ¿Me escuchas? ¿Compañero? ¿Compañero?” que cumplen la función fática. El propósito es comprobar la eficacia de la comunicación del protagonista con su interlocutor, que en este caso es su yo alienado, en su propósito de recobrar su unicidad.

4.1.7 Análisis de las metáforas de la obra.

De Noche Justo Antes de los Bosques tiene una diversidad de metáforas. Antes de mencionar los que resultan relevantes para mi trabajo de investigación, creo conveniente definir cada concepto. Con relación a la metáfora, tomando como base la perspectiva de Jean Ricardou, Lejarcegui (1990) indica que:

Se puede decir que la metáfora es una figura en la cual se transporta la significación propia de una palabra a otra significación, con la que no concuerda más que en virtud de una comparación que está en la mente. Una palabra, tomada en un sentido metafórico, pierde su significación propia y toma una nueva, que se presenta como una comparación que se hace entre el sentido propio de esta palabra y aquel con el que se compara. (p.138).

Se puede deducir que la metáfora es una figura retórica en la que un elemento o una palabra es relacionada con otra con la que posee algo en común. Así, la palabra, producto de la comparación, pierde su significación propia y toma una nueva. En *De Noche Justo Antes de los Bosques* puedo identificar que la lluvia es una metáfora de la xenofobia y la discriminación. Llego a esta idea porque la sociedad francesa es una sociedad nacionalista que rechaza a lo diferente de ellos, de esta manera, las personas tienen en común la xenofobia y la

discriminación. El rechazo es comparado con lluvia, porque la tendencia al rechazo es una especie de enfermedad que afecta a la mayoría o a la ciudad entera, al igual que la lluvia. Es en medio de esta lluvia, en medio de la indiferencia y el rechazo de la sociedad francesa, que el personaje de Koltès pretende encontrar un calor humano. “Compañero, dame fuego, no te va a costar nada, compañero, qué asco de lluvia” (Koltès, 1989, p.11).

En la obra, el fuego y la habitación, desde mi punto de vista, metaforizan aspectos similares. En el primero, la necesidad de fuego es relacionado con la necesidad de un calor humano, una compañía. En ambos elementos la calidez es un aspecto en común, una calidez que genera satisfacción y bienestar. “No tengo tabaco, no es para fumar por lo que te decía: tienes fuego, compañero, era, compañero, para decirte: vaya mierda de barrio, vaya mierda de costumbre esta de dar vueltas por aquí” (Koltès, 1989, p.11).

En cuanto a la necesidad de una habitación podría considerar que esta está relacionada con la necesidad de un calor de hogar, un lugar al cual pertenecer y ser aceptado. El elemento en común sería también la calidez que genera una satisfacción, bienestar y pertenencia. “No estoy hablando de una habitación, compañero, de una habitación para pasar la noche” (Koltès, 1989, p.12).

En la obra el espejo es un elemento que refleja la realidad. El protagonista huye de los espejos porque estos le recuerdan su diferencia y su condición de extranjero, características que lo convierten en objeto de rechazo. Así, el espejo le recuerda su realidad, la realidad de la cual pretende huir para vivir en una realidad ficticia. El espejo también representa a los franceses porque, al igual que el objeto, estos le recuerdan sus diferencias a través de la xenofobia y la discriminación.

Por último, la luz es una metáfora de la alienación, porque hay una relación entre la alienación y la luz, en la que el aspecto en común es la afectación masiva. Así, la luz alumbra a todos a los que se exponen ante ella, del mismo modo, los inmigrantes son contaminados con los pensamientos, formas de vestir y hábitos de sus agresores con el objetivo de evitar ser rechazados. De este modo, la luz es una luz que aliena y, en palabras del personaje, “esta luz que nos hace parecernos tanto unos a otros” (Koltès, 1989, p.19). Después de haber realizado el análisis de las metáforas en la obra original, en el apartado siguiente explicaré la adaptación de estas metáforas dentro del contexto actual y la forma en cómo llevé a cabo su abordaje en una nueva propuesta.

4.1.8 Recontextualización del discurso y las metáforas.

Para la configuración de un nuevo texto, teniendo como partida la obra *De Noche Justo Antes de los Bosques*, fui extrayendo de la obra original fragmentos que destaquen los temas de mi interés de la obra, los cuales son la incapacidad de entablar comunicación, la necesidad de compañía, la alienación y la soledad. De esta manera, al unir los fragmentos de la nueva dramaturgia, el sentido se fue enfocando en los temas seleccionados. Posteriormente, hice una readaptación de las palabras y expresiones al contexto peruano, ya que la obra de partida es una traducción del francés al español de España realizado por José María Marco. Entonces, reemplacé expresiones como “gilipollas” por “imbécil”, “empalmar” por “parar”. Asimismo, suprimí expresiones como “El pequeño clan de cabrones con jetas de estafadores”, “incluidas las chicas más acojonantes”, “me tumbo y chao, pero eso, tío, imposible”, entre otros. La modificación de dichas expresiones fue para evitar que refieran a un contexto en particular como el español, sino que se aproxime más al ámbito peruano.

En cuanto a las metáforas, como se mencionó en el subtítulo “Análisis de las metáforas de la obra”, la lluvia representa a la xenofobia, el rechazo y la discriminación que afecta al protagonista, asimismo, la lluvia es entendida como una enfermedad que afecta y mata a la ciudad entera, enfermedad que es, como se dijo, la indiferencia social y el rechazo al extranjero. Para mi propuesta práctica, busqué el equivalente a la lluvia en un contexto de auge mediático. Para ello, me planteé la pregunta ¿Qué es eso que nos afecta a todos? ¿Qué es eso que puede ser entendido como una enfermedad?

Llegué a la conclusión de que lo más semejante es la luz, no la luz natural del sol, sino la luz azul emitida por los dispositivos electrónicos y la luz proveniente de otros aparatos electrónicos. Esto porque el sujeto posmoderno es un sujeto que no puede escapar de las imágenes provenientes de las fuentes mencionadas. Por ende, esta luz es una luz que ilumina al sujeto, su presencia está en todas partes (a modo de anuncios, pantallas, televisores, entre otros) y es imposible no encontrarse con ellas. En definitiva, es una luz que contiene imágenes con un propósito que, como resultado, aliena al receptor. Es precisamente en este propósito alienante que radica su cualidad de enfermedad.

Con relación a la metáfora del fuego y la habitación, se mencionó que en la obra poseen significados similares. El fuego que metaforiza el calor humano, el calor de una compañía y la habitación que, aparte de poseer estos dos significados, representa el calor de hogar. La palabra fuego y habitación, a modo de metáfora, son mencionadas reiteradas veces por el protagonista para expresar su necesidad de compañía, asimismo, estas expresiones que demandan fuego y una habitación a su interlocutor, pueden interpretarse como su padecimiento de soledad. En mi

trabajo, incorporar estas metáforas pueden transmitir el mismo significado de la obra original, pero mi intención es que representen la necesidad de ser considerado, la necesidad de ser tomado en cuenta, ya que la voz de la propuesta reclama atención, porque es un sujeto en proceso de desaparición, es un sujeto que se está alienando.

Por otro lado, se mencionó que en la obra el espejo representa la realidad. El personaje huye de estos porque le recuerdan su condición de extranjero, le recuerdan aquellos por lo que es rechazado y, en consecuencia, hace que también se rechace a sí mismo. También, el espejo representa a los franceses, porque al igual que estos, le resaltan su cualidad de Otro. En mi propuesta, incluyo esta metáfora, con una intención similar a la de la obra. El espejo como aquello que muestra los defectos. En mi trabajo, el personaje en proceso de alienación evita los espejos para no apreciar en lo que se está transformando, porque verse le provoca rechazo, y aconseja al personaje no alienado a no mirarse los defectos, porque eso sería rechazarse y se iniciaría el proceso de alienación.

4.2 Descripción y análisis del proceso (Bitácora)

4.2.1 Encuentro con el monólogo *De Noche Justo Antes de los Bosques* - 2017.

Mi primer encuentro con la obra *De Noche Justo Antes de los Bosques* se dio en el año 2017, luego de mi ingreso a la ENSAD. Vi un video de una propuesta realizada por la Compañía de teatro El Hangar con la interpretación de Antonio Aguilar y la dirección de Carlos Alonso Callero. El video es un tráiler de la puesta en escena y dura aproximadamente cuatro minutos. Es una especie de resumen de la obra completa. Tiene un inicio, con un ritmo lento evidente en las palabras del protagonista y la música. Luego, en el nudo, el ritmo va en crescendo, el cual es percibido a través de la voz, los movimientos y la música. En el desenlace, la voz retorna a un ritmo más tranquilo, mientras que la música continúa ligera, hasta que la música desaparece, el espacio se torna oscuro y el sonido de la lluvia cobra preponderancia. En la puesta destacaba el tema de la soledad, el extranjero y el otro. Por lo visto, no incluía escenografía, solo abordaba el trabajo corporal, la interpretación, el manejo de las luces y la música. Me fascinó el tráiler de la puesta en escena, porque los elementos confluían para construir las atmósferas de la obra: la soledad y el deseo de entablar comunicación con un otro. Las palabras emitidas por el personaje de manera ininterrumpida, la música y los movimientos fueron elementos que iban en crescendo. Este proceso gradual generó en mí la sensación de desesperación que el personaje experimenta al no tener compañía, al no tener a alguien a quien contarle sus problemas internos. El poder emotivo de la música generó un impacto en mí como

espectador. Debido a esto, en mi propuesta práctica actual incluí la música original compuesta para la obra, realizado por Miguel Linares, titulada Noche.

4.2.2 Abordaje de la obra - 2020.

Durante los tres siguientes años después del encuentro con la obra, estuve postergando la posibilidad de trabajarlo y llevarlo a escena, esto debido a su complejidad. En el año 2020, en el VII ciclo de la carrera, decidí abordar la obra para mi proyecto de tesis, el cual iniciaba con dos asignaturas: Fundamentos de la Investigación Teatral y Laboratorio de Investigación Actoral I. Mi motivación fue mi interés por la otredad, ya que yo soy un inmigrante en la sociedad limeña. Salí de mi ciudad Carhuaz, Ancash a Lima, donde me encontré con otra realidad distinta a la mía. Esta condición de extranjero que compartía con el personaje de Koltès, hizo que, en primera instancia, me sintiera identificado. Así, pretendía trabajar mi propuesta teniendo como protagonista a un inmigrante de la sierra peruana en la capital, un sujeto con una cultura en un contexto con otra cultura diferente.

Iniciamos con el análisis de la obra, el autor y el contexto. Este proceso fue muy complicado, debido a que en las redes no había tanta información sobre los aspectos biográficos del autor, tampoco sobre su contexto y, mucho menos, sobre la obra *De Noche Justo Antes de los Bosques*. La obra con sus aproximadamente 27 páginas, aun me parecía densa y complicada de entender. A falta de información, decidí investigar sobre los sucesos ocurridos en Francia de la década de los años 70 e incluso un poco antes. Hallé información sobre una tercera ola de migración que se dio en el país desde el término de la Segunda Guerra mundial hasta el año 1980. Tener esta información sobre inmigración de personas de diversas nacionalidades, me permitió tener un panorama del contexto de la obra. Volví a leer la obra y esta vez llegué a comprenderla un poco más.

Decidí continuar investigando del mismo modo que antes, el contexto de manera separada sobre la biografía del autor y el análisis formal de la obra. El conocimiento de las informaciones por separado, me permitió confrontarlo e identificar más precisamente el contexto, las motivaciones del autor y la complejidad de la obra. Finalmente, identifiqué en la obra uno de mis temas principales que se constituiría en mi primer eje de discurso: la otredad cultural, la cual consiste “en todo aquello que difiere del *nosotros* cultural, que no es propio de los parámetros sociales a los cuales se está habituado” (Alegre y Guglielmi, 2007, p.2).

Sin embargo, aún no tenía definido el eje de estructura formal. Indagué sobre el teatro performativo y me parecía el adecuado, porque en él tenía la posibilidad de incluir elementos como la danza, la música, el video, el ritual y más. Asimismo, podía partir desde una propuesta

autobiográfica. Sin embargo, la falta de información sobre el tema hizo que indagara en otra forma de escenificación.

4.2.3 Interés por la dramaturgia sonora.

Mi inclinación personal por la música me llevó a investigar sobre modalidades narrativas que tengan como elemento principal la música y los sonidos. Quería buscar la manera de abordar la obra desde una dramaturgia sonora o el fonodrama. Leí características del teatro ciego, los cuales me motivaron y así formulé mi pregunta de investigación: ¿De qué manera el teatro ciego construye la otredad a partir del monólogo *De noche justo antes de los bosques* de Bernard-Marie Koltès?

Estuve imaginando sobre la forma en la que podría escenificar mi propuesta. Imaginaba un espacio completamente oscuro, jadeos que provienen de diversas direcciones y distancias que son de un personaje que no vemos. Quería presentar a un personaje que no sea posible visualizar, tan solo pueda ser percibido a través del sonido de sus movimientos y de su voz. Consideraba que esta sería la forma de metaforizar aquel sujeto que es marginado, rechazado, tratado como nada y considerado como inexistente para otra sociedad. Pensaba, puedo apoyarme del uso de la música para enfatizar la necesidad de ser aceptado del personaje. Esta proyección sobre una forma de trabajar la obra fue pensada para ser realizada de manera presencial. Sin embargo, debido la continuidad de la pandemia y algunas opiniones, decidí abandonar esta idea y la pregunta. Las reflexiones e imaginaciones sobre una posible puesta en escena de la obra en la forma de teatro ciego, son hallazgos que posteriormente, sin ser consciente, retomé.

4.2.4 Inicio del proceso de investigación para redefinir los ejes de investigación.

Casi al finalizar la asignatura, en una de mis investigaciones me topé con un tipo de teatro particular: el teatro *in-yer-face*. Este me pareció el más propicio, debido a que en este tipo de teatro no existían los tabúes, y el principal objetivo de las puestas eran incomodar al espectador y generar emociones extremas en este, a modo de un puñetazo. El teatro *in-yer-face* se consolidó en mi eje de estructura formal. Las clases culminaron y tuvimos un breve periodo de vacaciones. Mi pregunta de investigación fue ¿De qué manera el teatro *in-yer-face* construye la otredad a partir del monólogo *De Noche Justo Antes de los Bosques* de Bernard-Marie Koltès?

A mi parecer, mi propuesta aun no era del todo coherente. Así que aproveché el tiempo para inscribirme a charlas, conferencias teatrales y a investigar sobre teorías filosóficas y sociológicas. Participé como observador en todos los programas del ETTIEN, organizado por

la ENSAD. Participé también del Congreso Internacional de la AMIT, que abordó conferencias sobre las poéticas escénicas latinoamericanas en épocas de pandemia. Aparte, ya tenía mis apuntes sobre teorías filosóficas y sociológicas que podrían constituirse en mi nuevo eje de discurso y mi eje de estructura formal. En el último congreso mencionado, uno de los ponentes, Francisco Nuño, mencionó un concepto que me llamó la atención, la *mediaturgia*. Al investigar, hallé que se trata de un término propuesto por Bonnie Marranca para hacer referencia a los métodos de composición escénica que implican medios digitales y medios virtuales. La autora, teniendo en cuenta dicho concepto, realiza el análisis de una obra de la compañía The Builders' Association, la cual destaca por hacer un teatro multimedia.

Al continuar indagando sobre esta forma teatral, también me encuentro con otra compañía, Laterna Magika, cuyas obras son catalogadas también como teatro multimedia. Así, este tipo de teatro llamó mi atención debido a sus elaboradas composiciones visuales en las que confluyen la presencia física del actor y las proyecciones multimedia. Dichas proyecciones no eran simplemente fotografías o videos de espacios reales, sino que podrían ser animaciones, figuras geométricas, espacios oníricos, entre muchas posibilidades más. Al observar específicamente el tráiler de la puesta en escena de la obra *Cube* de la compañía de teatro Laterna Magika, quedé fascinado con la forma de composición en la que un espacio se transformaba constantemente, de tal manera que pareciera que el espectador estuviera mirando la obra de frente, luego desde el techo y después desde los laterales.

Tras haber encontrado a estas dos compañías de teatro, The Builders' Association y Laterna Magika, también advertí que ambos grupos abordaban en sus obras temas relacionados con el impacto de los medios tecnológicos en la sociedad. Esta percepción me recordó a uno de los conceptos filosóficos que ya tenía en mente con anterioridad, la hiperrealidad, un concepto del filósofo Jean Baudrillard que hace referencia a los efectos alucinatorios producidos a causa de la sobreexposición del sujeto a los medios tecnológicos. De esta manera, el teatro multimedia al incorporar e inundar la escena con múltiples medios, parece metaforizar la condición del sujeto actual y el caos de la posmodernidad. Representando al mundo actual como un mundo caótico donde la realidad está siendo desplazada por las hiperrealidades. Como resultado, redefiní mis ejes de investigación, como eje de discurso, la hiperrealidad en la sociedad posmoderna y como eje de forma, el teatro multimedia.

4.2.5 Nueva pregunta de investigación y proceso de exploración.

Se apertura el VIII ciclo, regresé a las clases y esta vez en Laboratorio de Investigación Actoral I, planteé mi nueva pregunta de investigación: ¿De qué manera el Teatro Multimedia

construye la Hiperrealización¹⁵ del sujeto contemporáneo a partir del monólogo *De noche justo antes de los bosques* de Bernard-Marie Koltès? Esta vez mi pregunta estaba mejor planteada y había una relación entre los ejes. Empecé a analizar la obra desde otra perspectiva, desde la tecnología y su relación con la actualidad. Tenía unas ideas previas que necesitaba reflexionar para aterrizarlas. Empecé a investigar sobre el eje de estructura formal y a buscar referentes prácticos y teóricos.

En mi primer trabajo de laboratorio práctico, presenté una propuesta en la que el personaje era un mendigo, con cabello largo y bigotes crecidos. Este hablaba de manera frenética intentando retener a un interlocutor. Le hablaba directamente a la cámara, así, el espectador podía concebirse como el interlocutor. En este primer momento, solo exploré con la variación de planos y proximidades de la cámara con el personaje. Asimismo, traté de explorar las posibilidades que podían surgir al usar la cámara como si fuera el otro personaje a quien el protagonista se dirige. Sin embargo, mi búsqueda no iba por buen camino, porque tenía en mi espacio de grabación, el cual también era mi cuarto, cosas que interferían y rompían con la intención. Por ejemplo, se visualizaba la puerta y el cable del foco que usaba como iluminación.

Después, en la segunda propuesta práctica, empecé a explorar con los recursos de edición, usando efectos predeterminados por el editor con el que trabajaba: Filmora. Aprendí a duplicar una imagen, agregar gotas de lluvia que caen y un efecto que parecía distorsionar la imagen en varios colores. Grabé tomas ya no en un espacio cerrado como en la anterior presentación, sino en un espacio abierto, en la azotea de la casa donde vivía. Tenía una toma en donde la cámara enfocaba al personaje desde la espalda mientras este miraba la ciudad y el atardecer. También grabé otra secuencia donde solo enfocaba la ciudad. Sin embargo, al buscar nuevos espacios para grabar, me sentía demasiado limitado, porque el edificio donde vivía estaba rodeado por otros edificios y la única vista que había era donde únicamente se observaba la ciudad desde lo alto, secuencia que ya tenía grabada.

Aunque esta segunda propuesta también resultó ser poco fructífera, porque el espacio reducido que tenía se agotó y el espacio que disponía no aportaba en la intención que pretendía transmitir: la alienación. Lo positivo fue que ya me iba familiarizando con el trabajo de edición y las formas de abordar el tema, estos me servirían para mejorar mis posteriores trabajos. A pesar de todo, estas exploraciones fueron acumulando ideas que posteriormente tomaría. Uno

¹⁵ La palabra hiperrealización fue tomada de Mariano Nadorowski, quien en su libro *Después de clases desencantos y desafíos de la escuela actual* hace referencia a la infancia hiperrealizada, cuya definición fue realizada en el planteamiento de trabajo de investigación.

de ellos es la duplicación corporal. Al observar la toma de la ciudad me percaté de aquel sonido o ruido que las personas hemos normalizado: los sonidos de la ciudad entre las que se oyen voces, anuncios publicitarios, sonidos de carros, bocinas, voces, televisores encendidos, personas trabajando, entre otros. Al escuchar este cúmulo de sonidos lo asocié inmediatamente con la sobre exposición del sujeto a los sonidos y las imágenes. A la condición actual, donde la persona está acostumbrada a percibir el ruido (conjunto de imágenes y sonidos).

En la tercera presentación, los elementos multimedia empezaban a hacerse más evidentes. Le dediqué más tiempo a la edición. Esta vez volví a grabar en un espacio cerrado, porque quería enfocar mi trabajo en un fondo neutro para ir construyendo metáforas. De esta manera, mi propuesta parecería ser más teatral que cinematográfico. Había reflexionado sobre formas de metaforizar los temas que estaba abordando. Esto me proporcionó ideas. Surgió una metáfora: el personaje/actor parado y delante de él, un teléfono móvil. Esta metáfora traté de hacerla colgando el teléfono en el techo y tratando de enfocar con la cámara desde un ángulo donde pareciera que el teléfono móvil fuera la cabeza del personaje.

En la posterior presentación, empecé a darle aún más prioridad a la edición. Descubrí que podía incluir imágenes en los videos y así evitar tener que colgar el teléfono en el techo. Pretendí mejorar la metáfora anterior con el nuevo recurso que había hallado y, asimismo, agregué otra escena que quedaba bien: una secuencia física en la que interactuó con las imágenes, donde estos parecen inundar mi espacio, arranco las imágenes, las empujo y me resisto a que me invadan. En este punto también surgió una primera propuesta donde sitúo en el espacio fragmentos de una misma imagen en diferentes tamaños y en diversas orientaciones. De manera inconsciente, ya estaba aplicando la técnica del *zapping*. Más adelante, producto de mis investigaciones teóricas, reparé que se trataba de la mencionada técnica. Por otro lado, vi un cortometraje casero que un amigo había elaborado y me interesó el trabajo de edición, porque había logrado combinar dos imágenes. Entonces, deduje que a través de esta combinación podía construir un espacio donde el personaje se pueda desenvolver. Por esto, decidí escribirle para conocer la forma en cómo realizó su trabajo de edición. Al aprender esta estrategia ya me estaba aproximando a la construcción de los “espacios híbridos” (Zorita, 2020).

Al mismo tiempo que avanzaba con las exploraciones prácticas, empecé a afianzar la relación de los temas de la obra con la actualidad. Hallé que el tema en común fue la alienación cultural y la homogeneización cultural. Definir estos temas me permitió tener nuevas posibilidades para abordar en las propuestas prácticas. En mi siguiente avance práctico, ya estaba presente de manera más elaborada la duplicación corporal del personaje. Y estaba

también otra propuesta, la edición. Había encontrado una forma de cambiar el color del rostro de uno de los cuerpos presentes. El cual parecía tener una mancha negra en la cara. Esto fue una forma de metaforizar la alienación. También descubrí que, en el trabajo de edición, surgían imágenes e ideas inesperadas, porque los videos de las secuencias corporales en la edición inspiraban otros usos y otras formas de relacionarlos.

Por ejemplo, mientras aplicaba la duplicación corporal, se me ocurrió grabar otro video en la que el personaje intente tocar algo al frente, para que, al realizar la duplicación o reflejo, pareciera que el personaje toca al otro personaje, a doble alienado. Por otra parte, cuando pretendía recortar una imagen, surgió la idea de colocar varios pedazos de la misma imagen en la pantalla. Luego de pensar sobre esta imagen, le encontré un sentido, el cual es la fragmentación del sujeto a consecuencia de la alienación.

4.2.6 Reformulación de la pregunta de investigación - 2021.

Luego de presentar mi plan de tesis a la Dirección de Investigación, recibí una serie de indicaciones. Por una indicación en particular, creí necesario replantear mi pregunta de investigación. Ahora sería: ¿De qué manera el teatro multimedia construye la hiperrealidad en la sociedad posmoderna a partir del monólogo *De noche justo antes de los bosques* de Bernard-Marie Koltès?

En esta etapa, creí pertinente regrabar las escenas de mi propuesta práctica, porque me había mudado de espacio y, por ende, las nuevas tomas que había incluido no tenían relación con las anteriores. Asimismo, fui explorando más con la edición y agregué más cuerpos y de diversos tamaños en mi propuesta práctica. Asimismo, descubrí la forma de conseguir siluetas o sombras de los personajes, los cuales también incluí en mi trabajo.

En la parte teórica, estuve investigando sobre autores para mi marco teórico, ya que los anteriores, a mi parecer, no aportaban demasiado. Encontré el libro *En el Enjambre* del filósofo Byung-Chul Han y el libro *Mediocracia* de Alain Deneault, los cuales se asemejaban a mi eje de discurso. Desde la lectura de Byung-Chul Han empecé mi exploración desde la idea de que la sociedad actual tiende a huir hacia las imágenes, porque éstas resultan ser más perfectas que la realidad. Entonces, descargué la aplicación de fotografía Hombres Maquillaje Photo Editor guapo a través del cual modifiqué el tono de la piel del personaje, le agregué otros tipos de cabellos y colores, le añadí bigotes, gafas, piercing y tatuajes. De la lectura de Alain Deneault, extraje la premisa de que los medios tecnológicos provocan el aislamiento físico del sujeto. Por lo mencionado, consideré pertinente no presentar videos donde se visualicen otros personajes,

sino que los otros aparezcan solo a modo de imágenes inertes. Así, la sensación de soledad e incomunicación con otros sujetos se vería intensificada.

Los autores de mi eje de forma se mantuvieron: López Antuñano e Itziar Zorita. De López Antuñano tomé la técnica del *zapping*, cuyo abordaje fue variando. En un primer momento, pocos fragmentos del personaje fueron dispuestos en la pantalla, luego los fragmentos aumentaron y esta vez se situaban en diferentes orientaciones. Más adelante, los fragmentos se presentaron en diversos tamaños. De Itziar Zorita, tomé la idea de la duplicación corporal, esta técnica también fue variando en la forma de abordarla. Al inicio, usaba un efecto predeterminado de Filmora que se denominaba efecto espejo, a través del cual la imagen se reflejaba de igual manera. Posteriormente, dupliqué un mismo video y a uno de ellos le cambié de posición, de tal manera que, al fusionarlos, los personajes aparezcan frente a frente, pero al moverse, los personajes hacían los mismos movimientos y al mismo tiempo. La última forma que aún permanece, fue realizada con dos secuencias de videos. Cada una fue grabada de manera independiente, es decir, personaje por personaje. Así, al fusionar los videos, los personajes se mueven de manera diferente y a un tiempo diferente. De este modo, se resalta la particularidad de cada personaje.

Posteriormente, creí necesario regrabar toda mi propuesta práctica y situarlo en un espacio fijo, con fondo blanco y sin movimiento de la cámara, un solo plano fijo. Esto porque en mis trabajos de exploración descubrí que editar en fondo blanco favorecía más a la claridad de imágenes que incluía. La cámara fija porque quería aproximarme a una puesta en escena presencial y que, al momento de realizar una adaptación a este último, sea más factible. Observar mi trabajo grabado de este modo, me transmitía la sensación de que el personaje se encontraba encerrado dentro de un cubo blanco, y que este cubo cambiaba de espacios de manera inmediata. Al percatarme de esto y al observar, durante el trabajo de edición, que el personaje sale por un costado, se me ocurrió trabajar las formas de salidas. De esta manera, planteé que el personaje salga por un lado y luego ingrese inmediatamente por el lado contrario. Esto metaforizaba a los simulacros, donde el sujeto puede cambiar de espacios de manera inmediata, pero que al mismo tiempo se encontraba encerrado en un cubo: un espacio físico. Entonces pensé que era perfecto, porque esto también representaba el aislamiento del sujeto.

Por otro lado, se me ocurrió incluir videos de realidad virtual en la que se conducen autos. Esto porque quería evidenciar que el personaje logra satisfacer sus deseos en los simulacros. Para esto, busqué en YouTube un video en la que se esté jugando estos juegos, asimismo, que no se vea el conductor, porque así podría superponer la imagen a los

movimientos del actor para completar la acción. Elegí un auto Ferrari, porque consideré que uno de los sueños del personaje era tener uno.

La última modificación incluida en mi trabajo es el giro de la pantalla, para metaforizar la tecnoddependencia. Luego de una muestra, surgieron comentarios que consideraban que los giros eran demasiados. Esto me llevó a repensar la propuesta y aplicarlo de manera mínima y casi imperceptible, porque así es como los dispositivos nos dominan, sin que nos demos cuenta y, al final, terminamos atados a ellos. Por otra parte, incorporé el trabajo del *sonido binaural* o los sonidos aumentados para generar una sensación inmersiva de realidad. También con el objetivo de que el espectador sienta que el personaje se dirige a él de manera directa. Aquí incluí algunas ideas que había planteado para abordar mi propuesta en la forma del teatro ciego. Obviamente no fueron como tal, pero se ajustaron algunos aspectos.

El espacio oscuro se tradujo en la pantalla oscura. Aquí descubrí que el impacto de este era mayor, porque al oscurecerse la pantalla, el espectador podía ver su propio reflejo en a través de este. Tras la incorporación de la voz del personaje, generaba la sensación de que quien hablaba el espectador, era alguien dentro de él, una parte de sí mismo o él hablándose a sí mismo. Considero que mi propuesta solo puede ser visto a través de un teléfono móvil, porque uso los giros de pantalla, ya que al verlo desde el ordenador se perdería este sentido y, como resultado, el espectador no sabría la intencionalidad del recurso. También, opto por esta vía porque la pantalla de los celulares son los únicos que pueden reflejar la imagen o la silueta del espectador. Por último, sugiero el uso de audífonos porque solo de esta manera se puede apreciar con claridad los sonidos binaurales.

4.2.7 Reformulación de la pregunta de investigación y la propuesta práctica - 2022.

Para el proceso de licenciatura, la pregunta de investigación volvió a sufrir algunos cambios más. En esta ocasión sería ¿De qué manera el uso de las estrategias del teatro multimedia develan la hiperrealidad de la sociedad posmoderna a partir del monólogo *Noche Justo Antes de los Bosques* de Bernard-Marie Koltès? Cambié el término “técnicas” por “estrategias” debido a que no hallé autores que hayan sistematizado con rigurosidad las formas de trabajo en el teatro multimedia y hayan considerado a los procedimientos como técnicas. Por ello, decidí tomar la perspectiva de Zorita, quien denomina como estrategias a todos los procedimientos que se aplican en el teatro multimedia para conseguir un efecto determinado.

Por otra parte, realicé una revisión de todo mi trabajo de investigación, de esta manera, me percaté de algunas falencias en la estructura y el contenido. Esto fue gracias al tiempo que permanecí alejado de mi trabajo, porque retorné a él con nuevas ideas y otra perspectiva. A

medida que realizaba la revisión me percaté que redundaba excesivamente en una misma idea, pudiendo decir lo mismo en unos pocos párrafos. También reparé que a veces no había una lógica entre las partes de mi texto escrito, ya que estos parecían ser fragmentos sin continuidad. Tras realizar las lecturas y determinar los temas centrales, fue surgiendo una nueva estructura para poder ordenar el contenido de mi capítulo II y III, los cuales eran demasiado extensos. En el proceso también descubrí que mencionar el teatro en el periodo del confinamiento y la tecnovivialidad, podía aportar a la justificación de la forma de trabajar mi propuesta, ya que esta forma ponía en evidencia nuestra relación con las pantallas y nuestras relaciones mediadas, las cuales se hacían más frecuentes.

Con respecto a mi propuesta práctica, surgieron ideas de incorporar en mayor medida los signos o lenguajes correspondientes al mundo virtual, tales como notificaciones, mensajes, signos que den cuenta de un proceso de carga, interrupción a través de anuncios publicitarios, cambios de ventanas, etc. Asimismo, surgió una estructura de ritmo, en el sentido de que el clímax se dé cuando el protagonista de mi propuesta sea saturado con imágenes, sonidos y acciones, de tal manera que parezca atrofiarse o destrozarse, para luego dar paso a un momento de reflexión en un ritmo opuesto, lento. También, en este proceso exploré con la redundancia, algo que en la virtualidad es frecuente, entonces incorporé sonidos, imágenes y mensajes que son repetitivos, para generar esta sensación que generan las redes sociales.

4.3 Descripción y análisis del hecho escénico

Para realizar la descripción y el análisis del hecho escénico tomaré como punto de partida la clasificación de los signos realizada por Tadeuz Kowzan en el libro *El signo en el teatro. Introducción a la semiología del arte del espectáculo* (1992). Dicha clasificación me permitirá identificar los diversos medios que estoy empleando en mi trabajo, asimismo, servirán como base para realizar la descripción y el análisis de la forma en cómo incorporo los nuevos medios en mi propuesta para construir discursos. De los 13 signos que identifica Kowzan, únicamente tomaré 10, dejaré de lado el peinado, el accesorio y la iluminación, porque considero que estos elementos, a pesar de estar presentes en mi propuesta, no han sido desarrollados para transmitir intenciones.

En primer lugar, la palabra, esta no está presente en toda mi propuesta práctica. Su aparición es partir de la segunda mitad y no es emitida por el personaje durante la acción, sino que hay una separación de la palabra hablada y el sujeto hablante. Esta forma de abordar la palabra tiene la intención de resaltar la soledad del personaje y, al mismo tiempo, es una forma de exteriorización sus pensamientos y reflexiones. Por ejemplo, en una de las escenas en la que

el personaje cae a una especie de fosa blanca, la voz fue grabada de manera independiente de la imagen, luego fue procesado a través de un software de edición de audio: Adobe Audition, para alterarla agregándole el efecto de reverberación, de tal manera que se pueda percibir la voz con un poco de eco. Esta forma de abordar el texto también intensifica la condición fragmentada del sujeto posmoderno, quien es un sujeto fragmentado, separado de su unidad, donde cada parte de él se encuentra dispersa en diferentes plataformas de las redes sociales.

En cuanto al tono, Kowzan (1992) considera que este hace referencia al modo de pronunciación de la palabra y comprende elementos como la entonación, el ritmo, la velocidad y la intensidad. En mi propuesta, la voz es trabajada en un tono medio, con un ritmo moderado y con una intensidad media, esto con el propósito de transmitir una sensación íntima donde el personaje reflexiona consigo mismo y, al mismo tiempo, con el público. El interlocutor del personaje es él mismo, pero por la forma en cómo abordo la voz, espero que el público también se pueda considerar como el interlocutor del protagonista. Para ayudar a lograr este objetivo también intervengo la voz grabada con el uso de Adobe Audition para eliminar los sonidos correspondientes al lado izquierdo (L) o derecho (R) de los auriculares.

La mímica del rostro, para Kowzan (1992), es un sistema de signos kinésicos que están más próximos a la expresión verbal. Se puede identificar la mímica espontánea (signos elegidos por la articulación) y la mímica voluntaria, las cuales sirven para hacer más expresiva y significativa la palabra a la que acompañan. En la primera mitad de mi propuesta, trabajo los signos mímicos voluntarios para representar las emociones del personaje durante su interacción con las interfaces de las redes sociales. Así, el personaje pasa de estar aburrido a estar divertido, entretenido, animado y emocionado. En algunas escenas de mi propuesta empleo la orientación vertical de la cámara para encuadrar el rostro del personaje, de esta forma el público podrá percibir con mayor claridad las mímicas que realice.

Con respecto al gesto, Kowzan (1992) sostiene que este es el medio más rico y flexible para expresar los pensamientos del personaje. El gesto es el movimiento la actitud de las manos, los brazos, las piernas, la cabeza o el cuerpo entero con el fin de crear o comunicar signos. El gesto tiene la facultad de acompañar o sustituir a la palabra. En la primera mitad de mi propuesta práctica, los gestos sustituyen la palabra. Por ejemplo, en una de las escenas iniciales grabé por separado una secuencia de gestos que evidencien la interacción del sujeto con la interface de WhatsApp. Posteriormente, incluí la mencionada interface en el proceso de edición. Como resultado, el personaje parece relacionarse verdaderamente con el elemento insertado, ello se observa cuando escribe el estado de WhatsApp. Para lograr que los gestos puedan adquirir sentido al relacionarse con las imágenes o videos, tuve que alterar las

velocidades de estos últimos y mover la ubicación de las imágenes, asimismo, añadí animaciones durante las entradas y salidas. De esta forma, las imágenes parecen reaccionar a los movimientos realizados por el personaje.

El movimiento escénico del actor, para Kowzan (1992), refiere a la forma de desplazarse del actor y sus posiciones en el espacio escénico. El protagonista de mi escenificación, en la primera mitad, se relaciona con las interfaces de las redes sociales e iconos. De esta relación se puede deducir que el personaje se encuentra familiarizado a las redes sociales, porque sus movimientos son dinámicos. Toda esta secuencia de movimientos dinámicos son una forma de exteriorizar el ritmo interno del sujeto que navega por las redes sociales, quien físicamente se encuentra inactivo, mientras que internamente se encuentra activo.

Con respecto al maquillaje, el autor indica que este tiende a destacar el rostro del actor que aparece en una escena bajo determinadas condiciones de luz. Asimismo, crea signos referentes a la raza, edad, estado de salud y temperamento del personaje. En mi trabajo práctico, aplicar un maquillaje que caracterice sería particularizar al personaje. Lo que pretendo es, por el contrario, que el personaje sea un personaje simbólico que represente a las personas en este mundo hiperreal de la actualidad. Con esta intención es que únicamente aplico base en polvo sobre el rostro para evitar que la iluminación artificial general brille al iluminar el rostro del personaje. Sin embargo, empleo los filtros de Instagram para mejorar la apariencia del personaje en sus fotografías, entonces podría señalar que a través de dicho procedimiento estaría maquillando al personaje en algunos momentos de la obra.

Para el autor, el vestuario es un vehículo de signos artificiales de gran variedad, porque puede expresar el sexo, la edad, la clase social, la religión, la nacionalidad, etc., sin embargo, en mi propuesta el vestuario no expresa una característica del personaje. Hago uso de un vestuario neutro de color negro que ayuda a destacar el cuerpo del actor del fondo blanco del espacio. Asimismo, el color negro favorece a las proyecciones porque no se pierde con los demás colores. Es necesario recordar que la alienación es abordada en mi propuesta metafóricamente como una enfermedad a través de manchas sobre la piel y no por medio del vestuario. Estas manchas se logran a través del trabajo de edición al seleccionar un color y luego cambiarlo, de esa manera se altera el color seleccionado.

Acerca del decorado, Kowzan, afirma que la finalidad de esta es representar un lugar, también puede expresar tiempo, época histórica, estación del año y parte del día. Del mismo modo señala que, si el espectáculo prescinde del decorado, los demás elementos pueden cumplir su función. En mi escenificación el decorado es reemplazado por los elementos

multimedia. Así, el espacio es un espacio vacío de color blanco que está a disposición de las proyecciones. Para la representación de la calle, en la escena de Google Maps, se llevó a cabo a través de la superposición de dos videos. Uno donde el personaje realiza una acción delante de un fondo blanco y otro donde se graba la interface de la aplicación Google Maps desplazando hacia las direcciones por donde el personaje voltea a mirar. Posteriormente, se redujo la intensidad de la opacidad de ambos videos para lograr fusionarlos. Finalmente, se sincroniza los movimientos del actor con los movimientos del segundo video, de tal manera que parezca que ambos se relacionan. Los espacios que se construyen son las interfaces de WhatsApp, Facebook e Instagram. Por medio de este procedimiento también se construyen espacios oníricos o que representan el subconsciente del personaje donde este reflexiona junto a su doble.

En relación a la música, el autor indica que una forma de analizarla es a partir del ritmo, la melodía y la armonía, asimismo, teniendo en cuenta sus cualidades como la intensidad, duración, altura o timbre de los sonidos. A partir de la segunda mitad de mi puesta en escena incorporo una pieza de piano con un ritmo lento, melodías minimalistas repetitivas (Gymnopédie n° 1 y n°3) que crean una atmósfera melancólica en la que el personaje se observa a sí mismo, observa su transformación e intenta recobrar su unicidad. Más adelante, incluyo una pieza de piano titulada Noche, el cual se va intensificando, este crescendo pretende enfatizar el intento fallido del personaje por huir de la hiperrealidad y es anulado por el aumento gradual de la música.

Por último, el sonido, según Kowzan este hace referencia a los efectos sonoros (ruidos), que pueden ser signos naturales o artificiales, pero que son producidos artificialmente para los fines del espectáculo. Los ruidos emitidos en escena pueden dar la hora, el tiempo el lugar y el movimiento. En mi escenificación, en parte, los sonidos tienen la función de enfatizar las situaciones. En la escena del estado de WhatsApp, los sonidos son incorporados para dar cuenta de la acción, escribir el estado, asimismo, representan la llegada de mensajes. Por otra parte, los sonidos también representan la condición del sujeto en la hiperrealidad. Por ejemplo, el sonido de teletransportación (similar a un rayo, inmediato) enfatiza la velocidad con la que el sujeto cambia de un espacio o plataforma a otra de manera inmediata, como si se teletransportara a otro espacio.

Por otro lado, a continuación, haré una descripción de la forma en cómo abordé la representación de los temas de interés identificados en la obra. En primer lugar, en cuanto a la incapacidad de entablar comunicación, opté por situar al personaje en soledad. Este aparece delante de un fondo blanco. El mismo espacio físico sirve de base para la construcción de

diversos espacios virtuales. Evitar la incorporación de otros personajes enfatiza la característica egoísta del individuo, quien se sitúa a sí mismo como lo más importante. Los movimientos del protagonista son dinámicos y están en una continua interacción con los elementos multimedia proyectados (imagen, sonido). Esta forma de relación atenúa la sensación de soledad que el protagonista pueda experimentar, sumergiéndolo así en una aparente compañía y en un estado de incomunicación total con el exterior. La artificialidad de la hiperrealidad construida es develada a través de interrupciones (como la batería baja del celular) que provocan el cese del espacio artificial. Otra forma de develar dicho carácter artificial es a través de la inserción de códigos binarios, los cuales dan a entender que este mundo de la apariencia es un mundo fabricado, artificial.

Si el sujeto está aislado de su entorno y por ende se ha desplazado o migrado de la realidad a los simulacros, ello evidencia también su imposibilidad de vivir sin la presencia de dichos simulacros, es decir, el individuo es incapaz de vivir sin la aparente compañía que le proporciona la hiperrealidad. Así, queda a flote también otro de los temas identificados, la necesidad de compañía. En la búsqueda de esta ansiada compañía se manifiesta también la fobia que experimenta el personaje al retornar al plano de la realidad, tal como sucede al agotarse la batería del celular. La fobia se origina a causa de la incapacidad del protagonista para hacerle frente a una realidad que le resulta imperfecta e inaceptable. De esta manera, se encuentra encerrado en la hiperrealidad. Metafóricamente, podría decir que se encuentra encerrado en su propio celular, fuente de las hiperrealidades.

En la búsqueda de compañía y aceptación, el individuo opta por realizar modificaciones de su imagen para conseguir la aceptación de los demás, aproximándose de este modo al tercer tema destacado, la alienación cultural. El personaje de la obra crea simulacros de sí mismo a través del uso de aplicaciones de fotografía que le brindan la posibilidad de añadir tatuajes y cambiar el tono de su piel. De esta forma, la imagen real del individuo queda perdida entre sus diversas copias, dicho de otro modo, las reduplicaciones de la imagen del personaje han terminado por reemplazar al original, develando así el carácter *dividual* del individuo.

4.4 Estructura y dramaturgia de la propuesta práctica

Individuo dividual

SECUENCIA I

Escena 1: [| : vertical]¹⁶ “Perfil de Facebook como perfil del personaje”¹⁷

Secuencia donde se aprecia la apertura de la aplicación de Facebook, se visualiza el perfil del personaje, se desplaza y se observa la información personal, sus amigos, sus diversas publicaciones, las publicaciones donde fue etiquetado y sus fotografías publicadas. Luego, aparece el personaje de pie y lo observado aparece dentro del marco de un celular, el cual está situado delante de la cabeza del protagonista. El personaje levanta la mano izquierda, realiza un chasquido con los dedos y el teléfono desaparece e inmediatamente aparece el icono de WhatsApp.

Escena 2: [| : vertical] “Estado de WhatsApp”

El personaje toca el icono de WhatsApp, se abre la aplicación, aparece la interface para escribir un estado, el protagonista escribe “Im bored” junto a un emoticón aburrido. Fabianna le saluda. Su cara de aburrimiento cambia. Se ríe y desliza la ventana hacia su derecha. Mira a la derecha, a la izquierda y luego hacia arriba.

Escena 3: [| : vertical] “Fotos en Instagram”

Desliza el icono de Instagram de arriba hacia abajo y luego lo expande hacia los costados. Se apertura la cámara de fotos de la aplicación. El personaje posa mirando hacia la cámara con los brazos cruzados.

Sonido de obturador.

Luego posa de perfil con los brazos cruzados y la mano derecha en la barbilla.

Sonido de obturador.

La imagen se duplica, uno de ellos se mantiene en la posición y el otro se mueve a un costado para observar que tal quedó la fotografía. La imagen fija se transforma en un prototipo de imagen al cual el personaje pretende asemejarse, se toca el bíceps izquierdo, gira la cabeza hacia los costados en señal de disconformidad y realiza un chasquido con los dedos. Desaparece la fotografía y

música de gimnasio.

Escena 4: [| : vertical] “Entrenamiento en casa”

Se posiciona para empezar a levantar una pesa con el brazo derecho y el perfil derecho hacia la cámara. El personaje levanta pesas. La música anterior se interrumpe y se oye

¹⁶ Indican la orientación del celular al ver la propuesta escénica. El inicio de la obra en vertical obedece a una necesidad funcional, las interfaces de las aplicaciones de redes sociales en vertical tales como Facebook e Instagram.

¹⁷ Hace referencia al nombre de la unidad. Se trata de una descripción personal sobre un determinado momento para, de esta manera, buscar formas de representación en base a ella.

Anuncio de cursos de inglés por Kale Anders.

El personaje se detiene, mira al frente y se aproxima incómodo a la cámara.

Sonido de teletransportación

SECUENCIA II

Escena 5: [- : Horizontal A] “Google Maps”

Se recrea el espacio de una calle a través de la aplicación Google Maps. El personaje ingresa desde la cámara hacia el fondo. Da unos pasos y se detiene, se coloca las manos en la cintura. Llega un mensaje de Fabianna donde dice: “Conoces el parque de la exposición, verdad?” Mira hacia la derecha, donde se encuentra la burbuja de chat, luego hacia la izquierda y sale por el lado derecho.

Sonido de teletransportación

Escena 6: [- : Horizontal A] “Anuncios publicitarios” (Tv, internet, calle)

Se recrea una calle con *anuncios publicitarios* y *sonido de calle*. El personaje ingresa por la izquierda, se para al centro, se escuchan anuncios de Coca Cola, Movistar, Trident, entre otros. A su lado derecho parece la imagen/anuncio de un iPhone, el personaje lo mira y reflexiona.

El video se detiene. Anuncio de Dove. Luego continua.

Reflexiona y descarta la posibilidad de adquisición girando la cabeza hacia los lados. A su lado izquierdo aparece la imagen/anuncio del perfume Dolce & Gabbana Light Blue, en la que aparece un hombre con una mujer, ambos en ropa de baño. Se muestra muy atraído por la imagen y el producto. Crea una ilusión, en la que aspira ser igual que algunos ídolos y ser un hombre atractivo, van apareciendo imágenes ideales. Se toca los bolsillos y se da cuenta que no tiene dinero. Inmediatamente las imágenes desaparecen.

Sonido de dinero

Aparece una tarjeta de crédito en la parte superior de su lado derecho, lo ve caer y se aproxima a tomarlo rápidamente.

Anuncio de un auto

Mira hacia la cámara emocionadamente. Se cae a una especie de abismo.

Sonido de teletransportación.

Escena 7: [- : Horizontal A] “Car Simulator” (simulador de auto)

Se recrea el interior de un auto a través del programa de juego Car Simulator. El personaje cae sentándose sobre el asiento. Empieza a conducir. Toma de su lado derecho unos audífonos y se los coloca.

Suena un fragmento de Hasta Que Dios Diga de Anuel AA y Bad Bunny

Continúa conduciendo mientras van llegando notificaciones de reacciones a sus fotos en redes sociales y mensajes de Fabianna, mira a los costados y aparece *una alerta de batería baja y sonido de alarma*. El personaje desesperadamente da solución al problema y continúa conduciendo.

Suena Vitamina de Arcangel ft Maluma

SECUENCIA III

Escena 8: [- : Horizontal A] “Modificaciones corporales”

La música anterior continúa.

El espacio está vacío, en blanco. El personaje se reincorpora lentamente. Luego se coloca las manos en la cintura, sonrío. *Sonido de obturador. Aparece un tatuaje en el lado izquierdo de su pecho. Sonido de obturador. Aparece otro tatuaje al lado derecho de su pecho, Sonido de obturador. Otro tatuaje en el abdomen. Sonido de obturador. El personaje esta de costado, mostrando su brazo izquierdo. Aparece un tatuaje y Sonido de obturador. Otro tatuaje a la altura del abdomen, Sonido de obturador. El personaje está de espaldas. Aparece un tatuaje en su espalda. Sonido de obturador.*

Se detiene la música anterior, desaparece el tatuaje y aparece un código de barra. Sonido de estampa. Se visualiza debajo del código “Fron Facebook”. El personaje desaparece. Espacio vacío.

Escena 9: [- : Horizontal A] “Metáfora de transformación corporal”

El espacio está vacío, en blanco.

Sonido de una base de trap.

El personaje aparece realizando una secuencia física en la que se retuerce y sacude imaginariamente algo de encima. El cuerpo se empieza duplicar. Se observa dos cuerpos, uno de color natural y el otro en blanco y negro. Llega un mensaje de Fabianna en donde la dice que es una decepción y que finge ser alguien que no es en realidad.

Sonido golpeando cristal

El personaje pierde el equilibrio, se golpea en la pared del fondo y su imagen se quiebra.

Sonido de cristales rotos

Escena 10: [- : Horizontal B] “Cristales rotos”

El espacio es construido a través de los fragmentos rotos de la imagen del personaje.

Suena Gymnopédie No.3 de Erik Satie

El otro personaje entra del costado derecho hacia el fondo. Mira, toca sus fragmentos e intenta reconstruirlos.

A partir de aquí, los textos en cursiva y entre comillas son los parlamentos del protagonista. I, hace referencia a los parlamentos que únicamente se oirán por el lado izquierdo del audífono. D, hace referencia a los parlamentos que únicamente se oirán por el lado derecho del audífono. Los que simplemente aparecen entre comillas, en cursiva y centrado, se oirán por ambos lados, I Y D.

I: “¡Compañero!”

D: “¡Compañero!”

“¿Dónde estás? ¿Dónde te has metido?”

El espacio construido desaparece y aparece un cuerpo pegado a la pared, se desvanece, cae y aparece un avatar.

Escena 11: [- : Horizontal B] “Duplicación corporal”

Se construye un espacio onírico. El personaje se encuentra frente a su “yo hiperreal”. Se observan detenidamente.

“Estabas doblando la esquina cuando te vi, cuanta luz, no le sienta a uno muy bien esto de estar inmerso, pero, de todos modos, me atreví”

Aparecen los tres simulacros del personaje. Uno de ellos permanece serio tocándose la barbilla, el otro sonríe, el otro permanece con los brazos cruzados y lleva puesto una gafa.

“Y ahora que estamos aquí, ahora que no quiero mirarte, tendría que convencerte de relajar los ojos por lo menos un poco, para no ponerme enfermo. Por eso, cuando doblabas la esquina, allí, cuando te vi, me puse a correr, pensaba: nada más fácil que encontrar una habitación para una noche, para un rato”

Desaparecen los simulacros. Se observa otra vez al personaje frente a su “yo hiperreal”

“si uno lo desea de verdad, si te atreves a pedirlo, a pesar de todo, a pesar de la luz que te deja indefenso si te miras en un espejo”

Suena Gymnopédie No.1 de Erik Satie

“Pero, incluso cuando no quieres hacerlo, resulta difícil no mirarte en un espejo, con tantos como hay por aquí, hay que darles la espalda, como ahora que estamos aquí,”

El personaje que se encuentra al lado derecho levanta lentamente su mano derecho hacia adelante intentando tocar al otro personaje.

“aquí te miran a ti, yo les doy la espalda, siempre, y, sin embargo, todo está lleno de espejos. Cien mil espejos te miran, hay que andarse con cuidado con ellos”

El otro personaje del lado izquierdo levanta la mano izquierda.

“Verás compañero, busco una habitación. Por lo menos para esta noche. Por eso cuando te vi, quise pedírtela. Salí corriendo detrás de ti. Corrí, corrí, corrí... para esta vez después de voltear la esquina, no me encuentre en una calle vacía de ti, para no encontrar solo la luz, la luz, la luz, la luz...”

Suena Noche de Miguel Linares

“Estoy harto de todo esto, cada uno con su rollo, en su agujero, estoy harto de todos y me entran ganas de liarme a golpes. Busco algo parecido a la hierba en medio de este barajuste, corro, corro, corro, te encuentro y te cojo del brazo, tengo tantas ganas de una habitación”

Ambos personajes intentan abrazarse, en el encuentro, el del lado izquierdo se desvanece.

“y estoy completamente mojado, no digas nada, no te muevas, te miro,”

Escena 12: [- : Horizontal B] “Fragmentación del sujeto”

El personaje se percibe de manera entrecortada. Este se toca el rostro. La imagen se empieza a fragmentar, hasta que poco a poco va desapareciendo. El personaje se convierte en sombra.

“te quiero, compañero, compañero, mira, he estado buscando a alguien que fuera como un ángel en medio de esta de esta mierda, y tu estas aquí, te quiero, y todo lo demás, sigo sin saber cómo podría decírtelo, que desbarajuste, que mierda, compañero, y luego siempre la luz, la luz, la luz, la luz...”

El espacio es inundado de códigos de lenguaje de programación.

“La luz que nos deja indefenso, esa luz que nos hace parecernos, esa maldita luz, la luz,”

El espacio se construye y toma forma de un abismo en la que el personaje va cayendo en una secuencia de imágenes.

D: “¿Hey me puedes escuchar?”

I: ¿Me puedes escuchar?

D: ¿Me escuchas?

I: ¿Compañero?

“¿Compañero?”

El espacio se inunda de códigos de lenguaje de programación

Escena 13: [| : vertical invertido] “Pantalla negra”

El espacio desaparece y la pantalla se oscurece, se observa una secuencia que se repite: la pantalla de un celular se convierte en la pantalla del teléfono del espectador. Voz en off.

I: “Ahora, tengo la impresión de que todo el mundo se ha cambiado de bando.”

D: “Esa luz que nos hace parecernos unos a otros. La nueva fuerza somos nosotros, me dijo, y yo debía formar parte de esa fuerza. Así es como te cogen, como un imbécil,”

I: “mira, nos la tenemos que sujetar bien fuerte, hay que aguantarse,”

D: “Nosotros, compañero, nosotros los extranjeros, tenemos que aguantárnoslo todo y, además, sujetárnosla bien fuerte: lo fundamental, en mi idea de sindicato, es que no sete pare nunca”

“en ninguna ocasión, mientras todo esté dirigido por este clan secreto, el pequeño clan que controla todo. No disfrutar, aguantarse cueste lo que cueste, porque es ahí donde acechan y nos joderían vivos.”

Escena 14: [- : Horizontal B] “Aniquilación del cuerpo real”

Aparecen códigos de lenguaje de programación y un ser con varios brazos que se mueve a modo de insecto. Se observa al protagonista y a varios de sus clones. El protagonista desaparece y los clones cobran preponderancia.

Escena 15: [| : vertical invertido] “Falsedad del tecnocuerpo”

La imagen del personaje se va desvaneciendo sobre códigos binarios

La música finaliza.

Una grabación de pantalla donde detienen el video que se estaba observando. Sale de la pantalla completa y se sitúa en la interface principal del celular. Llega un mensaje de Lizandro al celular donde dice “Tu eres una mentira, yo soy una mentira, todos lo somos...” Aparecen siluetas del personaje con cabezas de códigos QR que inundan la pantalla.

4.5 Análisis de las audiencias

La herramienta empleada para realizar el análisis de las audiencias fue una encuesta que incluye algunas preguntas para completar y otras para marcar. El objetivo de esta encuesta, en líneas generales, fue recabar información sobre la forma en cómo la propuesta escénica estaba siendo recepcionada por el espectador. La encuesta que presentaré a continuación fue elaborada teniendo en cuenta a mi público específico, jóvenes entre 15 y 21 años, sin embargo, también la aproveché para conocer la perspectiva de personas mayores.

1. Indica tu edad.
2. ¿Cuál considera que es el tema (o los temas) de la propuesta?
3. ¿En algún momento te sentiste aludido? Especifica en cuál o cuáles.
4. ¿Qué idea, frase, imagen o reflexión te llevas luego de haber visto la propuesta?
5. ¿Usas alguna de las aplicaciones presentadas?
 - i) Todas.
 - ii) Algunas.
 - iii) Ninguna.
6. ¿Ver la propuesta afectó tu opinión sobre los medios tecnológicos?
 - i) Si.
 - ii) Un poco.

iii) No.

7. Si deseas puedes escribir un breve comentario. (Opcional).

Consideré pertinente presentar una pregunta abierta con relación al tema, porque necesitaba saber, a partir de las palabras del espectador, cuáles eran los temas sobre los que trata la propuesta. Al obtener las respuestas, podría corroborar si los aspectos de la hiperrealidad abordados en la propuesta fueron percibidos o no por el público. Era de esperar que las palabras empleadas por la audiencia, no serían los conceptos que empleo en mi trabajo de investigación, sin embargo, a través de sus descripciones y términos empleados podrían aproximarse o distanciarse de ellos.

Los encuestados fueron personas entre 19 y 34 años. Los jóvenes de aproximadamente 19 años, respondieron a la segunda pregunta con respuestas que incluyen “medios tecnológicos” y se aproximan a los efectos negativos, tanto de estos como de sus contenidos, con respuestas como “destrucción de las personas” y “la otra cara de las redes sociales”. Por otra parte, la audiencia mayor entre 27 y 34 años, dieron respuestas que incluían términos del ámbito tecnológico como alienación, big data, artificial y ruptura. Asimismo, incluyeron palabras y frases que permiten interpretar los efectos de los medios tecnológicos como “la superficialidad de las redes sociales”, “lo artificial”, “la soledad” y “la depresión”.

Las respuestas obtenidas se aproximan a los aspectos de la hiperrealidad de la sociedad posmoderna, lo cual permite deducir que las estrategias de representación cumplen la función de recrear los simulacros y, al mismo tiempo, develar su carácter artificial. Es por ello que la mayoría de los encuestados respondió como tema general, los “medios tecnológicos” y como tema específico las consecuencias del abuso del uso de los medios tecnológicos.

En cuanto a la tercera pregunta, el 90% de los encuestados respondieron que sí. Los momentos señalados difieren, no obstante, pude identificarlos al proponer una división de la puesta en escena en dos partes. Denominé la primera mitad de la obra como la escena de las redes sociales y la segunda mitad con el nombre de la escena de la reflexión. En la primera parte, el 50% señaló sentirse aludido con el desplazamiento del personaje por diversas aplicaciones móviles, el nivel de los estándares de belleza en las redes sociales y la construcción de una imagen diferente a la propia. Un 40% indicó sentirse aludido en la escena de la pantalla negra. Los resultados mencionados me permiten interpretar que el abordaje de temas como la alienación, la necesidad de compañía y aceptación obtuvieron resultados favorables, ya que el público se sintió identificado con las escenas.

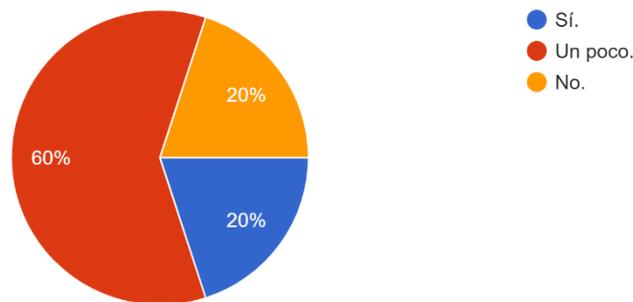
Con respecto a la cuarta pregunta, los encuestados tomaron una postura crítica con respecto a lo observado en la obra. Algunos hicieron referencia al carácter degradante de las imágenes y videos que en su propósito de ayudar lo único que provocan es un cuestionamiento sobre la propia imagen. Otros indicaron sentirse atrapados en su celular, en una lucha constante por salir de este encierro y sentirse como seres que son propiedad de Facebook. Estos resultados también permiten deducir que las estrategias empleadas en la realización escénica con el propósito de develar la hiperrealidad de la sociedad posmoderna fueron eficaces, ya que algunos de los espectadores pudieron identificarse como sujetos encerrados o atrapados en un mundo hiperreal del cual no pueden escapar.

En cuanto a la quinta pregunta, un 80% respondió algunas, mientras que un 20% señaló que todas. De lo mencionado se puede inferir que un gran porcentaje de los encuestados tiene acceso a los medios tecnológicos ya sea por ocio y adicción, por temas educativos, laborales, entre otros. Pero es necesario recordar que un aproximado del 60% de los encuestados son parte de mi público específico, es decir, jóvenes entre 15 y 21 años. Tomando en cuenta ello y la pregunta realizada, podría plantear dos posibilidades. Por un lado, que los adolescentes no pretenden estar presentes en todas las redes sociales, sino que les basta con estar presentes en una que esté de moda o la que resulte ser más interesante, quizá Instagram por su preponderancia visual. Por otro lado, que los adolescentes se sienten más atraídos por las aplicaciones de entretenimiento como los juegos, ya sea en los celulares o en los ordenadores.

Por último, con respecto a la sexta pregunta, un 20% indicó que sí, un 60% que un poco y un 20% que no. Al leer las respuestas de los encuestados en la que evidencian su postura referente a los medios tecnológicos y establecer una relación con los resultados de esta pregunta, puedo interpretar que el último 20% pertenece a un público maduro, conocedor de los beneficios y desventajas del uso de los medios tecnológicos, por ende, con una perspectiva crítica de ellas. En cuanto al 60% que respondió indicando que un poco, podría deducir que quizá los adolescentes son conscientes de los efectos negativos de los nuevos medios, sin embargo, no pueden huir de ellos, ya que su gusto o adicción les impide aceptar que son sujetos tecnodependientes.

¿Ver la propuesta afectó tu opinión sobre los medios tecnológicos?

5 respuestas



Autoría propia

Por otro lado, también organicé un breve conversatorio posterior a la observación de mi propuesta escénica con espectadores de aproximadamente 23 a 45 años de edad. En dicha reunión algunos indicaron que la propuesta aborda diversos temas de la actualidad y que no se encasilla en uno. Identificaron temas como la alienación, la tecnoddependencia, la construcción de una imagen para la mirada del otro, el universo construido por códigos binarios, el daño que provocan los celulares y el sujeto como propiedad de Facebook. Por otra parte, los espectadores destacaron el uso de las interfaces de las redes sociales y los sonidos de las notificaciones para construir las escenas, ya que estos elementos lograron situar al espectador en el contexto hiperreal.

Por último, los espectadores mayores de 40 años, sin demasiada experiencia en los medios tecnológicos, indicaron que su percepción de la propuesta fue completamente diferente. Señalaron que realizaron su lectura a partir de sus propias referencias, llegando a la idea de que la propuesta representa a un individuo que migra a otro lugar y que, a consecuencia de ello, sufre de soledad. Sin embargo, al establecer un diálogo con alguien que tenía una perspectiva similar, fueron cuestionándose sobre la incorporación de los medios tecnológicos al ámbito cotidiano, indicando que la tecnología está favoreciendo a las personas porque en algunas ocasiones son prótesis ayudan en la realización de nuestras labores, pero al mismo tiempo nos vuelven dependientes e incitan a la búsqueda de una solución fácil a los problemas. De este conversatorio puedo interpretar que mi propuesta escénica fue realizada con códigos pertenecientes al contexto tecnológico y que el empleo de estos favorece la construcción y transmisión del discurso.

Conclusiones

Una problemática social que atraía mi atención previa a la realización de este trabajo de investigación era la invasión de los medios tecnológicos a la vida cotidiana de los sujetos. Este aspecto se intensificó con la emergencia sanitaria ocasionada por la COVID-19, ya que impedía la relación *cara a cara* de las personas e incentivó las relaciones mediadas o tecnoviviales. Sin embargo, llegué a la conclusión de que el tecnovivio instaurado por la pandemia evidenciaba la condición inconsciente del individuo previo a este acontecimiento. Esto porque el sujeto era alguien que se aislaba del entorno físico para habitar dentro de simulacros, rehuía a las relaciones interpersonales y prefería ver al otro a través de una pantalla, asimismo, evidenció su condición de migrante porque se desplazaba constantemente por múltiples simulacros y el mundo físico sin terminar de asentarse fijamente en uno.

Para entender y realizar el análisis de los aspectos característicos del sujeto posmoderno inmerso en la hiperrealidad, opté por investigar conceptos concernientes a la problemática social actual en el ámbito tecnológico. De esta manera, revisé los estudios de Jean Baudrillard, Alain Deneault y Byung-Chul Han, filósofos que teorizaron sobre la relación de la sociedad actual con los medios tecnológicos. Tras el análisis de sus estudios determiné que la incapacidad de entablar comunicación a consecuencia del aislamiento físico del sujeto por el uso de los medios tecnológicos, la condición migrante del hombre en la virtualidad generada por los medios y su consecuente alienación eran características que podía identificar en los sujetos que conformaban mi entorno social.

Tras el análisis de la obra *De Noche Justo Antes de los Bosques*, la cual fue mi punto de partida para realizar mi trabajo de investigación, reparé que este monólogo tenía temas que se vinculaban con la actualidad, tales como la incapacidad de comunicación, la condición migrante, la alienación, la necesidad de relacionarse y el abandono de la realidad. Sin embargo, la escasez de artículos, libros y trabajos de investigación que aborden el estudio de las producciones dramáticas de Bernard-Marie Koltès y su contexto, fueron limitaciones que se presentaron durante la realización de mi trabajo de investigación. Por tal motivo, realicé el análisis de la obra investigando de manera independiente sobre el contexto del autor, posteriormente, ahondé en su biografía y, finalmente, realicé varias lecturas de la obra.

De lo mencionado, puedo concluir que la obra *De Noche Justo Antes de los Bosques* a pesar de su antigüedad y de estar contextualizado en una Francia de la década de los setenta, posee aspectos sociales semejantes a nuestra problemática social peruana, por ende, su estudio puede propiciar a valorar y difundir las producciones dramáticas de Bernard-Marie Koltès, así

como a conocer e investigar a profundidad los problemas que aquejan a nuestra sociedad peruana en la actualidad.

Por otro lado, en cuanto al proceso de exploración de las posibilidades escénicas y formas expresivas a través de la aplicación de estrategias del teatro multimedia para la construcción de los simulacros, empecé por explorar con la edición. En dicho proceso, corroboré que la imagen o el video podía cumplir la función de *videoescenografía* al generar un espacio híbrido entre la presencia física real y la presencia virtual. Asimismo, percibí que el uso de un fondo blanco podía resaltar la presencia del actor y favorecía a las proyecciones o a la fusión con otras imágenes. El fondo blanco en mi propuesta práctica insinuaba un espacio cerrado semejante a un cubo, esta idea me dio pie a trabajar mi propuesta exclusivamente para celulares, ya que estos dispositivos embelesan a los sujetos de tal manera que parecen estar atrapados dentro y sin poder prescindir de ellos. Para enfatizar esta idea incorporé capturas de pantallas en imágenes y videos para construir las interfaces de las redes sociales con los cuales el sujeto interactúa. Para generar la interacción tuve que alterar la duración, los movimientos, la ubicación y el tamaño de las imágenes insertadas, de tal manera que parezca que los movimientos del actor modifican a las imágenes proyectadas cuando abre aplicaciones, escribe, se toma fotos, entre otros.

En el trabajo de exploración también me percaté de que la superposición de imágenes sobre el cuerpo del actor podía generar metáforas, en ese sentido, también añadí a mi propuesta metáforas que representen a la crisis del sujeto en el ámbito tecnológico. En este proceso también indagué en la fragmentación de la pantalla con la finalidad de generar sensaciones en el espectador. Apliqué la fragmentación de dos maneras, por un lado, en la sucesión de la historia y, por otro lado, en la división del campo visual. En la primera, alteré la sucesión caracterizada por el color blanco de fondo al incorporar imágenes negras sólidas que aparecían ser parpadeos. El resultado mostraba una secuencia de video que era interrumpida constantemente por el fondo negro, este efecto captura la atención del espectador y, al mismo tiempo, destaca el cambio físico que tiene el personaje con la alienación, porque el tono de piel de este se va alterando.

En la edición conseguí recortar una parte de una imagen en la que aparecía el personaje, ello me llevó a fragmentar el cuerpo del actor en muchas partes, posteriormente, las ubiqué de manera desordenada en la pantalla, algunos en diferentes posiciones, otros invertidos y otros de diferentes tamaños. Esta imagen que mostraba a un sujeto desintegrado aportaba a la idea que quería transmitir en mi propuesta práctica, el cual era la fragmentación del sujeto en las diferentes redes sociales. Tras realizar el trabajo de investigación respecto a las

conceptualizaciones del teatro multimedia, encontré que esta forma de organizar las imágenes correspondía al *zapping*.

Al indagar con las herramientas que me ofrecía el editor Filmora con el cual trabajaba mi propuesta, me topé con un efecto que lograba duplicar una imagen a modo de espejo. Este fue el detonante para buscar la manera de incorporar en mi trabajo un doble del personaje. Para lograr dicho objetivo tuve que realizar grabaciones en un mismo espacio. En uno de los videos el personaje debía estar a uno de los lados reaccionando imaginariamente frente a un interlocutor, luego debía grabar otro video en la que el personaje se encuentre en el lado opuesto y también reaccionando imaginariamente. Luego, en la edición, tras alterar las velocidades de los videos y sus opacidades, logré sincronizar los movimientos del personaje frente a su doble, de tal manera que ambos parecían relacionarse. Esta estrategia me permitió metaforizar la crisis de la identidad del sujeto.

Tomando en cuenta lo mencionado, concluyo que el proceso de edición fue parte fundamental en la construcción de mi propuesta práctica, ya que en ese momento realizaba una labor de autodirección. También considero que, tal como los ensayos de una puesta en escena presencial, el proceso de edición también es un terreno de hallazgos, por ende, es necesario estar dispuestos a la continua exploración, al ensayo y al error. A diferencia del cine, en mi propuesta únicamente tuve una escaleta conformada por los momentos que pretendía conseguir para mi propuesta. Por lo tanto, en el proceso de la construcción de mi trabajo práctico requería explorar en la edición y si surgía una idea, necesitaba grabar en ese instante para concretarla. Asimismo, la escaleta se fue modificando constantemente debido a que surgían nuevos momentos o enfoque de los momentos cambiada. También concluyo que, durante las exploraciones en el proceso de edición o la actuación, la intuición de artista nos puede llevar a generar nuestras propias estrategias de trabajo, sin embargo, es necesario revisar trabajos de investigación respecto al tema, ya que lo que para nosotros puede ser un descubrimiento ya haya sido teorizado por otros autores. Por lo tanto, es necesario conocer dichas investigaciones para contar con conceptos que nos ayuden a describir nuestros trabajos y realizar aportes a otras investigaciones con nuestros propios enfoques.

Por otro lado, en cuanto a la integración de elementos multimedia (fotografías, videos, músicas, sonidos, videomontajes), los materiales elaborados por el cuerpo del actor y fragmentos de la obra *De Noche Justo Antes de los Bosques*, estos debían ser elementos que contribuyan a evidenciar los tres temas fundamentales que determiné: la incapacidad de entablar comunicación, la condición migrante y la alienación del sujeto. Los videos incorporados construyen los ismulacros por los cuales el sujeto se va desplazando. Algunas

imágenes son representaciones de los prototipos de hombres o cuerpos que se van propagando por los medios tecnológicos, los cuales son asumidos por el personaje. La relación del personaje con las imágenes incorporadas es necesaria para transmitir la sensación de que este se encuentra interactuando con objetos y personas en un espacio vacío que se va transformando en diversos espacios de manera constante. En cuanto al texto incorporado a mi propuesta escénica, esta fue construida a través de fragmentos o amputaciones de la obra original, de tal manera que se reflejen los tres temas fundamentales mencionados.

Con respecto a lo mencionado, concluyo que para incorporar los materiales multimedia en una propuesta escénica es necesario que el artista los intervenga, es decir, debe apropiarse de los materiales y modificarlos de acuerdo a sus necesidades. Asimismo, los materiales que el artista seleccione deben contribuir a la transmisión de sus ideas, ya que si una imagen resulta ser bella y no aporta al sentido de la obra entonces su presencia es injustificada e inútil. Es necesario tener en cuenta que lo descartado también contribuye en la construcción de la propuesta, también es necesario dejar de lado los hallazgos para encontrar nuevas formas.

Por último, concluyo que la aplicación de las estrategias del teatro multimedia como el *zapping*, la fragmentación de la pantalla, la interactividad y los espacios híbridos, ayudan a evidenciar la hiperrealidad en la que vive la sociedad posmoderna. El *zapping* refleja el mundo virtual caótico donde abundan las imágenes de corta duración, en el cual el sujeto es abrumado de información visual y, como consecuencia de ello, es incapaz de retener durante un tiempo prolongado lo que observa. En mi propuesta el *zapping* pretende representar el bombardeo constante de imágenes y sonidos a través de los medios, asimismo, metaforiza la condición escindida del individuo. La fragmentación es capaz de representar a la percepción aleatoria del sujeto, quien constantemente interrumpe una actividad para realizar otra o se desplaza de plataforma en plataforma sin terminar de asentarse en una. Asimismo, esta estrategia representa la condición del sujeto, quien se encuentra disperso en las diferentes redes sociales con diversos simulacros. En mi trabajo la fragmentación es aplicada en la interrupción de la continuidad de una secuencia para dar cuenta de la percepción aleatoria del sujeto. La fragmentación del campo visual pretende metaforizar la alienación del sujeto al alterar tu integridad.

La interactividad representa a la relación constante entre el sujeto y la máquina. En mi trabajo se exterioriza dicha relación para reflejar la consciencia del sujeto al usar los dispositivos móviles, así el individuo parece manipular objetos, arrastra cosas, relacionarse con otros y más. Los espacios híbridos en mi propuesta representan a los simulacros a los cuales el sujeto tiene la sensación de desplazarse, para enfatizar esta idea he incorporado indicios que evidencian al sujeto en soledad en un espacio vacío, el cual se va transformando de manera

ilusoria. La ilusión que provocan los dispositivos tecnológicos al engañar a nuestros sentidos. De esta manera, las estrategias mencionadas son pertinentes para construir y develar la condición de una sociedad dominada por los medios tecnológicos en las que los sujetos han perdido la materialidad de su cuerpo y han pasado a convertirse en meros signos.

Referencias

- Alegre, J., y Guglielmi, F. (2007). Exploración de la otredad en la filosofía contemporánea. *Nuevo itinerario*, 1, pp. 1-17. Recuperado de <https://revistas.unne.edu.ar/index.php/nit/article/view/3220/2881>
- Álvarez, C. [Claudio Alvarez Teran]. (s.f). Cultura Posmoderna [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=NmAbTg9V2i8>
- Abuín, A. (2008). TEATRO Y NUEVAS TECNOLOGÍAS: CONCEPTOS BÁSICOS. UNED. *Revista Signa*, 17. 29-56. Recuperado de <http://www.cervantesvirtual.com/downloadPdf/teatro-y-nuevas-tecnologas-conceptos-bsicos-0/>
- Anáhuac, G. (2019). *La influencia de la tecnología en nuestra vida cotidiana*. México: Generación Anáhuac. Recuperado de <https://www.anahuac.mx/generacion-anahuac/la-influencia-de-la-tecnologia-en-nuestra-vida-cotidiana>
- Aparici, R. (2010). *La construcción de la realidad en los medios de comunicación*. Universidad Nacional de Educación a Distancia.
- Appignasesi, R., Sardar, Z. y Curry, P. (1997) *Posmodernismo para principiantes*. Longseller.
- Araya, L. y Pedreros, M. (2013). Análisis de las Teorías de Motivación de Contenido: Una Aplicación al Mercado Laboral de Chile del Año 2009. *Revista de Ciencias Sociales*, 4 (142), pp.45-61.
- Area, M. (2009). *Introducción a la Tecnología Educativa*. Recuperado de: <https://campusvirtual.ull.es/ocw/file.php/4/ebookte.pdf>
- Asmat, D. (2012). El posmodernismo: sociedad y familia en el siglo XXI. *Estrategias para el cumplimiento de la misión*, 09-02, 83-91.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Recuperado de https://www.ucursos.cl/usuario/8c884c218360cd1a814d73bccaf3ff9a/mi_blog/r/culturaysimulacro_jeanbaudrillard.pdf
- Baudrillard, J. (2000). *La ilusión vital*. recuperado de <https://pijamasurf.com/wp-content/uploads/10.208.149.45/uploads/2013/02/BaudrillardJean-LaIllusionVital.pdf>
- Bauman, Z. (2020). "El amor no es una receta para una vida tranquila" / Entrevistado por Feona Attwood. BLOGHEMIA. Recuperado de https://www.bloghemia.com/2020/11/nuestro-miedo-la-soledad-por-zygmund.html?m=1&fbclid=IwAR31h8x4zQEhbtq46nE65161kkEkGx60SSsL9OQUQe4W38PtQa83T_oRCJo

- Barraza, E. (2020). Un teatro para la pandemia: alternativas para la creación escénica en tiempos del nuevo coronavirus en el Perú, a propósito del proyecto virtual «Sin filtro» del Teatro Británico. *Desde el Sur*, 12, 01, pp. 263-284. Recuperado de <http://www.scielo.org.pe/pdf/des/v12n1/2415-0959-des-12-01-263.pdf>
- Barroso, J. (2009). Medios de comunicación y posmodernidad: hacia un pensamiento ético, comunitario y planetario. *Razón y Palabra*, 69. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199520330080>
- Berger, P., y Luckmann, T. (2003). *La construcción social de la realidad*. Amorrortu editores.
- Bernal, Ó. (2004). El cuerpo invisible: teatro y tecnologías de la imagen. *Arbor* 177, 699-700, pp.595-610.
- Bertazza, J. (2009). *El extranjero*. Argentina: Página12. Recuperado de <https://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/radar/9-5303-2009-05-10.html>
- Blasco, L. (2020). *La degradación humana causada por la tecnología ha sobrepasado algunos límites importantes*. BBC News Mundo. Recuperado de <https://www.bbc.com/mundo/noticias-54569277>
- Capriles, E. (2008). Entorno al concepto de alienación: una reelaboración ecologista desde el siglo XXI. *Revista Estudios Culturales*, 2. 15-58. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3987066>
- Cavagliato, E. (2021). “Hiperrealidad y simulacro en las redes sociales”. Universidad Nacional de Rosario. Recuperado de <http://biblioteca.puntoedu.edu.ar/bitstream/handle/2133/23112/Tesina%20final%20%20Hiperrealidad%20y%20simulacro%20en%20las%20redes%20sociales%20-%20Cavagliato%20Eugenia%20María%20%281%29%281%29.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- Chávez, A. (2012). Identidad virtual vs. identidad real. *Revista Académica de la Facultad de Derecho de la Universidad La Salle*, 7, pp-161-164.
- Claudillo, E. (2011). Evasión e hiperrealidad en The Universal Baseball Association, Inc., J. Henry Waugh, Proprietor. *Estudios Ingleses de la Universidad Complutense*, 19, pp.105-129. doi: http://dx.doi.org/10.5209/rev_EIUC.2011.v19.36245
- Cubillo, R. (2013). La intermedialidad en el siglo XXI. *Diálogos*, (14), pp.169-179.
- Daló, R. (1996). *Acción racional, conflicto y seguridad colectiva en la posguerra fría* (Tesis de maestría). UNP, Buenos Aires. Recuperado de

http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/1796/Documento_completo_.pdf?sequence=1&isAllowed=y

- Darcy, R. (1987). *Configuraciones histórico-culturales americanas*. Calicanto.
- Deneault, A. (2019). *Mediocracia. Cuando los mediocres toman el poder*. Turner Publicaciones SL.
- De Souza, M. (2015). *Dramaturgia de la polifonía un estudio sobre las prácticas de enseñanza y aprendizaje de las escrituras dramáticas en el obrador internacional de la sala Beckett de Barcelona* (Tesis doctoral). UAB. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10803/327308>
- Diviani, R. (14 de marzo de 2004). *Posmodernismo y Medios de Comunicación. La iniciativa de comunicación*. Recuperado de <https://www.comminit.com/la/content/posmodernismo-y-medios-de-comunicacion>
- Domínguez, E. (2012). *Medios de comunicación masiva*. Recuperado de: http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/comunicacion/Medios_de_comunicacion_masiva.pdf
- Domínguez, M. (2004). La construcción de la identidad en la juventud: Sociedad, cultura y género. *III Jornadas Pedagógicas de la Persona. Identidad personal y educación*: Universidad de Sevilla. Recuperado de <http://hdl.handle.net/11441/50879>
- Dubatti, J. (2020). Experiencia teatral, experiencia tecnovivial: ni identidad, ni campeonato, ni superación evolucionista, ni destrucción, ni vínculos simétricos. *Rebento*, (12), pp. 8-32. Recuperado de <https://www.periodicos.ia.unesp.br/index.php/rebento/article/view/503/299>
- Dubatti, J. (2007). *Filosofía del teatro I*. ATUEL.
- Dubatti, J. (2017). *Poéticas de liminalidad en el teatro*. ENSAD.
- Dubatti, J. y Taborda, M. (trad.). (2008). *Teatro. Bernard-Marie Koltés*. Ediciones Colihue.
- El Tiempo, (1995). *Un Famoso Desconocido Llamado Koltés*. Colombia: El Tiempo. Recuperado de <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/MAM-386690>
- Escuza, C. (junio del 2021). *Dramaturgias*. Ciclo de conferencias temáticas del teatro de grupo ENSAD-ONANTI, organizado por la Escuela Nacional Superior De Arte Dramático y el Movimiento de Grupos de Teatro Independiente del Perú.
- Estrada, R. (2014). *El concepto de posmodernidad en Gianni Vattimo*. [Tesis de pregrado]. Universidad de San Carlos de Guatemala.

- Feinmann, J. [Filosofía aquí y ahora]. (23 de junio de 2016). La realidad es una construcción del medio - Capítulo 8 - Octava temporada [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=uUIEooQcG74>
- Fernández, F. y Martínez, J. (1999). *Manual básico del lenguaje y narrativa audiovisual*. Paidós.
- Gannac, A. (2020). *Byung-Chul Han: "La hipercomunicación destruye nuestras relaciones"*. Recuperado de <https://www.psychologies.com/Culture/Ma-vie-numerique/Interviews/Byung-Chul-Han-L-hypercommunication-annihile-nos-relations>
- Gray, J. (2008). *Perros de paja*. Ediciones Paidós.
- Grande, M. y Sánchez, M. (2016). Posibilidades de un teatro transmedia. *Artnodes*, 18, pp.64-72. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5851119>
- Gutiérrez, F. (2015). La filosofía posmoderna: ¿el fin de los universales? *Revista Ciencias Humanas*, (2), pp. 59-67. Recuperado de <https://revistas.usb.edu.co/index.php/CienciasHumanas/article/view/2078/1813>
- Hall, S. (2010). *Sin garantías: trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Enviñ editores
- Han, B-C. (2014). *En el enjambre*. Herder.
- Hinojosa, M. (12 de noviembre de 2018). *Gilles Lipovetsky: "Los mismos que quieren vivir en el presente, viven ansiosos y aterrados del futuro"*. Revista Santiago. Recuperado de <https://revistasantiago.cl/pensamiento/gilles-lipovetsky-los-mismos-que-quieren-vivir-en-el-presente-viven-ansiosos-y-aterrados-del-futuro/#:~:text=El%20culto%20hedonista%20fue%20el,lo%20que%20nos%20hace%20modernos>
- Jameson, F. (1992). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Editorial Paidós.
- Koltès, B-M (1989). *De noche justo antes de los bosques*. Editorial Pre-textos
- Kowzan, T. (1992). El signo en el teatro. Introducción a la semiología del arte del espectáculo, *El teatro y su crisis actual* (pp.25-60). Monte Avila Editores.
- Lamarca, M. (2006). *Hipertexto: el nuevo concepto de documento en la cultura de la imagen* (Tesis doctoral). UCM, Madrid. Recuperada de: <http://www.hipertexto.info/>
- Lampert, H. (2008). Posmodernidad y universidad: ¿una reflexión necesaria? *Perfiles Educativos*, 30(120), pp.79-93.

- Lejarcegui, M. (1990). La Construcción Metafórica. *Revista de Filología y su Didáctica*, (13), pp.135-145.
- Lindstrom, M. (2011). *Así se manipula al consumidor*. Recuperado de: <https://situviera24.files.wordpress.com/2016/08/asi-se-manipula-al-consumidor-martin-lindstrom-copia1.pdf>
- Lipovetsky, G. (1986). *La era del vacío*. Editorial Anagrama.
- Lyotard, J-F. (1991). *La condición posmoderna*. Editorial R.E.I.
- López, J. (2014). Teatro multimedia antecedentes y estado de la cuestión. Nueva revista de política, cultura y arte, 148, 168-183. Recuperado de <https://reunir.unir.net/handle/123456789/4981>
- Lowen, A. (2014). *El narcisismo. La enfermedad de nuestro tiempo*. Ediciones Paidós.
- Manrique, H., y Castro, A. (2016). Realidad, teoría y conmensurabilidad: Reflexiones en torno a las modas intelectuales en psicología. *Revista CES psicología*, 09, 01, pp. 65-88. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/4235/423545768006.pdf>
- Martínez, L., Leyva, M., y Fèlix, L. (2014). *Irrealidad, la realidad de la irrealidad*. Recuperado de <http://www.upd.edu.mx/PDF/Libros/Realidad-Irrealidad.pdf>
- Marranca, B. (2011). La escena como diseño. La mediaturgia de *Firefall* de John Jesurun. En Bellisco, M., Cifuentes, M-J., Ecija, A. (Ed.), *Repensar la dramaturgia. Errancia y transformación* (pp.199-208). Murcia: Centro Párraga.
- McLuhan, M., y Quentin, F. (1969). *El medio es el mensaje*. Editorial Paidós.
- Merlin, N. (2017). *Colonización de la subjetividad*. Letra Viva, Librería y Editorial.
- Mescia, M. [TEDx Talks]. (4 de agosto de 2020). ¿Escucho o me escucho? Mirko Mescia [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=GLJhQeUod6A>
- Michelsen, A. (2011). La afirmación de la tecnología en la posmodernidad. *Atlántica: Revista de arte y pensamiento*, 30, pp. 101-121.
- Moles, A. (1991) *La imagen: comunicación funcional*. Editorial Trillas.
- Moraga, R. (2012). Sin Sangre de Teatrocinema Lenguaje contemporáneo y multimedia en beneficio de la memoria. *Cátedra de Artes*, 11. 102-121. Recuperado de: <http://catedradeartes.uc.cl/pdf/catedra%2011/6.%20Rocio%20Troc%20Moraga.pdf>
- Muros, B. (2011). El concepto de identidad en el mundo *virtual*: el yo online. *REIFOP*, 14 (2), pp.49-56.

- Nadorowski, M. (1999). *Después de clase desencantos y desafíos de la escuela actual*. Ediciones Novedades Educativas de México.
- Naranjo, M. [Udearoba]. (28 setiembre de 2018). Cibercultura [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=0wC-JKWwu4M&t=187s>
- Navarro, C. (2006). *Creatividad publicitaria eficaz*. Esic Editorial.
- Oittana, L. (2013). La desaparición de lo real o el éxtasis de la comunicación. *La Trama de la Comunicación*, 17, pp.255-269.
- Oliveira-Cézar, M. (2004). El exilio argentino en Francia. *Amérique Latine Histoire et Mémoire. Les Cahiers ALHIM*, 1. Recuperado de <https://doi.org/10.4000/alhim.67>
- Otegui, J. (2017). La realidad virtual y la realidad aumentada en el proceso de marketing. *Revista de Dirección y Administración de Empresas*, 24, pp.155-229.
- Palmeri, D. (2013). *Indagaciones sobre la reescritura del mito griego en el teatro contemporáneo. Las orestíadas de la societas Raffaello Sanzio, mapa teatro, Rodrigo García y Yael Farber*. [Tesis doctoral]. Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona.
- Pavis, P. (1998). *Diccionario del teatro*. Ediciones Paidós Ibérica.
- Pavis, P. (2016). *Diccionario de la performance y del teatro contemporáneo*. Ediciones Paso de Gato
- Palacios, R. (2017). *Interculturalidad y conflicto en la obra de Bernard-Marie Koltès* (Tesis doctoral). UAM, Madrid. Recuperada de https://repositorio.uam.es/bitstream/handle/10486/680638/palacios_ferro_rodrigo.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Paoletta, A. (2019). *El actor en la realidad virtual. Artes escénicas, tecnología y aportes sobre teorías de actuación* (Tesis doctoral). UNC, Córdoba. Recuperado de <https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/12820/TesisPaoletta.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pindado, J. (2005). Los medios de comunicación y la construcción de la identidad adolescente. *ZER: Revista de Estudios de Comunicación*, 11(21), 11-22. <https://ojs.ehu.eus/index.php/Zer/article/view/3712>
- Prósper, J. (2015). La fragmentación del espacio audiovisual: sucesión y simultaneidad. *Opción*, 31 (4), 737-756. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31045569044>

- Puig, E. (s.f.). *Las nuevas tecnologías nos acercan de quien tenemos lejos y nos alejan de quien tenemos cerca / Entrevistado por Claudia Cavero*. Barcelona: Global21. Recuperado de <https://global21magazine.com/entrevista-enric-puig/>
- Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Manantial.
- Represas, M. (2019). [Marcos Represas]. (6 de julio de 2019). Jean Baudrillard Hiperrealidad | Qué es la Realidad | [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=vqEMdeS4MHU>
- Rebata, S. (2021). La experiencia del teatro digital durante la pandemia por la COVID-19 en Lima. *Conexión*, 19, pp.39-64. Doi: <https://doi.org/10.18800/conexion.202102.002>
- Riveira, J. (s.f.). *De noche justo antes de los bosques (Bernard-Marie Koltès)*. Madrid: La Estantería de José. Recuperado de <https://laestanteriadejorge.wordpress.com/de-noche-justo-antes-de-los-bosques-bernard-marie-koltes/>
- Romero, W. (2003). Bernard-Marie Koltès: la huella de Medea. *Actas XIII Jornadas Nacionales de Literatura Francesa y Francófona*, pp.357-365.
- Rodríguez, C. (2015) Posmodernidad y comunicación. *Revista Mexicana De Ciencias Políticas Y Sociales*, 38(154), pp.51-62. Doi: <https://doi.org/10.22201/fcpys.2448492xe.1993.154.50670>
- Rueda, R., y Giraldo, D. (2016). La imagen de perfil en Facebook: identidad y representación en esta red social. *Folios: revista de la Facultad de Humanidades*, 43, 119-135. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5297433>
- Sala Beckett (s.f.). *Bernard-Marie Koltès*. Barcelona: Sala Beckett Obrador Internacional de Dramatúrgia. Recuperado de <https://www.salabeckett.cat/es/membre/bernard-marie-koltes/>
- Sarrazac, J. (2011). Koltès, Hacia un Teatro de la Palabra. *Paso de Gato*, (47), pp.50-51.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones*. Editorial Gedisa.
- Solotorevsky, M. (1995) Poética de la totalidad y poética de la fragmentación: Borges/Sarduy. *Actas del XII Congreso de la Asociación Internacional de Hispanistas*, 7, pp.273-280.
- Souza, M. (1999). La individualidad postmoderna: una lectura del pensamiento de Pietro Barcellona y Boaventura de Sousa Santos. *Cuadernos Electrónicos de Filosofía del Derecho*, (2), pp. 321-338.
- Teira, J. (2020). El audiovisual en escena: del teatro multimedia al teatro intermedia a través de la videoescena. *Actio Nova*, 4, 129-165. doi: <https://doi.org/10.15366/actionova2020.m4.007>

- Teira, J. (2020). Hacia un análisis de la función dramaturgica de la videoescena. *Acotaciones*, 45, pp.291-322.
- Teira, J. (2021). Recursos videoescénicos en la dramaturgia intermedial. Análisis de The Mountain de Agrupación Señor Serrano. *Revista Caracol*, 22, pp.254-285.
- Ubersfeld, A. (1989). *Semiótica Teatral*. Ediciones Cátedra, S. A.
- Valero, S. (2018). La adorable presencia del testigo. En A. Alvarado. (Ed.), *Cosidad, carnalidad y virtualidad: cuerpos y objetos en escena* (pp.185-188). Argentina: UNA.
- Irina, V. (2008). La transestética de Baudrillard: simulacro y arte en la época de simulación total. *Estudio de filosofía*, 38, pp.197-219.
- Vásquez, A. (2011). La Posmodernidad. Nuevo régimen de verdad, violencia metafísica y fin de los metarrelatos. *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, 29-1, pp.285-300.
- Velásquez, E. (2014). La virtualización: Aproximaciones desde Manuel Castells y Jean Baudrillard. *Pensamiento Humanista*, 11, pp.31-53. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.11912/7987>
- Vicente, S. (2008). El rol de la imagen en el mundo contemporáneo. *Huellas, Búsquedas en Artes y Diseño*, 6, pp.68-75. Recuperado de https://bdigital.uncu.edu.ar/objetos_digitales/2548/vicentehuellas6-08.pdf
- Vivas, Á. (18 de marzo de 2007). *Jean Baudrillard, el filósofo que alertó sobre la 'era Matrix'*. Mundinteractivos. Recuperado de <https://www.elmundo.es/elmundo/2007/03/06/obituarios/1173209927.html>
- Wenger, C. (2015). La Filosofía de Zubiri Confrontada a la Hiperrealidad, el Simulacro y la Realidad Virtual. *Revista Amauta*, 25, 105-122. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5440970>
- Wert, J. (1973). Alienación y sociedad. *Revista de Política Social*, 100, pp. 63-75. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2496416>
- Winocur, R. (2009). Extranjeros digitales y mediáticos: el extrañamiento en la comunicación. En Néstor García (Ed.), *Extranjeros en la tecnología y la cultura* (pp.29-37). Barcelona: Editorial Ariel.
- Zorita, I. (2020). Mutaciones del espacio escénico en la era digital. *Arte, Individuo y Sociedad* 32(2), 503-518.
- Zorita, I. (2015). *La experiencia perceptiva en la Performance Intermedial* (Tesis doctoral). ITB, Barcelona. Recuperado de

<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/385840/iza1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Zorita, I. (2010). *Teatro Contemporáneo y Medios audiovisuales: primer acercamiento teórico*. Universidad Autónoma de Barcelona, Barcelona. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/13296101.pdf>