

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ**  
**FACULTAD DE ARTES ESCÉNICAS**



**Reinventando el convivio: El tecnovivio como una posibilidad de convivio a partir del uso del dispositivo relacional en un acontecimiento teatral mediado por la tecnología**

**TESIS PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE  
LICENCIADO EN TEATRO**

**AUTOR**

Franco Martin Ocaña Ramirez

**ASESOR**

Gino Luque Bedregal

Lima, 2021

## RESUMEN

A partir de los textos de Jorge Dubatti, podemos entender al “convivio”, parte fundamental de la definición de “acontecimiento teatral”, como la reunión territorial de cuerpos vivos que no permite la sustracción de estos a partir de tecnologías. Sin embargo, frente a las distintas expresiones artísticas que han surgido durante el contexto de aislamiento social por el COVID-19, la definición resulta excluyente e incompleta porque las propuestas mencionadas parten de usar la tecnología como medio para unir presencias humanas frente a la imposibilidad de compartir espacios territoriales comunes. De esta manera, el contexto de emergencia sanitaria permitió que se discutiera si tales manifestaciones artísticas podían ser clasificadas como teatro o no. Así, esta investigación buscó analizar de qué manera la definición del concepto “convivio” se ve problematizada en el tecnovivio para brindar una definición del concepto “convivio” que no sea excluyente y que amplíe la noción de teatro. Además, esta investigación busca que los lectores consideren que existe la posibilidad de hacer teatro por medio de tecnologías y que exploren las posibilidades creativas que estas ofrecen. Para lograr este objetivo, se realizó un montaje artístico titulado *Manifiesto.ig* bajo la plataforma de Instagram. En él, se exploró la noción de “convivio”, pero en el acontecimiento tecnovivial. El montaje partió del uso del dispositivo relacional en la creación para propiciar un ambiente participativo que genere comunicación y retroalimentación para suscitar así el añorado convivio. A partir de esto, se llegó a la conclusión de que el convivio sí puede llegar existir bajo la mediación tecnológica. Mediante el convivio, cada participante siente que tiene la posibilidad de afectar el acontecimiento, aspecto que se comprobó en el montaje realizado. A este sentimiento individual, siguiendo los planteamientos de Bryant Caballero, se le denomina “vivialidad”.

Palabras clave: convivio, tecnovivio, teatro virtual, dispositivo relacional, Instagram,  
*Manifiesto.ig.*



## AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, me gustaría agradecer a mis padres, Aldo y Efrany, por apoyarme en todo lo que me he propuesto, además de cuidar que tenga siempre un espacio seguro y calmado para poder trabajar y avanzar esta investigación desde casa, ya que me vi obligado a realizarla desde mi cuarto por los reglamentos de aislamiento social producto de la pandemia del COVID-19.

En segundo lugar, me gustaría agradecer a todos los involucrados en la realización de *Manifiesto.ig: experiencia inmersiva virtual*. A Valentina Saba y Christian Mora, que confiaron ciegamente en mí y se atrevieron a sumergirse en esta locura como actores. Además, a María Alejandra Del Aguila, por ser mi mano derecha en la creación y por brindarme calma cuando más la necesitaba. También, me gustaría agradecer a todos los que participaron de la experiencia que brindamos y que nos acompañaron durante los tres días que duró este espectáculo.

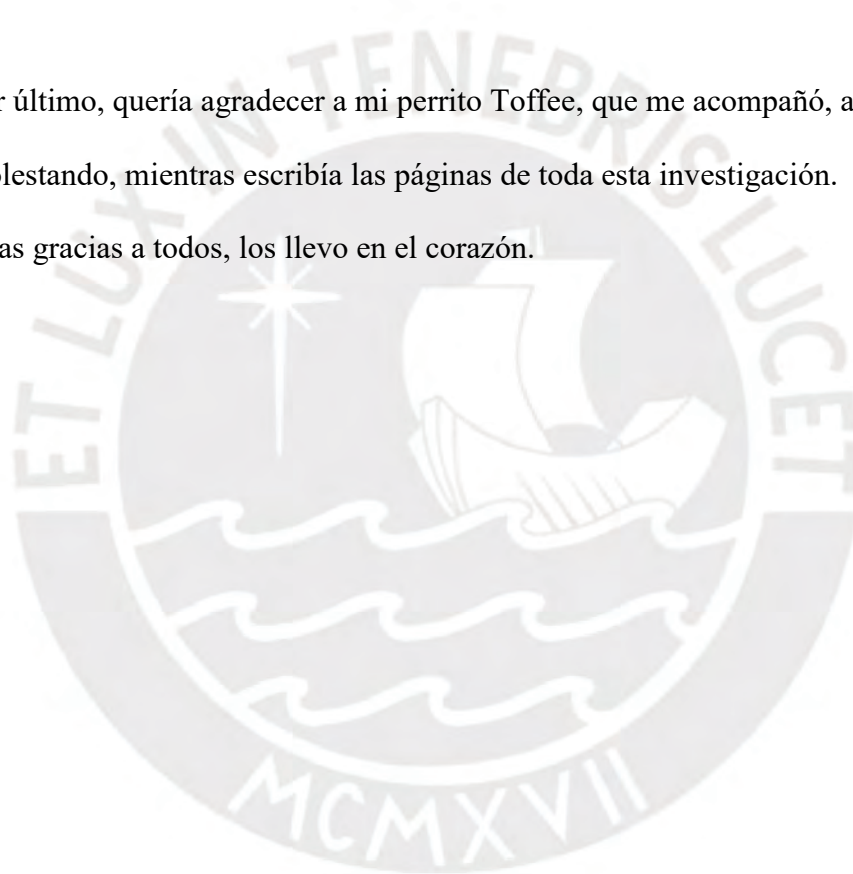
En tercer lugar, a mis queridos amigos que siempre buscaron alegrarme y despejarme durante la elaboración de esta investigación, además de darme su opinión honesta sobre este trabajo. Gracias a mi grupo “llegó el circo”, integrado por mis queridos Arnold, Luis, Ozzy, Rick y Lezu, que siempre estuvieron para mí cuando necesitaba un respiro de la vida. Y a mis amigas del grupo “LQNEPND”, integrado por Mayra, Almendra, Mannucci, Male, Dianna y Ale Chavez, que nunca dudaron en apoyarme y escucharme. Además, quisiera agradecer a mis amigos del colegio que siempre llevo en mi corazón, especialmente a Daniella y Federico.

En cuarto lugar, me gustaría agradecer a Beatriz Ureta, que me guió cuando más perdido me sentía, y a Ilda Dorita Polo, en quien siempre he encontrado a una fiel amiga.

En quinto lugar, me gustaría agradecer a mis queridos profesores que me apoyaron durante esta investigación. En primer lugar, a Jessica Romero cuyas apreciaciones me sirvieron de guía durante la investigación. En segundo lugar, a Becky Rodriguez, por incentivar me a siempre superarme y a trabajar mi redacción. Y, en tercer lugar, me gustaría agradecer especialmente a mi meticoloso asesor Gino Luque, porque ha sido un maestro, un guía y un compañero durante todo este proceso. No solo siento que he aprendido sobre mi labor artística a su lado, sino también me llevo grandes enseñanzas para mi crecimiento personal.

Y, por último, quería agradecer a mi perrito Toffee, que me acompañó, aunque en ocasiones molestando, mientras escribía las páginas de toda esta investigación.

Muchas gracias a todos, los llevo en el corazón.



## ÍNDICE

<b>RESUMEN.....</b>	<b>ii</b>
<b>AGRADECIMIENTOS.....</b>	<b>iv</b>
<b>ÍNDICE .....</b>	<b>vi</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS.....</b>	<b>ix</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS.....</b>	<b>x</b>
<b>INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>2</b>
1.1. Presentación del problema de investigación .....	2
1.2. Justificación.....	3
1.3. Preguntas de investigación .....	4
1.3.1. Pregunta principal.....	4
1.3.2. Preguntas específicas .....	4
1.4. Objetivos de investigación .....	5
1.4.1. Objetivo principal.....	5
1.4.2. Objetivos específicos .....	5
1.5. Hipótesis.....	5
1.6. Metodología .....	6
<b>CAPÍTULO 2: ESTADO DEL ARTE Y MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>10</b>
2.1. Acontecimiento y convivio teatral .....	10
2.2. Tecnovivio.....	13

2.3. Teatro y tecnología.....	14
2.4. El teatro virtual en épocas de aislamiento social.....	17
2.5. Estética relacional, teatro relacional y dispositivo relacional .....	19
<b>CAPÍTULO 3: EL CONVIVIO Y EL TECNOVIVIO EN DISPUTA.....</b>	<b>21</b>
3.1. Uso de tecnologías en el teatro.....	23
3.2. Zona de experiencia única.....	24
3.3. Cuerpo .....	26
3.4. Territorialización.....	28
3.5. Aura.....	29
3.6. El compartir.....	29
<b>CAPÍTULO 4. EL DISPOSITIVO RELACIONAL COMO BASE DE LA PROPUESTA TEATRAL EN TECNOVIVIO .....</b>	<b>32</b>
<b>CAPÍTULO 5: <i>MANIFIESTO.IG</i>, UNA POSIBILIDAD CONVIVIAL EN TECNOVIVIO .....</b>	<b>55</b>
5.1. Primera Etapa: elección del tema .....	57
5.2. Segunda etapa: creación de los personajes.....	63
5.3. Tercera etapa: Creación de la dramaturgia a partir del uso del dispositivo relacional..	72
5.3.1. Exploración e improvisación en tecnovivio a partir del uso del dispositivo relacional .....	76
5.3.1.1. Comentarios de los actores. ....	86
5.3.2. Construcción de la dramaturgia por escrito .....	89
5.3.2.1. <i>Manifiesto.ig: Galeria – Dramaturgia.</i> ....	91

5.3.2.1. <i>Manifiesto.ig: Hater de Fresa – Dramaturgia.</i> .....	94
5.4. Cuarta etapa: ensayos de la estructura planteada en la dramaturgia .....	97
5.4.1. Ensayo abierto: Galeria .....	98
5.4.2. Ensayo abierto: Hater de Fresa .....	100
5.5. Quinta etapa: muestra final y recolección de datos .....	104
5.5.1. <i>Manifiesto.ig: Hater de Fresa</i> .....	106
5.5.2. <i>Manifiesto.ig: Galeria</i> .....	116
5.5.3. Recolección de percepciones de la experiencia: conversatorio final .....	126
5.6. Balance de los comentarios recogidos .....	132
<b>CONCLUSIONES</b> .....	<b>142</b>
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	<b>149</b>
<b>ANEXOS</b> .....	<b>153</b>
Anexo 1: Invitación a <i>Manifiesto.ig.Hater de Fresa</i> .....	153
Anexo 2: Dramaturgia de <i>Manifiesto.ig.Hater de Fresa</i> .....	155
Anexo 3: Invitación a <i>Manifiesto.ig.Galeria</i> .....	168
Anexo 4: Dramaturgia de <i>Manifiesto.ig.Galeria</i> .....	170

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Características del dispositivo relacional	44
Tabla 2: Características del teatro relacional	45
Tabla 3: El dispositivo relacional en <i>A la mierda crecer</i>	50
Tabla 4: El dispositivo relacional en <i>I.O.O.P</i>	53
Tabla 5: El dispositivo relacional en <i>Manifiesto.ig</i>	73



## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Poppy, "I'm Poppy"	67
Figura 2: Poppy, "Am i ok?"	68
Figura 3: Collage de Christian Mora	69
Figura 4: Collage de Valentina Saba	70
Figura 5: Fotos de Valentina Saba	71
Figura 6: Fotos de Christian Mora	71
Figura 7: Perfil de Instagram de Hater de Fresa	106
Figura 8: Hater de fresa en el <i>live</i> del día 1	110
Figura 9: Hater de Fresa en el <i>live</i> del día 2	113
Figura 10: Hater de Fresa en el <i>live</i> del día 3	115
Figura 11: Perfil de Instagram de Galeria	116
Figura 12: Galeria en el <i>live</i> del día 1	120
Figura 13: Galeria en el <i>live</i> del día 2	123
Figura 14: Galeria en el <i>live</i> del día 3	125

## INTRODUCCIÓN

A partir de los sucesos relacionados a la pandemia del COVID-19 en el año 2020, varias de las labores que antes eran realizadas en territorios compartidos se vieron imposibilitadas de ejecutarse. Por esta razón, diversas personas vieron en la virtualidad la posibilidad de poder realizar estos trabajos a distancia y el teatro no fue la excepción.

Diversas obras de teatro en Lima empezaron a ser adaptadas en formatos virtuales para poder seguir realizando y consumiendo este arte de representación. Esto llevó a que grupos de teatro empiecen a explorar dentro de la virtualidad las posibilidades que esta ofrecía. Generando así, una forma novedosa de hacer teatro que muchos no conocíamos. A raíz de esto, dentro del ámbito teatral, se empezó a discutir si estos espectáculos consumidos en aislamiento social podían o no ser considerados teatro en un sentido estricto. Esto, porque no poseían una de las cualidades fundamentales de este, el convivio o encuentro territorial de cuerpos vivos.

Este es el punto de inicio de esta investigación, ya que buscará explorar la característica convivial en la mediación tecnológica o tecnovivio desde la práctica. De esta manera, demostrar que el tecnovivio es una posibilidad convivial y que estas puestas virtuales pueden ser analizadas y pensadas desde el teatro. Además, buscará incentivar a diversos artistas para que exploren las posibilidades que ofrece la mediación tecnológica en el teatro.

## CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

### 1.1. Presentación del problema de investigación

Entender al convivio, parte fundamental de la definición de acontecimiento teatral, desde los escritos de Jorge Dubatti, como la reunión territorial de cuerpos vivos donde la cualidad humana de “compartir” está presente, y donde no se permite la sustracción de los cuerpos en el acontecimiento a partir de la mediación tecnológica o tecnovivio, nos lleva a excluir diversas expresiones teatrales, entendidas como teatro, que han existido, existen y podrían existir donde se incluya la mediación tecnológica. Es así como esta investigación buscó analizar de qué manera la noción del concepto convivio se ve problematizada en la mediación tecnológica y brindar una definición de este concepto que no sea excluyente y que incentive a los lectores a explorar el teatro a través de las tecnologías.

Para esto, esta investigación realizó una propuesta teatral virtual llamada *Manifiesto.ig* donde se buscó que exista lo entendido como convivio dentro de la mediación tecnológica a partir de la comunicación en retroalimentación. Para lograrlo, se utilizó el dispositivo relacional, según lo entiende Juan Pedro Enrile, como base de la creación para generar un ambiente participativo entre todos los asistentes del acontecimiento virtual.

Esta tesis, además, tiene un acercamiento desde lo que Jorge Dubatti llama la filosofía del teatro. Esta perspectiva fue elegida porque una de sus preocupaciones principales es definir la idea de acontecimiento teatral y sus características. Objetivo que también tiene esta tesis al buscar problematizar y reinventar el concepto convivio que permite entrar en discusión con la filosofía del teatro. También, los dos autores pilares que estoy usando para definir los conceptos de esta tesis parten de esta disciplina para exponer sus ideas. Estos son Jorge Dubatti y Bryant Caballero que buscan definir la idea de acontecimiento teatral y cuestionar sus características. Y, para agregar, Dubatti fue escogido por su influencia en la

teorización del teatro en Latinoamérica y Caballero por ser uno de los principales teóricos que cuestionan algunos de los conceptos que propone Dubatti.

## 1.2. Justificación

Como parte de una generación que está relacionada a las redes sociales y a las nuevas tecnologías, ha sido inevitable para mí el relacionar lo que me rodea con esta cultura mediada y, especialmente, el teatro. Se me hace interesante el ver cómo diversos elementos teatrales existen y se generan dentro de las plataformas tecnológicas; por ejemplo, los conocidos hilos de Twitter. En estos, una gran cantidad de personas se reúnen en un espacio virtual para presenciar, en vivo, el relato que un usuario tiene que contar. Actos como estos, me dejaban con la duda de si era posible pensar en un teatro a través de las tecnologías de mediación.

Además, a partir de los sucesos relacionados a la pandemia del COVID-19, muchas de las labores cotidianas, que antes del aislamiento social eran ejecutadas, se han visto impedidas de realizar. Por lo tanto, los acontecimientos artísticos presenciales se han visto imposibilitados de realizarse de la manera en que los conocemos; y su sustituto para poder experimentarlo ha sido a través de la intermediación tecnológica. Es así que me parece importante buscar maneras de realizar teatro en un contexto de aislamiento social. Entendiendo al teatro como un acontecimiento donde los involucrados se encuentran en convivio.

Por otro lado, explorar y analizar el proceso y el resultado de un hecho teatral diferente al comúnmente entendido y consumido abre la posibilidad de generar experiencias teatrales novedosas en algunos aspectos. Estas propuestas permitirían cuestionar y tratar temas que no podrían ser tocados con el mismo impacto en el teatro convencional. Temáticas actuales como la posverdad, la venta de la imagen personal en redes y el *cyberbullying* podrán ser representados a partir de otros enfoques y formas en relación dialéctica con estos temas o contenidos, con lo cual, se le dará otro significado al producto artístico. Por ejemplo,

el utilizar una red social como plataforma para la representación, como Twitter, generaría una experiencia diferente y la temática del producto artístico podría ser potenciada si es que la forma y el contenido del acontecimiento están en relación. Una obra que hable sobre el *cyberbullying* por Twitter utilizando, por ejemplo, esta red social como escenario, sería una experiencia que no podría ser trasladada a un teatro presencial sin quitarle parte de su valor artístico. Ya que, en este caso, el medio escogido para la representación es parte del mensaje y del producto de arte.

Para agregar, esta investigación también aportaría en conocimiento para incentivar a los lectores y artistas a indagar en propuestas teatrales tecnoviviales que brinden experiencias diferentes a la escena teatral y que estén en diálogo con la cultura tecnológica actual. Para conseguirlo, propongo las siguientes preguntas y objetivos.

### **1.3. Preguntas de investigación**

#### **1.3.1. Pregunta principal**

- ¿De qué manera se redefine el convivio teatral a partir de realizar un acontecimiento mediado por la tecnología donde se ha utilizado el dispositivo relacional?

#### **1.3.2. Preguntas específicas**

- ¿De qué manera lo entendido como convivio es problematizado cuando se traslada a un acontecimiento mediado por la tecnología?

- ¿De qué manera el dispositivo relacional como herramienta en una propuesta teatral mediada por la tecnología, permite que emerja el convivio?

- ¿De qué manera puede existir el concepto convivio en la propuesta teatral mediada por la tecnología?

## **1.4. Objetivos de investigación**

### **1.4.1. Objetivo principal**

-Analizar de qué manera se redefine el concepto de convivio al realizar un acontecimiento teatral mediado por la tecnología donde se ha utilizado el dispositivo relacional.

### **1.4.2. Objetivos específicos**

-Analizar de qué manera lo entendido como convivio es problematizado cuando el concepto es trasladado a un acontecimiento mediado por la tecnología.

- Identificar de qué manera el dispositivo relacional permite que exista lo entendido como convivio en una propuesta teatral mediada por la tecnología.

- Analizar cómo existe el convivio en la propuesta teatral mediada por la tecnología.

## **1.5. Hipótesis**

Entender al convivio teatral como la reunión territorial de cuerpos vivos donde la cualidad humana de compartir está presente y que exige la presencialidad de los cuerpos en el encuentro sin mediación tecnológica, excluye propuestas teatrales que han existido, existen y que podrían existir. Como es el caso del teatro de títeres, el teatro de sombras y el teatro virtual en épocas de aislamiento social. A partir de la elaboración de una propuesta teatral mediada por la tecnología utilizando el dispositivo relacional como herramienta para permitir que exista lo entendido como convivio, se puede definir a este concepto como el encuentro de presencias que sí puede existir bajo la mediación tecnológica pero que asienta sus bases en el sentir de cada participante de que tiene la posibilidad de afectar al acontecimiento.

Esto lo podemos entender como “vivialidad” y debe ser entendido como el sentir de cada participante de que el acontecimiento se encuentra en una constante posibilidad de ser alterado por uno mismo. No sería determinante el compartir un espacio territorial en común para poder estar en convivio ni el participar activamente del acontecimiento, sino que la

potencialidad de que cada participante puede afectar el acontecer o puede ponerlo en riesgo sería la base para definir la característica de convivio que ha existido, existe y podría existir en distintas propuestas teatrales. Generando así que exista un teatro tecnovivial que sí sea una opción convivial.

## **1.6. Metodología**

Esta investigación tiene un enfoque a realizarse desde las artes escénicas para poder llegar a analizar la pregunta principal propuesta. Es así que se realizó un montaje en tecnovivio que tuvo como objetivo presentarse ante un público a través de las plataformas virtuales. Si bien, el enfoque es práctico, durante el proceso también se fue recopilando información teórica para complementar lo que se realizó durante los ensayos.

En un primer momento, esta investigación propuso indagar en el término convivio en relación al término que Dubatti señala como su contrario, el tecnovivio. Esto, a partir de los escritos de Bryant Caballero que propone dislocar el término convivio para no excluir puestas teatrales, que han existido, existen y podrían existir, de la definición de teatro que no admite la mediación tecnológica. Esperando así, que se supere la resistencia de admitir, en el ámbito teatral, a la escena tecnovivial que ya existe y poder hablar de lo que él considera lo más importante, sus consecuencias en lo cultural. De esta manera, se buscó encontrar de qué forma el convivio podría existir en un acontecimiento tecnovivial para luego trasladarlo al montaje de esta investigación.

Para esto, se propuso revisar lo que menciona Bryant Caballero a nivel teórico por convivio para poder compararlo con su planteamiento del tecnovivio. Así, se pondrán en debate dos posturas que se diferencian en que una permite la mediación tecnológica y la otra, no. Esto será expuesto a partir de poner en diálogo los siguientes conceptos que engloban al convivio, pero bajo la mirada de Caballero: cuerpo, territorialización, aura, compartir y zona de experiencia.

En un segundo momento, la presente investigación buscó indagar, a nivel teórico, sobre el uso del dispositivo relacional como una herramienta que incita a la participatividad del espectador en un teatro presencial. Esto a través de la recolección de información y observación de puestas teatrales donde haya estado presente esta herramienta. Así, se buscó demostrar qué es útil para explorar el convivio y hacer que emerja en una propuesta tecnovivial.

Esto se realizó mediante la investigación de escritos que hablan del teatro relacional para sistematizar las diferentes formas de utilizar el dispositivo relacional. También, mediante el análisis de puestas teatrales donde la participación del espectador ha estado presente para recolectar las maneras que propiciaron dicha participación.

En un tercer momento, esta investigación propuso utilizar los datos recolectados anteriormente para la creación de una puesta en escena tecnovivial, a partir del dispositivo relacional, y poder suscitar la característica de convivio añorada en el tecnovivio. Esta puesta en escena tuvo como fin ser expuesta frente a un público donde se buscó recolectar la data de los asistentes y de los actores. En este proceso, tuve un doble rol. Uno como participante que dirigió el montaje, y otro como observador que usó este insumo para analizarlo y comprobar la hipótesis planteada. Además, tuve dos actores que me acompañarán en el proceso: Valentina Saba y Christian Mora.

Con respecto a la elección de los actores, en primer lugar, fue realizada por un tema de afinidad y de confianza como compañeros. Además, como ya nos conocíamos, sabíamos de qué manera trabajar más eficientemente y podemos ser más proactivos en el proceso.

En segundo lugar, se buscó que tengan una formación actoral similar o bajo los mismos principios o técnicas. De esta manera, mantener un mismo estilo actoral durante la representación de parte de los actores y para tener un lenguaje común durante el proceso de creación.

En tercer lugar, se buscó que tengan experiencia en puestas escénicas donde se haya incorporado al público. De esta manera, tendrían las herramientas necesarias para afrontar las reglas que este montaje propuso.

En cuanto al proceso de elaboración del montaje, la elección del tema de esta puesta tecnovivial se dio a partir de las inquietudes de todos los integrantes; pero, se buscó que el tema tratado tenga una relación directa con el medio por el cual será ejecutado. Esto, para que la propuesta tenga peso y significado al momento de ser representada en tecnovivio. Buscando así, que el acontecimiento que se realice en esta tesis no pueda ser replicado con el mismo peso o significado en un teatro presencial.

Después de la elección del tema, se buscó con los actores ir explorando teatralidades en diferentes medios virtuales para la representación, por ejemplo, en la red social Instagram que fue la escogida para realizar este montaje. Así se fue definiendo los perfiles de los personajes que iban a representar a los actores y que se relacionaban con la plataforma escogida y la temática del montaje.

Luego, se buscó, a partir de las exploraciones, realizar un esquema del montaje o dramaturgia para tener enmarcado cómo será realizado. Pero, teniendo siempre en cuenta el valor de la improvisación que propone la estética relacional y el dispositivo relacional.

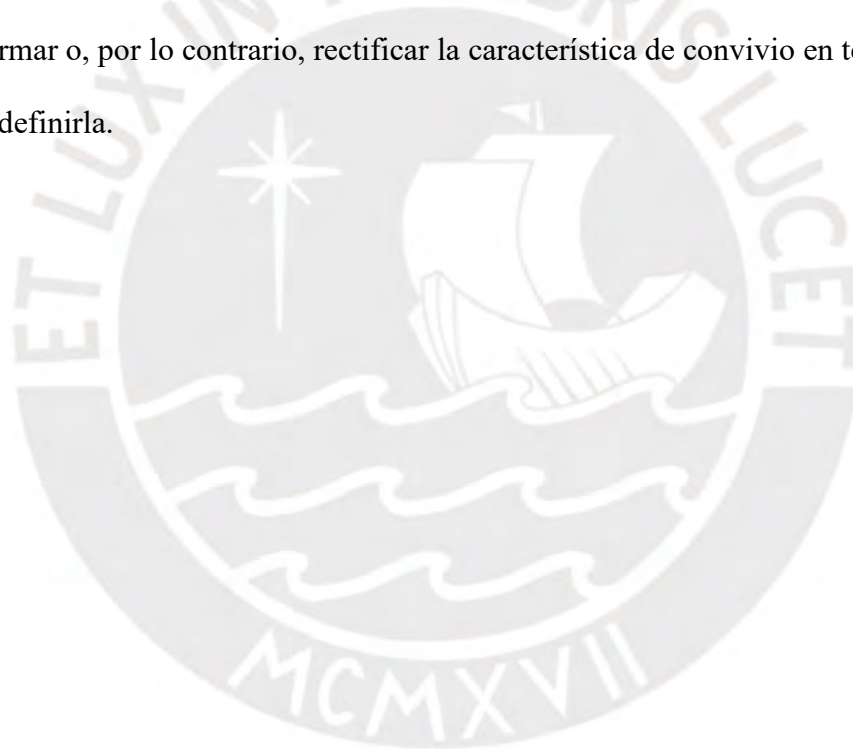
Después, se ensayó con los actores la dramaturgia establecida para poder generar un producto que pueda ser observado por un público y para poder recopilar la información necesaria que exige esta investigación. Este proceso se dio bajo la plataforma Zoom y bajo la aplicación y red social elegida, Instagram.

Para finalizar, este montaje fue expuesto a través del tecnovivio para poder analizar los datos importantes que sirvieron para responder a la pregunta principal que propone la investigación.

Cada uno de los dos actores y los directores comentaron, al final de cada ensayo, sus percepciones sobre lo trabajado en relación con el dispositivo relacional y su efecto para propiciar un ambiente participativo en convivio.

En un cuarto y último momento, se buscó recibir los comentarios del público y de los actores para recolectar la información sobre lo experimentado durante el acontecimiento teatral tecnovivial. Estos resultados tuvieron en cuenta los distintos puntos de vista que podrán aparecer debido a que la experiencia es diferente para cada uno.

Se utilizó la dinámica de conversatorio para indagar sobre el acontecimiento. Esto ayudó a definir la característica de convivio teatral que se dio durante el tecnovivio. De esta manera, reafirmar o, por lo contrario, rectificar la característica de convivio en tecnovivio para poder redefinirla.



## CAPÍTULO 2: ESTADO DEL ARTE Y MARCO TEÓRICO

Como la presente investigación tiene como objeto de estudio al convivio en la propuesta mediada por la tecnología realizada con el dispositivo relacional, he delimitado el marco conceptual en: el acontecimiento y convivio teatral, el tecnovivio, teatro y tecnología, el teatro virtual en épocas de aislamiento social y la estética relacional.

Para poder tener una base con la que iniciar esta investigación es necesario exponer, en primer lugar, sobre el acontecimiento teatral. Frente a esto, diversas fuentes han buscado definirlo desde disciplinas diferentes como la semiótica, la antropología y la filosofía del teatro. En segundo lugar, presentar diferentes acercamientos al uso de tecnologías en el teatro desde los *happenings* y desde diferentes proyectos durante tiempos de aislamiento social. Y, en tercer lugar, exponer lo que Bourriaud y Enrile definen sobre la estética relacional y su traslado al teatro.

### 2.1. Acontecimiento y convivio teatral

Para entender a qué me refiero cuando hablo de “acontecimiento”, he recurrido a la aproximación del concepto que plantean diversos filósofos. Luis Guerra Miranda, en su tesis, pone dos diferentes aproximaciones a la definición de acontecimiento según Deleuze y Badiou. Según Deleuze, se enmarca al acontecimiento como el ilimitado devenir de todo. Él menciona que este se escapa a la historia; ya que, esta solo lo capta como información y no como acontecimiento (citado en Miranda, 2017, p. 72). Por otro lado, menciona que Badiou lo define como un quiebre en el mundo por azar (citado en Miranda, 2017, p. 76). Otro filósofo, Žižek (2014), lo define como algo nuevo que aparece inesperadamente que debilita cualquier diseño establecido (p. 18). Se caracteriza por generar un cambio del planteamiento a través del cual percibimos el mundo y nos relacionamos con él (pp. 23-24). Estas diferentes definiciones aportan para entender al acontecimiento como un hecho que cambia el esquema

establecido, pero que se escapa a la historia. Esto quiere decir que el acontecimiento solo sucede y existe mientras acontece. Cualquier registro de este es información del acontecimiento y no el acontecimiento en sí.

A partir de esta definición es que introduzco el concepto de “acontecimiento teatral” que plantea esta investigación. Desde diferentes disciplinas, se ha buscado investigar sobre lo que entendemos como teatro en la sociedad. Por ejemplo, desde la semiótica, se entiende al teatro como un proceso comunicacional complejo. Según Ubersfeld, en el teatro se genera un proceso comunicativo que está constituido por signos diversos. Con signo, Ubersfeld se refiere al elemento compuesto por el significante o forma material que adopta el signo que hace referencia al significado o la idea mental que representa. En el teatro, estos signos se combinan, se encuentran y conviven generando diferentes códigos que hacen más complejo el proceso comunicativo. (1989, pp. 29-41). Para complementar, Elam Keir, en *The Semiotics of Theatre and Drama*, menciona que existen diversos emisores como los actores, el director, el autor o los técnicos y diversos receptores. Pero, lo que caracteriza a este acontecimiento es la inversión de los roles de los participantes en el proceso de comunicación. Con esto me refiero a que en un punto los actores se convierten en receptores de un público que emite mensajes en códigos específicos. Estos pueden ser tanto simples respiraciones, como aplausos y llantos; generando así, un acontecimiento teatral a partir de la comunicación constante de los participantes en retroalimentación (Keir, 2005, p. 23).

Desde la antropología teatral se busca analizar al teatro desde la experimentación, puesto que analiza comportamientos representados por seres humanos en las escenas para mostrar cómo se comportan estos en sociedad (Pavis, 1998, p. 43). Eugenio Barba, en su libro *La canoa de papel*, habla de la antropología teatral como un estudio del actor para el actor a partir del análisis del comportamiento pre-expresivo para formar una técnica que sería el uso extra-cotidiano del cuerpo y de la mente (2005, pp. 25-28). La definición de acontecimiento

desde esta disciplina estaría limitada a una de actores para actores y que está en relación constante con el comportamiento humano. Entendiendo así al teatro como un uso tardío de la teatralidad humana para construir la mirada de los otros (Bendersky, 2016).

Para esta investigación, como el objetivo de esta tesis es indagar sobre los elementos que componen a lo que conocemos como teatro en su totalidad, estoy optando por el enfoque que existe desde la disciplina de la filosofía del teatro y no el que proponen las anteriores disciplinas expuestas. Esto, porque tanto la semiótica como la antropológica solo se centran en un aspecto específico del acontecer teatral, la comunicación y la teatralidad respectivamente. La filosófica, en cambio, es una disciplina que se desarrolla en Argentina con la que se reflexiona sobre el acontecimiento teatral en relación con la totalidad del mundo tratando de responder a la pregunta de qué es el teatro. Esta filosofía del teatro, a diferencia de la filosofía en sí que se enfoca en el conocimiento de la totalidad del ser, nace por la necesidad de construir una definición de teatro más completa que las elaboradas desde los estudios teatrales antes mencionados (Dubatti, 2011, pp. 13-20).

Jorge Dubatti, representante de la disciplina antes expuesta, menciona que al teatro se le conoce como un acontecimiento único que existe mientras sucede a través del convivio, la poiesis y la expectación. Con “convivio”, concepto clave en esta investigación que será explicado con mayor detalle más adelante, se refiere a la reunión de artistas, técnicos y espectadores en una encrucijada territorial y temporal cotidiana (2011, p. 35).

En cuanto a la “poiesis”, el segundo elemento mencionado por Dubatti del acontecimiento teatral, se entiende como la acción corporal en vivo del actor que genera el acontecimiento poiético en el convivio (2011, p. 59). Él toma como base lo entendido como poiesis, desde Aristóteles, como la fabricación o elaboración de objetos específicos en la esfera del arte. Dubatti adopta lo que propone Aristóteles y define a la poiesis como la acción de crear, la fabricación y el objeto creado, los tres al mismo tiempo. Para definirlo mejor

utiliza el término “producción” ya que este se refiere al hacer y a lo hecho. La poiesis es acontecimiento, existe en el acontecimiento teatral y a la vez es producida por este acontecimiento (Dubatti, 2011, pp. 37-39).

Y, en cuanto a la “expectación”, menciona que esta debe ser entendida como sinónimo de vivir-con, percibir y dejarse afectar a través de diferentes medios por el ente poético en convivio (Dubatti, 2011, p. 42). La poiesis realizada no solo es observada por la expectación, esta es vivida por los involucrados en el acontecimiento. También, menciona que el estar del lado de la expectación implica una consciencia de la naturaleza del ente poético. Esto quiere decir que se encuentra distanciado a partir de preguntarse ¿qué se está observando o viviendo? Esta distancia puede ser relativa, intuitiva o intermitente, que es el caso del teatro participativo. También puede ser paralela a la expectación cuando la poiesis se fusiona con el mundo cotidiano, como es el caso de la performance. O puede revelarse a posteriori como es el caso del teatro invisible (Dubatti, 2011, pp. 39-41). Bajo esta idea, el arte es producto del ser consciente de la cualidad poética del acontecimiento.

Estas características engloban el concepto de acontecimiento teatral como único e irrepetible conformado por convivio, creación de poiesis y expectación dentro de una zona de experiencia. Esta zona es creada por todas las características antes mencionadas y que ayuda a percibir al acontecimiento como único conformado por la relación del convivio, la poiesis y la expectación sin que podamos percibirlos como entes independientes (Dubatti, 2011, p. 30). Entonces, el teatro sería la zona de acontecimiento que es producida por la estimulación recíproca de las acciones conviviales, poéticas y expectatorias bajo la idea de estar en compañía.

## **2.2. Tecnovivio**

Al otro lado de las definiciones de “acontecimiento” y de “convivio teatral”, Bryant Caballero menciona la posibilidad de la existencia de un acontecer mediado por la tecnología

que no se opone al convivio si no que le da la posibilidad de emerger. Este, además, no excluye diversos acontecimientos teatrales por su falta de encuentro geográfico corporal, como es el caso del teatro de títeres o el teatro de sombras (2020, p. 44). Esto, en un artículo donde comenta las características del acontecimiento teatral que propone Dubatti.

Esta explicación ayuda a introducir al siguiente concepto importante para esta investigación que es el “tecnovivio”. De igual manera, este concepto será abordado con mayor detalle más adelante junto al de convivio.

En el artículo, “Convivio y Tecnovivio: El teatro entre infancia y Bebelismo”, Dubatti menciona al término tecnovivio como uno opuesto al convivio. Ya que el tecnovivio, como mediación tecnológica, le quitaría su cultura viva al acontecimiento teatral. Por esta razón, el hecho tecnovivial sería entendido como información del acontecimiento y no como el acontecimiento en sí (2015, p. 46). También menciona que existen dos tipos de tecnovivio, el interactivo donde la comunicación se da entre dos personas con intermediación tecnológica y el monoactivo donde la comunicación se da entre una máquina y una persona (2015, p. 46). Frente a esto, Bryant Caballero entiende por tecnovivio a la comunicación interactiva entre los participantes mediante la intermediación tecnológica. Él llama tecnovivio solo al tecnovivio interactivo que menciona Dubatti ya que apoya a que este sea una opción convivial (2020, p. 51). Esta definición de tecnovivio, la de Caballero, es la que será utilizada a lo largo de esta investigación.

### **2.3. Teatro y tecnología**

Para entender cómo fue realizada la propuesta en esta investigación, es necesario revisar las diferentes maneras que se ha experimentado con la tecnología en el teatro. Esto, debido a que la incorporación de las tecnologías ocasiona que la definición establecida de acontecimiento teatral y de convivio, como lo conocemos, sea difusa. Según Abuín Gonzales, podríamos hablar del origen directo del teatro con nuevas tecnologías en el happening o en la

performance de los años 60s. Él comenta que, en octubre del 67, diversos artistas y técnicos se reunieron para explorar las relaciones del teatro con las nuevas tecnologías donde hubo público asistente al evento llamado *9 evenings: Theatre and Engineering*. Abúin comenta que en este proceso el trabajo de Robert Rauschenberg en Open Score presentaba un partido de tenis donde los sonidos de los golpes de las raquetas eran amplificadas. Cada sonido generaba que las luces de la locación se fueran apagando hasta que la oscuridad tomaba presencia. Es aquí donde, a través de pantallas multimedia, se transmitía lo que estaban realizando diversas personas en el lugar como parte de la performance (2008, p. 32).

Es a partir de la *performance* y el *happening* que muchos artistas de teatro se han visto influenciados. Saumell comenta que, a partir de entender a la performance como un acontecimiento donde se realiza la apropiación de la vida desde la experiencia real y no de la simulada, es que se introducen nuevos elementos a las escenas para romper con la pasividad del espectador en el teatro convencional (2007, pp. 11-12). Asimismo, Saumell, indica que, a partir de la influencia del entorno mediático, diversas propuestas implementaron elementos multimedia para competir con el poder de la pantalla. Este menciona a *Cegada de amor* como un espectáculo que relaciona el cine y el teatro a partir de importantes aparatos tecnológicos (2007, p. 51). No solo en el teatro la tecnología digital, los hologramas o la robótica empezaron a aparecer, sino también en los conciertos de rock y pop, óperas y presentaciones de danza.

Siguiendo la misma línea, Lehmann menciona que el uso de técnicas multimedia como las proyecciones, paisajes sonoros, películas y otros; han derivado en un teatro *high tech* (2013, p. 387). En este, las diferentes tecnologías aportan al hecho escénico, pero dan vistazos a una posible virtualización de las acciones. Él menciona los trabajos de Jesurum para hacer referencia a un teatro experimental donde los cuerpos no se encontraban presentes en una misma habitación, sino que estaban divididos y las acciones eran visibles a través de

tecnologías. Este es el caso de la pieza *Blue heat*, donde los espectadores y actores no se encontraban en el mismo espacio. Lehmann termina este párrafo dejando la pregunta abierta de si es posible considerar un teatro donde el encuentro de personas se dé a partir de la mediación tecnológica. Y, esta pregunta la deja para las investigaciones futuras (2013, p. 411).

Algunos de estos ejemplos, que involucran la incorporación de tecnologías que generan distancia entre los participantes en el acontecer, pueden ser aterrizados hoy en día en la teoría del teatro “postespectacular” que propone Eiermann. Este menciona que, en la sociedad actual donde todo ha pasado a ser mediado por la tecnología, se ha buscado criticar esta situación a partir de reafirmar el encuentro presencial de cuerpos en un territorio compartido. Es así que los artistas performáticos se ven obligados a realizar obras y productos escénicos presenciales para criticar esta situación mostrando, sin mediación, su mundo en la representación. Pero, en el contexto actual donde todos buscan la presencialidad para criticar, la pasividad y la interrupción de la añorada inmediatez cara a cara, sería justamente el primer paso para criticar la sociedad actual (Eiermann, 2012, pp. 1-24). Esto quiere decir que la manera con la que busca el teatro postespectacular generar crítica y estar en contraste con la sociedad mediada, es a partir de la pasividad de someterse a lo que critica. Para Eiermann, en la sociedad actual, la puesta en escena de la ausencia o la interrupción de la inmediatez del encuentro entre personas es el verdadero gesto de resistencia (2012, p. 4) Esta perspectiva es interesante y le da validez a esta investigación porque afirma la importancia de la interrupción de la inmediatez o el encuentro presencial y territorial para cuestionar el contexto actual. El uso de tecnologías y de mediación en el teatro tendría un rol crítico en el acontecer y no solo un rol estético.

A partir de estos ejemplos, podemos deducir que la incorporación de tecnologías de mediación en el teatro añade un elemento crítico de la sociedad actual y genera que la

definición de acontecimiento teatral planteada al inicio empieza a ser difusa y no describe con exactitud estos acontecimientos artísticos. Ya que, como se expuso, la mediación implica que la presencia corporal de los cuerpos en el convivio se vea suprimida o modificada. En estos casos, para que puedan ser considerados teatro, el convivio tendría que existir en el tecnovivio como el encuentro de presencias a partir de la mediación.

#### **2.4. El teatro virtual en épocas de aislamiento social**

Para exponer el cómo se podría explorar el convivio en el tecnovivio en puestas con características teatrales, es importante comentar las puestas que se han dado en contexto de aislamiento social en el año 2020 a través de la mediación en Lima. Esto, para ir situando esta investigación en su contexto territorial, además, del temporal.

A partir de las medidas que se han tomado por la pandemia generada, a nivel mundial, por el COVID-19, muchos artistas en Lima empezaron a realizar obras teatrales bajo plataformas virtuales donde la presencia de los cuerpos estaba suprimida por la tecnología. Ernesto Barraza, en un escrito, nos muestra el impacto que la pandemia ha tenido en el rubro de las artes escénicas en Perú. Esto obligó a que los teatros cerraran sus puertas, se cancelaran temporadas completas de obras y miles de artistas se encuentren desempleados poniendo en evidencia la precaria situación del gremio de artistas en Perú. Ante esta situación los artistas empezaron a buscar formas para realizar teatro bajo el estado de emergencia y aislamiento social. Entendiendo al teatro como una disciplina que requiere el encuentro de presencias en un territorio como plantea Dubatti. Entre las nuevas formas de realizar arte bajo esta situación estuvo incluido el uso de soportes digitales. Entre los proyectos realizados se encuentran las transmisiones de obras grabadas antes de la pandemia, clases dictadas por Zoom, conversatorios realizados por Instagram o Facebook, relatos audiofónicos en Spotify y puestas teatrales transmitidas en vivo donde se buscaba el añorado convivio que se había perdido por la imposibilidad de compartir espacios (Barraza, 2020, pp. 263-270).

Otra de las formas fue a través del transmitir, tanto voz y video, de la representación en vivo a un público. En algunos montajes, estas transmisiones limitaban al público a que tenga una actitud pasiva de ser solo un observador, pero en otros se invitaba a la participación. A partir de las críticas de los montajes realizados es que puedo recopilar información sobre estos acontecimientos. Los que serán expuestos a continuación fueron elegidos porque eran propuestas limeñas que exploraron de diferentes maneras la relación con el público en tecnovivio. Dando así un panorama general de lo que se empezó a realizar en esa época y lo que se empezó a cuestionar si era teatro o no.

Milagros Guevara comenta para la revista *El Oficio Crítico* sobre la obra virtual *Zoom Date* bajo la dirección de María Alejandra Del Aguila. En su crítica habla de esta obra como una simulación de lo que sería una videollamada por la plataforma Zoom, pero lo curioso de este acontecimiento es la comunicación que se generó en el chat de parte del público espectador. Estos escribían comentarios mostrando su apoyo a uno de los personajes e identificándose con ellos (Guevara, 2020). Si bien, los actores no percibían los mensajes del público de manera directa durante la ejecución, los espectadores iban generando comunicación entre ellos. David Huamán, también en el oficio crítico, comenta una de las obras de la temporada dos de *Odisea2020* bajo la dirección de Nella Samoa. *I.o.o.P.* fue una obra donde los participantes asistieron a una sala virtual a través del *streaming* donde observaron e interactuaron con la actriz y el acontecer (2020). La reunión corporal no estaba presente, pero sí la comunicación entre los participantes. Ya que los asistentes podían votar en una encuesta que brindaba la actriz durante su representación. Esto, a través de la caja del chat de la plataforma que generaba rasgos de comunicación entre los participantes del acontecimiento. Otro ejemplo es la obra *Junta extraordinaria*. Pierina Denegri en *Perú21* cuenta que una de las características más interesantes de este montaje tecnovivial es el que se realizó por la plataforma Zoom y contaba con la participación del público. Esto, porque la

puesta teatral buscaba reafirmar el rol importante del espectador en el teatro. Por esta razón, se simulaba un encuentro entre vecinos a través del tecnovivio (2020). A partir de estos ejemplos, se enfatiza la idea de que en el teatro los artistas y asistentes espectadores buscan reafirmar esta idea de convivio que caracteriza al teatro.

En los tres ejemplos, la comunicación estaba presente de diferentes maneras. En algunos casos, se generaba comunicación a partir del uso de voz e imagen y, en otras, solo a partir de los comentarios por escrito. Este contexto impulsó que las personas relacionadas a las artes escénicas se atrevieran a buscar diferentes maneras de contar historias que se acomoden a las reglas establecidas para salvaguardar la salud de todos. Además, en estas propuestas, se quería generar un ambiente que involucre al público dentro del acontecer. De esta manera, buscaban encontrar este sentir de compartir entre los participantes para conseguir que exista el añorado convivio que aparentemente ha desaparecido o mutado.

## **2.5. Estética relacional, teatro relacional y dispositivo relacional**

A partir de lo anteriormente mencionado, esta investigación propuso, en un primer momento, que para que exista convivio en tecnovivio era necesaria la comunicación en retroalimentación entre los participantes. Para esto, se usó el dispositivo relacional en una propuesta teatral mediada por la tecnología para generar un acontecimiento teatral participativo y que pueda existir el añorado convivio. Es así que se pudo analizar cómo este concepto puede existir en la mediación tecnológica.

Nicolas Bourriaud, como autor de *Estética relacional*, entiende al arte relacional como uno que toma, como parte fundamental, las interacciones humanas y su contexto social (2006, pp. 13-17). Juan Pedro Enrille traslada esta estética al teatro donde la premisa de la creación escénica pasa a ser el “estar juntos”. De esta manera, este teatro no se entiende únicamente a través de su producción o de su recepción, sino que se entiende como un acontecimiento donde los participantes tienen una función distinta (2016, p. 122). Esta

función pasaría a ser activa durante la representación donde el espectador adquiere agencia de cambio frente a la ficción que observa. Generando una relación entre los participantes donde el rol de espectador y productor de poiesis es difuso. Es, entonces aquí, donde el término “dispositivo relacional” pasa a tener importancia. Según Juan Pedro Enrile, un dispositivo relacional es cada teatralidad que ordena la realidad para su representación, la jerarquiza y formula un tipo de público. Este dispositivo relacional busca inventar instrucciones para realizar un contexto escénico participativo que genera el acontecimiento relacional (2016, p. 124). Este concepto será abordado con profundidad en los capítulos siguientes porque es la base de la creación de la propuesta teatral tecnovivial que buscaba poder generar comunicación en retroalimentación para permitir que existiera convivio.

Es entonces que, a partir del dispositivo relacional, se buscará en esta investigación explorar las características de convivio en el teatro tecnovivial. Esto, para poder entender de qué manera se podría redefinir la característica de convivio planteada anteriormente como una que no admite la mediación tecnológica y que excluye diversas formas teatrales dentro de su definición. De esta manera, demostrar que el convivio podría existir en el tecnovivio, darle validez a estas puestas mediadas por la tecnología y otorgarles la posibilidad de ser pensadas y analizadas desde el teatro. Así, permitirnos pensar en una forma más amplia de la idea de teatro y poder explorarlas desde el teatro.

### CAPÍTULO 3: EL CONVIVIO Y EL TECNOVIVIO EN DISPUTA

En este capítulo se buscó recapitular, lo anteriormente explicado, como convivio y tecnovivio para profundizarlo más y poder resolver la primera pregunta específica. ¿Cómo lo entendido como convivio, según Dubatti, es problematizado cuando es trasladado a un acontecimiento tecnovivial o mediado por la tecnología?

A partir de lo que comenta Jorge Dubatti en sus escritos, podemos entender al convivio como un sub-acontecimiento de los tres que existen dentro del acontecimiento teatral. Para poder definir de manera precisa lo que el autor entiende por convivio, veo necesario el introducir su definición exacta.

Llamamos convivio o acontecimiento convivial a la reunión, de cuerpo presente, sin intermediación tecnológica, de artistas, técnicos y espectadores en una encrucijada territorial cronotópica (unidad de tiempo y espacio) cotidiana (una sala, la calle, un bar, una casa, etcétera, en el tiempo presente). El convivio, manifestación de la cultura viviente, distingue al teatro del cine, la televisión y la radio en tanto exige la presencia aurática, del cuerpo presente, de los artistas en reunión con los técnicos y los espectadores, a la manera del ancestral banquete (2011, p. 35).

A partir de esta definición, se puede entender que el convivio exige el encuentro con el otro con una división del trabajo entre los creadores de poiesis, los espectadores y los técnicos, que no puede ser realizada por un único sujeto. En este convivio aparece como exigencia el encuentro territorial de los cuerpos, porque a partir de la intermediación tecnológica se marchitará el aura del cuerpo realizando poiesis. El aura, concepto que define Walter Benjamin, hace referencia a la cualidad que poseen las obras de arte auténticas y no sus reproducciones. Esta emoción surgida entre el contacto directo entre la obra auténtica y el

espectador es lo que Benjamin llama aura (2003, pp. 46-48). Por esto, Dubatti, niega la posibilidad de que haya convivio donde exista mediación tecnológica que sustraiga el elemento aurático del cuerpo presente. Esto, porque el acontecimiento ya no sucedería, sino que se convertiría en información del acontecer. La característica de aura en el teatro sería fundamental para poder diferenciar a esta disciplina de otras como el cine, la radio, la literatura, etc. (2011, p. 34).

Cuando en la definición se habla de “el ancestral banquete” se hace referencia a la idea de “compartir” o “compartir el pan” que propone Dante Alighieri. En su libro, *El convivio*, habla de esto refiriéndose al encuentro presencial para compartir el banquete; en este caso, el banquete del conocimiento (1919, segmento I). Entonces, el convivio involucra, para Dubatti, la idea de un compartir donde todos los involucrados comen o consumen algo que es brindado.

El teatro sería, entonces, el conjunto del acontecimiento poiesis, expectación y convivio en una zona de experiencia subjetiva (Dubatti, 2011, pp. 35-37). Según el autor, tendrían que existir estos tres elementos en el acontecer para que exista teatro. De otro modo estaríamos presenciando otras variaciones; por ejemplo, si hay convivio y poiesis sin expectación estaríamos delante de rituales, misas o el ensayo sin público. Si hubiera convivio y expectación, pero sin poiesis, estaríamos presenciando un evento deportivo, una pelea de box o un desfile militar. Y, por último, si hay expectación y poiesis sin convivio estaríamos hablando de las artes visuales, el cine, la radio y la televisión (Dubatti, 2011, pp. 42-43).

Para Bryant Caballero, autor de *Teatro en tecnovivio: Notas para una dislocación del convivio teatral*, el término planteado por Dubatti como convivio, dibuja las fronteras de un conjunto de modelos teatrales que puede llegar a ser amplio pero limitado. Ya que exige la co-presencia de la triada de acontecimientos del modelo planteado (2020, p. 43). Esta posición limitada vendría a formar la fórmula de teatralidad básica que indica que A

personifica a B, mientras que C espera tanto a A como a B. Con esto, Caballero menciona que se entiende que un actor personifica poiesis frente a un espectador que observa tanto al actor como a la poiesis (2020, p. 43).

Esta vendría a ser la fórmula canónica del teatro para poder definirlo. Pero esta, como mencioné antes, puede llegar a ser general y limitante. Por esta razón, el autor busca reformular la estructura para que involucre las diferentes modalidades que tiene el teatro que van más allá de la unidad establecida. Es así que propone entender la fórmula bajo el esquema del teatro de títeres. Esta estaría formulada como A (el actor) realiza una *función* a través de un *medio* para generar B (poiesis) en C (expectación). Así, entenderíamos que en el teatro dramático un actor representa (función) a través del cuerpo (medio) una ficción (poiesis) en convivio (con el espectador). En el teatro de títeres, sería entendido como el actor manipula (función) a través de hilos unidos a un muñeco (medio), una ficción (poiesis) en convivio (con el espectador) (2020, pp. 43-44). A partir de este planteamiento, podemos entender la posibilidad de que el teatro tecnovivial o mediado por tecnologías exista dentro de esta fórmula. Esta estaría constituida por: actor A que manipula (función) a partir del cuerpo (medio) ficciones o metáforas B en tecnovivio C (2020, pp. 44).

### **3.1. Uso de tecnologías en el teatro**

Teniendo esto en cuenta, podemos empezar a discutir la posibilidad de la existencia de un convivio en tecnovivio. En primer lugar, se menciona que para que exista convivio tienen que encontrarse personas sin intermediación tecnológica. Frente a esto se postula que la tecnología es inherente al humano y viceversa. Ya se menciona al humano como un ser que se define por la integración de él con la tecnología como parte de la condición humana. Podemos diferenciar, entonces, a los animales de los seres humanos porque nosotros hacemos uso de la técnica a partir de nuestras capacidades para transformarlas en tecnologías. Entendiendo a la técnica como lo que está en orden de lo natural, como la técnica de la caza

de un leopardo, y entendiendo a la tecnología como aquella técnica hecha consciente por humanos que al mejorarla adquiere el término de tecnología. Es así que la cultura con la tecnología son inherentes (Feenberg, 2005, pp. 109-123).

A partir de esto, se puede entender que, al decir que el teatro no depende de las tecnologías es falso. Bryan Caballero plantea que desde que el primer hombre se levantó frente a una fogata para representar una situación, está utilizando un elemento tecnológico para mediar la acción. El uso de diferentes tecnologías ha estado en el teatro desde siempre, como el uso de vestuario, de cojines para sentarse cómodamente como espectadores o la arquitectura para generar la zona de acontecimiento (2020, p. 44). Es interesante este acercamiento porque podemos incluso decir que el convivio siempre implica pequeños tecnovivios. Por ejemplo, el uso de lentes implica que mi visión se vea tecnovivializada. De igual manera sucede si es que utilizamos un audífono para poder escuchar mejor o si el actor de la función utiliza un micrófono para amplificar su voz. La tecnología, según lo que se plantea en este segmento, ha sido utilizada para poder acortar las distancias y generar convivio donde aparentemente no debería existir.

### **3.2. Zona de experiencia única**

En segundo lugar, Dubatti habla de una única zona de experiencia creada a partir del convivio entre espectadores, actores y técnicos. Frente a esto, Caballero menciona que la idea de una única zona de experiencia es una ilusión provocada por el acontecimiento teatral. Pone de ejemplo el cómo en el teatro italiano en una sala wagneriana con palcos, quien se sienta en el lugar de las butacas estaría inmerso en una zona de experiencia totalmente distinta al que podría estar inmerso el actor que está en escena y que ha estado ensayando con sus compañeros antes de la función (2020, pp. 46-47). Dubatti, además, habla de tres elementos que componen el acontecimiento convivial, los creadores de poiesis, los espectadores y el técnico. Este último se encarga de crear la ilusión de una única zona de experiencia a partir de

tecnologías como luces, vestuarios o hasta mecatrónica y robótica. Entonces podemos pensar incluso en tres zonas cartográficas distintas que producen experiencias diferentes. Generando así que, la única zona de experiencia sea una construcción imposible que aspira el teatro. Ya que cuando vamos al teatro pensamos que estamos participando de una misma zona de experiencia, pero la zona de cada participante llega hasta donde lo permite su piel. El resto son convenciones establecidas (2020, pp. 46-47).

Para remarcar esta idea de una zona de experiencia como ilusión creada por la tecnología, Caballero se pone en el caso hipotético de que se encuentre viendo una función de teatro en una sala mediana. En esta, si es de noche será necesario el uso de luz para poder apreciar lo que se está realizando en el escenario. Es más, si es que la habitación se agranda y ya no pueden escucharse con claridad por la distancia, es posible que sean necesarios micrófonos para poder escuchar lo que se está realizando en escena. Generando así una voz mediada por la tecnología, pero no la mirada. Físicamente estarían compartiendo la misma geografía y estarían creando una zona de experiencia. Pero, si el espacio se agranda aún más, lo que genera que solo puedan verse como pequeños puntos, sería necesario el uso de pantallas en circuito cerrado con la voz mediada por la tecnología para poder tener convivio. De igual manera, podemos decir que estamos construyendo una misma geografía y construyendo una misma zona de experiencia. Pero, si uno de los dos se mueve tres metros a la derecha entrando a una habitación donde es imposible ser observado por el otro, pero sí a través de los medios tecnológicos, ¿estaríamos en una misma zona de experiencia?, ¿sería esto teatro? Aunque no sean visibles el uno para el otro, a partir de la tecnología se podría saber que lo que se observa por la pantalla y se escucha por el micrófono dan cuenta de algo que está pasando en tiempo real. Estas dos geografías están interconectadas. ¿O acaso con el desplazamiento de siete metros a la derecha el teatro desapareció? (2020, pp. 26-27).

A partir de esto, podemos inferir que la zona de experiencia única que compartimos actores, técnicos y espectadores es una ilusión creada durante el acontecimiento. En realidad, estamos hablando de distintas zonas de experiencia durante el acontecer. Y estas pueden variar dependiendo de la propuesta teatral. Si bien, sentimos que estamos en una única zona de experiencia, la zona de los técnicos de luces en el convivio tiene sus cualidades y dinámicas relacionales diferentes a la del espectador situado en el palco más alejado y al del actor en escena. Esta ilusión es producida por los elementos tecnológicos.

### 3.3. Cuerpo

En cuanto al cuerpo en convivio se entiende que sin él no puede haber teatro. Es necesario el cuerpo vivo presente en una geografía para que suceda el teatro. Pues para entender esto volvamos al ejercicio antes presentado. Cuando las dos personas se encontraban a una distancia grande donde solo podían verse como puntos en el horizonte podían creer que observaban un cuerpo presente. No solo podía creer que lo era, sino que las pantallas y los micrófonos lo confirmaban como un cuerpo presente en un lugar geográfico compartido. Pero, si la persona se mueve unos metros ocultándose y solo lo observamos por los medios tecnológicos, podríamos decir que ya no hay un cuerpo presente según lo que postula Dubatti.

Para poder debatir esta postura, Caballero invita a imaginar una obra de marionetas mudas donde nunca se ven a los actores, incluso al finalizar son las marionetas las que hacen el saludo final. Se cierra el telón y el público se retira, ¿los espectadores vieron teatro o hubo convivio? Si después de finalizar la obra los espectadores ven a los actores saliendo del teatro con las marionetas, podría decirse que tendrían la seguridad de haber visto teatro como cuando en el *teatro invisible* el público a posteriori reorganiza lo experimentado como un acto poético. Pero sería lo contrario si vemos que lo que en realidad controlaba a las marionetas eran máquinas automáticas (2020, pp. 48-50). Aquí se estaría presentando lo que Dubatti propone como tecnovivio monoactivo.

A partir de esto, podemos asumir que en el teatro de marionetas el actor lleva a cabo una acción, fuera de sí, manipulando tecnologías. Dándole un carácter tecnovivial a este acto que es entendido como uno teatral aun cuando el cuerpo presente no es parte de la poética. Nos hemos permitido el realizar propuestas tecnoviviales desde hace mucho, y ¿por qué estos hilos de las marionetas no pueden ser cables que conectan dos espacios separados por kilómetros y controlan imágenes por computadora en lugar de marionetas? Es, a partir del teatro de marionetas, que podemos explicar el teatro tecnovivial. La tecnología es manipulada para conectarse con otro donde ambos tienen la certeza de que están ahí. El autor propone que no se pierde la territorialidad, sino que se despliega en dos territorios que siempre han estado ahí como distintas zonas de experiencia (2020, pp. 48-50). Los cuerpos, entonces, no serían el producto artístico que es observado, sino que lo artístico sería su extensión a partir de la idea de los hilos y las marionetas. El cuerpo seguiría existiendo en este acontecimiento sin estar presente en la misma habitación que los espectadores. Además, este no sería lo crucial dentro del acontecimiento, este estaría compuesto por todos los elementos que lo componen: territorio, cuerpo, poiesis, expectación, tecnologías, arquitectura, etc.

Por otro lado, se suele pensar que el teatro es cuerpo desde una postura esencialista y lo coloca como parte primordial o fundamental del acontecimiento teatral. Para Caballero esta es una postura conservadora que le da una esencia natural al cuerpo que de por sí no es natural. El cuerpo desde siempre se ha visto alterado por el ser humano desde perforaciones hasta tatuajes, pero, el autor menciona que la teoría “cyborg” ayuda a dismantelar ese pensamiento del cuerpo. Ya que la tecnología no negaría el cuerpo, sino que lo extendería. Él utiliza lo postulado por Yehaya para dar su propia postura sobre el cuerpo tecnologizado (2001, pp. 41-72). ¿Acaso un cuerpo sin pierna no podría bailar o actuar? ¿o si se cambia de sexo? Estas serían algunas de las preguntas que propone para pensar cuál sería el grado de tecnologización que soportaría un cuerpo para seguir siendo llamado cuerpo (2020, pp. 48-

50). Frente a esto, yo propongo preguntarnos hipotéticamente a favor de esta investigación ¿qué pasaría con una persona, o mejor llamarlo “ser” para esta explicación, que tenga todo su cuerpo tecnologizado?, con esto me refiero al caso hipotético de que un cuerpo esté compuesto solo por tecnologías y una conciencia humana, ¿podría actuar?, ¿podría ser actor o actriz? O, porque su cuerpo en su totalidad es una máquina que él controla a partir de su conciencia es que no podría hacer teatro. ¿Si su cuerpo está tecnologizado podría generar convivio? ¿O sin la idea de un cuerpo natural y esencialista el teatro no existiría?

### **3.4. Territorialización**

En cuanto al territorio, Caballero menciona que el tecnovivio no desterritorializa, sino que evidencia la imposibilidad de compartir un único espacio mientras que hace posible la unión de estos. Esto se logra a partir de entender, por ejemplo, a una videollamada como un túnel de gusano que crea un doble territorio. Lo que sucede en la web que queda grabado o habita en la nube, sí sería desterritorializado. Ya que no sería real tanto que no tiene un punto terrenal de existencia. Pero, como entendemos al tecnovivio en esta investigación, como el encuentro entre dos personas a través de la tecnología, se estaría manteniendo el territorio de cada uno de los integrantes del acontecimiento. Solo estarían usando la tecnología a su favor para conectar dos seres reales y territoriales en un momento único e irrepetible (2020, p 50).

El teatro de marionetas mencionado anteriormente ayuda a explicar no solo lo que postula Caballero como cuerpo en el acontecimiento, sino también a la territorialidad. No necesariamente, al ver un espectáculo con marionetas, tanto el artista que controla los hilos como los espectadores están compartiendo un territorio en común. Y, a pesar de esto, los espectadores afirmarían que han presenciado un espectáculo teatral si es que las marionetas han sido manipuladas por personas y no máquinas. El convivio, entonces, excede a la idea de que solo existe si se comparte un único territorio en el acontecer.

### **3.5. Aura**

Caballero propone que de igual forma que no se desterritorializan los cuerpos tampoco hay una desaturización. Para esto, Caballero menciona que es necesario entender el concepto de aura que propone Walter Benjamin como uno que habla del aura de los objetos y no los sujetos humanos auráticos. Entonces, Benjamin no habla del aura como una energía humana, sino de la ausencia de una presencia. En los cuadros originales lo que está presente como aura es la ausencia del autor que no se traslada a las reproducciones del objeto. Lo aurático entonces no tiene que ver con la cualidad viva del cuerpo, sino de la singularidad de la pieza artística y de la imposibilidad de ser reproducida (2020, pp. 50-51). Entonces, el acontecimiento, aún siendo mediado tecnológicamente en su totalidad, no es reproducible técnicamente porque existe solo cuando acontece. La pieza artística teatral no está constituida únicamente del cuerpo, sino de diferentes elementos. La arquitectura, los territorios, los espectadores y los técnicos conforman el acontecimiento dándole singularidad. Por ello, para desaturizar un acontecimiento habría que desaturizar en su totalidad todos los elementos que la componen. En una propuesta tecnovivial, el elemento tecnológico que forma parte del acontecimiento, también, debería ser reproducido técnicamente para que la pieza artística pierda su aura.

### **3.6. El compartir**

Como se expuso anteriormente, el convivio según Dubatti está acompañado de la idea de acompañamiento o compartir. Esto, porque el convivio otorga la posibilidad de dar y recibir a partir del solo encuentro presencial. Para esto, como fue mencionado, hace referencia a la idea de compartir el pan que propone Dante Alighieri. Caballero entonces menciona, desde su perspectiva, que, si bien el teatro puede llegar a este momento de compartir el pan, esta idea ocurre rara vez en el acontecimiento teatral. Como explica el

autor, en este acontecer existe muy poca horizontalidad debido a que normalmente es un acto de poder del actor sobre el espectador (2020, pp. 51-52).

Esto se puede romper debido a la participación de los asistentes en el acontecimiento que genera un ambiente con matices de horizontalidad o donde la presencia de las personas se manifiesta a partir de respiros, risas, aplausos o silencios. Pero esto no sería comparado a la idea de que todos están compartiendo y exponiendo de manera igual durante el acontecer. Estos rasgos se han visto en distintas puestas teatrales donde el público ha sido invitado a participar activamente, como en el teatro relacional, adquiriendo un rol casi de actor que puede configurar la narrativa del acontecimiento. Jugando así con la dinámica de poder que existe entre los representantes y los observadores, pero no siempre es el caso, como sucede en el teatro convencional. El compartir planteado por Dubatti vendría a ser un ideal que rara vez aparece en el teatro. Este cambia y tiene diversas formas de manifestarse. Entonces, podemos pensar en la posibilidad de un convivio en tecnovivio que tenga la idea de “compartir” con el que se da en el acontecimiento teatral como lo conocemos. Esto sin llegar a ser el concepto idealizado de “compartir el pan” que raras veces sucede en el teatro de manera horizontal.

A partir de estos puntos planteados (zona de experiencia, cuerpo, territorialización, aura y compartir) podemos pensar en la posibilidad de un convivio en tecnovivio. Por consiguiente, se podría realizar un hecho teatral mediado por la tecnología que tenga la característica expectación, poiesis y convivio en tecnovivio. Quiero resaltar que, lo anterior expuesto, no propone olvidar la presencialidad para darle paso a una nueva forma de convivencia que deja en desuso al convivio y que se genera a partir de la presencia del cuerpo vivo en un territorio y tiempo en común establecido, sino que propone darle la posibilidad al convivio de aparecer en el tecnovivio para cuestionar la resistencia a las puestas con características teatrales que empiezan a aparecer en la actualidad y darle paso a que se realicen distintas experiencias en tecnovivio que se relacionen con la cultura tecnológica

actual. Y, como lo menciona Caballero, de esta forma empezar a preguntarnos por los elementos que más importan de estos montajes, como serían sus mensajes, experiencias y críticas en la sociedad.

A partir de lo antes expuesto, esta investigación en un primer momento concluyó que, teóricamente, podría existir el convivio en tecnovivio si es que existía una comunicación constante y en retroalimentación entre todos los participantes del acontecer. Esto involucra a los técnicos, los creadores de poesis y los espectadores. No tendría relevancia el compartir un espacio territorial en común para que exista convivio, sino que la tecnología podría reducir distancias y permitir que exista en lugares o momentos donde aparentemente no podría aparecer.

Entonces, para poder trasladar el convivio a una propuesta teatral tecnovivial concreta, se buscó tomar, como base de creación, a la estética relacional y al dispositivo relacional como herramienta para que surja la comunicación en retroalimentación y, por consecuencia, el convivio.

## **CAPÍTULO 4. EL DISPOSITIVO RELACIONAL COMO BASE DE LA PROPUESTA TEATRAL EN TECNOVIVIO**

En este capítulo profundizaré sobre el uso del dispositivo relacional para poder resolver la segunda pregunta específica planteada en esta investigación: ¿de qué manera el dispositivo relacional como herramienta en una propuesta teatral tecnovivial permite que exista convivio a pesar del tecnovivio? Este dispositivo fue escogido porque, a partir de lo anteriormente investigado, se pensó en un primer momento que la comunicación en retroalimentación sería crucial para que exista el convivio bajo la mediación tecnológica. Como será explicado al final de esta tesis, a partir de los resultados obtenidos, se comprendió que la comunicación en retroalimentación no sería lo fundamental, sino el sentir individual de cada participante de que puede afectar el acontecimiento. Entonces, el dispositivo relacional aportó para llegar a este hallazgo a pesar de que no sería la única forma de producir convivio en la mediación tecnológica. Esto será retomado más adelante.

Para entender cómo utilizar el dispositivo relacional es necesario ir a las bases de dónde proviene este término. Nicolas Bourriaud hace un gran trabajo describiendo un grupo de productos artísticos realizados en los años 90s de parte de sobresalientes artistas. Entre estos destaca Rirkrit Tiravanija, un artista tailandés que Bourriaud menciona dentro de sus escritos. Sus trabajos artísticos se caracterizan por ser instalaciones donde el intercambio y la interacción de los participantes son importantes. A estos trabajos que rompían con la dinámica entre el observador y la pieza artística observada les atribuye el término de estética relacional. Él comenta que era necesario darles un marco teórico a estas nuevas expresiones artísticas teniendo como base su contexto social. En su libro, se menciona que frente a una sociedad que sepulta los contactos humanos y los sustituye por un espacio controlado donde las relaciones sociales son vistas como productos; el arte, entra como una vía que crea

diferentes espacios donde se reproduce una utopía donde las relaciones humanas se viven y no se representan (2006, pp. 5-7). Este planteamiento ya lo propone Guy Debord en su libro *La sociedad del espectáculo*. En este, muestra a una sociedad donde las condiciones de producción moderna forman una inmensa acumulación de espectáculos. Con esto quiere decir que los elementos que antes eran vividos pasar a ser representados y observados (1995, pp. 8-18). Esto, a partir de que las dinámicas de producción generan mercancía de lo que antes era experimentado. Lo sensible pasa a ser representado sin contenido y considerado ahora como lo real. Además, las personas dentro de esta sociedad se convierten en meros consumidores de imágenes (1995, pp. 20-29). El espectáculo, entonces, no es un compartir de imágenes solamente, sino que se enfoca en la representación falsa de las relaciones humanas. Estos no generan comunidad, sino que generan la sensación de que se vive en una. Es así que a partir de cuestionar y discutir el contexto social de la época es que aparece la estética relacional. El arte, entonces, ya no es pensado como un lugar de representación o en donde se observaba lo que se debía realizar en el cotidiano, sino que el arte aparece como un espacio rico de experimentaciones sociales (Bourriaud, 2006, pp. 5-7). Esto responde a lo planteado como espectáculos en el cotidiano, ya que esta estética pone en manifiesto las relaciones humanas como lo principal para cuestionar la manera en que en la sociedad nos estamos distanciando de lo que antes era vivido.

Estas producciones artísticas, además, plantean temas ligados a las relaciones humanas. Estos temas, la estética relacional logra tocarlos desde la experimentación y no desde la observación como proponen otras estéticas. El cuestionamiento de lo que propone la pieza se genera por la práctica del público y no por la razón. Esto, porque los temas dialogan directamente con el formato que propone la estética relacional. En estas obras se discuten temas relacionados con el acto participativo de los involucrados porque es la naturaleza de esta estética. En el momento en que se le da énfasis a la retroalimentación y no a la pieza de

arte individualmente; es que los participantes le dan el sentido a la pieza partiendo de su foco de atención, las relaciones humanas (2006, pp. 51-55). Este aspecto es muy importante porque le otorga una razón a la estética relacional para existir y ser un contraste frente a las otras expresiones estéticas. El realizar estas obras de arte es importante para su contexto y logran tocar temas, que podrían ser tratados por diferentes estéticas, desde otros enfoques y otras perspectivas.

Para agregar, el mismo Nicolas Bourriaud, comenta que el aura de la obra de arte pasa a desplazarse hacia el público de manera evidente. Entendiendo al aura como el concepto de Walter Benjamin antes explicado en esta investigación. Este desplazamiento sucede porque el espectador empieza a ejercer la labor de completar el acontecimiento con su participación. Este configura el elemento artístico a partir de su individualidad participando de la pieza artística. De esta manera, la obra de arte en la estética relacional está conformada no solo por el objeto observado, sino que lo está por el resto de los participantes que completa la pieza con su participación y el sentido que le dan a esta pieza partiendo de la relación (2006, pp. 70-74). Es importante para esta investigación el enfoque que le da la estética relacional al aura que plantea Benjamin. Esto, porque en la investigación proponemos un acontecimiento cuya característica aurática no estaría solo partiendo de un objeto o una representación; sino que partiría de la experiencia en conjunto. Al pensar en un montaje teatral desde la estética relacional ya no entenderíamos al aura como una que parte puramente del cuerpo vivo presente, que es como lo propone Dubatti. Sino que la entenderíamos como lo propone lo relacional, que es que parte desde las relaciones entre el público participante y la pieza de arte o la representación.

Bourriaud pone de ejemplo el trabajo de Rirkrit Tiravanija llamado Untitled en los noventa. Esta instalación consistía en una estantería metálica con un calentador a gas funcionando que mantenía una fuente de agua hirviendo. A su alrededor, se encontraban cajas

abiertas con sopas chinas que el espectador podía preparar agregándoles el agua caliente a su disposición. Basándose en esta obra, él menciona que se escapa de la definición de escultura, instalación o performance (2006, p. 27). Estas obras de arte, con estas características, empezaron a aparecer dándole una labor clara al que mira dentro de las instalaciones. Es así que se busca con la estética relacional poner en cuestión las dinámicas sociales partiendo de estas. Esto, como respuesta a una sociedad donde todo lo que antes era vivido ha pasado a ser una representación.

Basándose en el concepto que propone Bourriaud, Juan Pedro Enrile trae esta estética al teatro creando el concepto de teatro relacional. Me parece importante, antes de profundizar en el teatro relacional y sus características para que se pueda producir, ir a los antecedentes de este para poder entenderlo en su totalidad. Enrile menciona, como antecedente de esta estética en el teatro, a los actos políticos en Rusia durante su revolución en 1917. Lenin, consciente del valor del teatro y el cine, busca formar un nuevo arte de representación revolucionario que se distinga del burgués. Es así que se forma un “ejército teatral” que recorre el territorio ruso a forma de propaganda oficial. No solo de parte del estado se forman estos grupos, sino que, del lado civil, muchos grupos teatrales son formados con la mira de apoyar la propaganda de esta revolución. Es así que no solo actores profesionales actuaban en estos espectáculos, sino que también obreros o soldados que eran actores y público durante el acontecer escénico. De esta manera, este teatro político en Rusia aporta a la construcción del teatro relacional en cuanto a que respondía a un contexto específico histórico y que integraba a las masas sin importar su posición en la sociedad o en la representación. Además, para la realización de este teatro, se utilizaban espacios públicos como calles, plazas o el frente de la guerra civil. En este teatro no importaba el texto fijo o la representación, sino su capacidad de convencimiento. Esta falta de texto fijo genera una nueva característica que es la que este teatro es incontrolable y la que cualquier cosa puede suceder. Esta característica, Enrile,

menciona que es lo que hace atractivo y más vivo a este teatro (2016, pp. 28-40). Podemos deducir entonces, que este antecedente aporta al teatro relacional en el incorporar al espectador, sin excluir a nadie, como alguien participativo que es parte de la acción. Además, incentiva al espectador a participar activamente del espectáculo. Por otro lado, también, propone la inestabilidad de la pieza artística cuando el público participante configura el acontecimiento.

Por otro lado, el teatro de creación colectiva en los sesenta fomentó un teatro interesado en intervenir en la realidad bajo la idea de la no jerarquización del trabajo. De esta manera, en los montajes de creación colectiva, se organizaban de un modo contrario a la verticalidad. Esta característica sería después trasladada al teatro relacional en los sesenta involucrando al público planteando que la democratización llegue a todos los participantes de la realización escénica. Este teatro de creación colectiva se funda en dos principios: el primero en que considera a cada proceso artístico como único y singular que se relaciona íntimamente con su contexto. Es así que, como el contexto puede ser cambiante, cada acontecimiento o proceso artístico adquiere un carácter único. Y basándose en que todo lo creado en este teatro es a partir del contexto que puede ser cambiante, los elementos de estos procesos son originales y no fijos; como el texto dramático. Este, normalmente se construye en el proceso a partir de improvisaciones o incluso dentro del mismo acontecimiento, ya que este se sigue formando a partir del contexto que puede ir cambiando durante una temporada. Esto lo podemos ver como una característica similar al teatro relacional en cuanto a que el acontecimiento puede ir cambiando durante su realización. Abriendo la posibilidad al juego y la improvisación con los participantes. El segundo principio va en relación a la ideología de que lo colectivo se antepone a lo individual, ya que se piensa que el individuo se construye a partir de la interrelación con los demás y no a partir de una jerarquía. Es a partir de esto que el teatro de creación colectiva transforma a los

espectadores en sujetos de acción y no refleja una sociedad dominante como en el teatro convencional (Enrile, 2016, pp. 51-75). Es bajo estas características que la creación colectiva se antepone al teatro relacional y siembra sus bases. La primera característica es que rompe con la jerarquización a un nivel ideológico. Ya que se plantea un punto de vista de igualdad de parte de todos los involucrados en el proceso. Es así que todos los artistas mantienen un trato horizontal entre ellos durante el proceso de creación. Este pensamiento ideológico, en el teatro relacional, pasa a incorporar al público como parte de este sistema horizontal. De esta manera, aparece la segunda característica que es el incorporar al público dentro de la pieza teatral. Cuando se incorpora al público en este pensamiento de horizontalidad; este pasa a ser fundamental, al igual que los actores, para que la creación se realice. Todos tienen una labor importante y no hay jerarquías.

Hay que resaltar también la labor de los happenings en los años sesenta, estos funcionaron como una base para la construcción de las características del teatro relacional. Estos acontecimientos encuentran su punto clave en la imprevisibilidad, ya que sus bases son la interdisciplinariedad, la integración del público en la representación, el azar y la no intencionalidad. Estos *happenings* son efímeros y requieren la participación espontánea del público. Estos suelen darse en espacios públicos irrumpiendo el cotidiano de las personas. Es así que el teatro relacional adquiere este lado efímero e inestable porque depende de cómo asuma el público la convención asignada (Enrile, 2016, pp. 100-114). Es importante resaltar esta característica porque se le atribuye al teatro relacional el que cualquier cosa puede pasar. Cada participante asistente es un individuo único y reacciona, a partir de su individualidad, a lo que se le presenta. Es así que no se podría tener algo fijo en esta clase de espectáculos, sino sólo instrucciones que guíen a los asistentes dentro del acontecimiento. La improvisación, entonces, pasa a tener un lugar importante dentro del acontecimiento. Ya que la

imprevisibilidad está rodeando la experiencia tanto de los happenings como del teatro relacional.

Y, por último, me parece necesario mencionar al teatro del oprimido de Augusto Boal como un referente para el teatro relacional. En este, se cuestiona todo el dispositivo teatral convencional donde se le da la voz directamente a quienes no la tienen para que formen parte del acontecimiento bajo la participación. Es así que en este teatro se ensaya la vida real, como pasaría en el teatro relacional. Aquí, el espectador es un participante activo que produce el acontecimiento. Este teatro busca ponerse al servicio del oprimido para que se exprese y pueda descubrir nuevos contenidos. Su estética se basa en la transformación del espectador, del público pasivo al que transforma el acontecimiento (2016, pp. 87-99). Este es un punto también importante para entender el cómo se formó el teatro relacional, ya que hace foco a las relaciones humanas que se generan entre todos los participantes del acto siendo la transformación del espectador durante el acontecimiento el tema importante a tratar. En el teatro relacional se busca que los participantes pasen por la transformación que genera la experiencia. Es a partir de la experiencia que ofrece lo relacional que uno puede cuestionar el cómo se dan las relaciones del colectivo desde el individuo.

Ilda Polo en su tesis de licenciatura define muy bien lo que se entiende como teatro relacional. Ella, basándose en lo que propone Enrile, entiende a este teatro como uno donde se construye colaborativamente la pieza a partir del “estar juntos” y la intersubjetividad. Este teatro rompe con el teatro convencional que reúne colectividades para observar un acontecer sin enfocar su atención a las relaciones humanas desde su individualidad. Esta pieza se piensa como una que no puede ser repetida y que permite el involucramiento activo de todos los participantes para hacer énfasis en las relaciones (2020, p. 11).

Este teatro relacional, Enrile menciona que está formado a partir del dispositivo relacional. Cada teatralidad es un dispositivo que tiene la habilidad de controlar, guiar y

determinar las conductas de los seres vivos. Este concepto ya es utilizado por Foucault para referirse al marco jurídico en el que están organizados los estados europeos. Estos esconden una gran cantidad de dispositivos disciplinarios que permiten ejercer el control sobre la mayoría. Es así que, las prisiones, las escuelas, y las fábricas son dispositivos explícitos. Pero, también, lo son la arquitectura, el lenguaje y el teatro sin ser literales en su forma de ejercer control. De esta manera, cada teatralidad es un dispositivo que ordena la realidad para que se pueda ejercer la representación (2016, p. 124). A partir de esto, podemos pensar en el teatro como una forma de ejercer poder sobre los espectadores para ordenar el cómo interpretan la realidad. Así, el teatro funciona como un dispositivo de poder porque le daría al espectador una forma fija de interpretar el tema que se estaría tratando y les otorgaría instrucciones sobre cómo comportarse durante la representación. Si bien, estos dispositivos teatrales enmarcan la percepción del público sobre el espectáculo, es el espectador el que le daría el sentido a la pieza a partir de su propia individualidad; y, en el teatro relacional, esto es más evidente. Cada individuo, a partir de su experiencia personal, le da sentido a la pieza escénica. Este es el que genera el tema y el que le da sentido. No se les muestra una realidad fija a partir de la interpretación de un director; sino que ellos mismos, a partir de su experiencia individual, producen e interpretan el acontecimiento a partir de las instrucciones o márgenes otorgados por los creadores de la pieza escénica. Lo que haremos a continuación es el definir las características que posee el dispositivo relacional en el teatro convencional para luego pasar al tecnovivial.

En el teatro convencional, el dispositivo modela el comportamiento de los participantes para que actúen bajo los siguientes principios. Uno, como público, debe permanecer sentado en todo momento, no puede invadir el espacio escénico, no puede hablar con los artistas o con los espectadores, la puesta en escena dura alrededor de una hora, durante la representación se observa un objeto escénico acabado y al finalizar se debe

abandonar el local (Enrile, 2016, p. 125). Estas instrucciones se producen desde la llegada y durante el acontecimiento teatral. Es a partir de las convenciones que se generan en el teatro que los participantes se van dando cuenta de su labor dentro de este. Por ejemplo, el que los actores tengan de convención el no mirar al público y el de generar una cuarta pared invisible entre los creadores de poiesis y los espectadores, produce que los participantes sepan que no deben interferir durante la representación, sino que su labor es la de observar y dar sentido a lo observado.

No solo en el teatro convencional, en todo momento estamos inmersos en diversos dispositivos que buscan controlar nuestro comportamiento. Enrile propone que en las escuelas uno debe pagar la matrícula en los tiempos asignados, se debe asistir regularmente a clase, no se debe agredir a nadie dentro del establecimiento, se deben entregar las tareas por adelantado y respetar los principios de higiene, educación e indumentaria establecido (2016, p. 126).

Es a partir de esto, que el teatro relacional no busca crear un nuevo dispositivo, sino cuestionar el dispositivo hegemónico teatral. Así, busca proponer relaciones escénicas distintas. Este teatro busca construirse a partir de la relación intersubjetiva. No crea un sistema cerrado que limita la interacción con los espectadores, sino que es abierto a la relación con el contexto en donde se realice. A diferencia del convencional donde casi todo está fijado y se puede entender como un teatro de exclusión; el teatro relacional, construye un contexto donde las cosas ocurren. Es así que no hay una dramaturgia fija, sino que debe permanecer abierta a las reacciones y los diálogos de los actores y espectadores (Enrile, 2016, p. 126).

A partir de esto, el dispositivo relacional busca inventar o construir las instrucciones para producir un contexto escénico participativo. Generando un espacio de conexión entre la realidad y la ficción. No es una ficción porque son los mismos espectadores los que están

accionando a partir de su propia realidad, pero tampoco lo es una realidad cotidiana porque las acciones están siendo guiadas por reglas que funcionan durante el acontecimiento relacional. Enrile compara a este dispositivo relacional, que enmarca el contexto donde se realizará el acontecimiento, con un juego donde el participante se entrega al dispositivo. Los juegos de por sí contienen instrucciones para poder realizarlos y de igual manera el teatro relacional contiene instrucciones (2016, p. 127). Estas instrucciones mencionadas por Juan Pedro Enrile son necesarias para esta investigación porque serán aplicadas en el montaje teatral tecnovivial. A continuación, mencionaré las características del dispositivo relacional que propone el autor.

En primer lugar, un dispositivo relacional es libre para cada participante. Esto quiere decir que cada asistente puede abandonarlo cuando quiera. Como en cualquier juego, el teatro relacional no se debe ejecutar a partir de una imposición sino desde la libertad. El término de juego es importante porque genera participación, inclusión y comunicación desde el compartir. El juego, según el autor, ha sido a lo largo de la historia del arte una forma de cuestionar la realidad reelaborándola y modificando sus instrucciones. De esta manera, deja la carta libre para cuestionar el contexto cotidiano en el que se vive. Además, el juego permite la creación de nuevos espacios sociales, ya que enmarca nuevas realidades bajo la participación (Enrile, 2016, p. 128).

En segundo lugar, este dispositivo sustituye las leyes que rigen la vida cotidiana por instrucciones precisas y aceptadas por todos. Este teatro se define a partir del acuerdo que se establece entre los participantes (Enrile, 2016, p. 128). Se podría entender que este acuerdo se va generando a partir de la comunicación entre los participantes y los diferentes aspectos relacionados al acontecimiento relacional. Estos aspectos podrían ser los actores, el espacio o el tiempo. Por ejemplo, el que no haya butacas y que el espacio sea definido como una fiesta, le da a entender al asistente que es parte de la fiesta y no solo un espectador. Es así que este

pacto se produce cuando el participante empieza a accionar dentro de la experiencia. Este se da cuenta de su labor, acepta la convención y realiza la acción.

En tercer lugar, el espacio y el tiempo son delimitados con anticipación. Al igual que cualquier jugador de algún deporte, este comienza por definir los espacios para el juego. El dispositivo tiene un espacio delimitado y salir de este implica salir de la representación. Si seguimos comparando el juego con el teatro, incluso se reconoce que los lugares donde se transcurre la representación son campos de juego. Entonces, es posible pensar en espacios múltiples para el teatro relacional. Cualquier lugar puede desarrollar un campo de juego. Este campo de juego puede llevar a un desarrollo cerrado o abierto de la trama de este acto escénico. Con cerrado se hace referencia al ajedrez como un juego delimitado por instrucciones que termina cuando hay un ganador. Es cerrado en cuanto su espacio y trama porque existe un objetivo preciso que enmarca un fin. Pero, por el otro lado, un desarrollo abierto sería parecido al jugar con Legos. No existe un objetivo específico y por lo tanto no un fin establecido. Para jugar tampoco existen unos reglamentos tan cerrados que indiquen cómo participar de la dinámica. Pero, igual, siguen existiendo instrucciones como el encajar las piezas que corresponden entre sí e incluso las instrucciones sociales que determinan el que los niños jueguen con ladrillos de Lego azules y las niñas, rosados (Enrile, 2016, pp. 129-130). Esto ayuda a entender que, incluso en el teatro relacional más abierto, existiría el dispositivo relacional para guiar el acontecimiento.

Este concepto del juego ya es abordado por Johan Huizinga en *Homo ludens* como uno que tiene un valor social. Este, incluso, comparte muchos aspectos que Enrile propone en el teatro relacional. En este, se menciona que el juego es un acompañamiento fundamental de las comunidades que aporta en generar, formar la cultura y es compartido por todas las especies. El juego es libre y no parte de una obligación, se juega por gusto y no por deber o necesidad. Si bien, los científicos relacionan el juego a beneficios directos como expulsar

energía acumulada o practicar nuevas situaciones, este puede llegar a ser más que sólo irracional e instintivo. El juego es escapar a una realidad distinta e inusual de las demás. Si bien, no forma parte del mundo corriente, al acabar el juego se guardan recuerdos que son transmitidos por generaciones generando cultura (Huizinga, 2007, pp. 11-30). Es interesante vincular el concepto de juego propuesto en *Homo ludens* con el de teatro relacional porque le otorga una utilidad más allá del solo disfrute. Dentro del teatro relacional, donde el juego tiene un rol importante entre los participantes, se iría construyendo memorias y recuerdos desde la experiencia generando cultura. Contribuyendo a formar el modo en el que la sociedad se desenvuelve. Desde esta perspectiva, el teatro relacional adquiere la característica del juego que es importante para cualquier ser humano.

En cuarto lugar, el dispositivo relacional es incierto porque no puede estar totalmente establecido o pactado. Como ya se explicó anteriormente, una realización relacional es incompatible con este teatro. Esto, porque su naturaleza consiste en inventar respuestas dentro de lo establecido. Como en cualquier juego de ajedrez, los espectáculos tienen una estructura delimitada, pero solo conocemos una parte de lo que ocurrirá. Son varias variables las que hacen impredecible los resultados. Desde la participación de cada individuo a partir de su subjetividad, como el solo peso de la mirada del que observa que modifica al intérprete (Enrile, 2016, p. 130).

En quinto lugar, la dramaturgia en el teatro relacional sigue el modelo equilibrio y desequilibrio que se plantea en el teatro convencional. Este desequilibrio, que obliga a los protagonistas a tener objetivos claros y a poder superar los problemas, en el teatro relacional se produce en un tiempo real donde el espectador se enfrenta con la necesidad de tomar decisiones (Enrile, 2016, p. 131).

Y, por último, en sexto lugar, la dramaturgia relacional busca guiar la creación en construir dispositivos relacionales y no en la creación de narraciones. Este teatro tiene como

objetivo el cuestionar la manera en que se han instituido las interacciones humanas en el sistema en el que vivimos y las relaciones del teatro hegemónico. Es por eso que en lugar de construir objetos escénicos para que sean observados, se construyen instrucciones escénicas participativas (Enrile, 2016, pp. 131-133).

Para resumir las características del dispositivo relacional me parece necesario compartir la siguiente tabla que propone Enrile donde se sintetizan. Esto, porque es a partir del análisis del dispositivo relacional que se realizará el montaje de esta investigación.

Tabla 1

*Características del dispositivo relacional*

El dispositivo es libre y les permite a los participantes abandonarlo cuando quieran.
Las instrucciones son aceptadas y acordadas por todos los participantes del acontecimiento.
El espacio y tiempo son delimitados con anticipación.
El dispositivo es incierto, no puede ser establecido en su totalidad por la participación subjetiva de los integrantes.
La dramaturgia en este teatro busca que los espectadores tomen decisiones frente al desequilibrio que plantea la obra.
La dramaturgia relacional busca crear dispositivos relacionales, no exponer la narración.

*Nota.* (Enrile, 2016, pp. 124-131)

Me parece importante revisar, también, la siguiente tabla que Enrile menciona que ha sido realizado por el trabajo del colectivo *Teatro Relacional*. En este, se da cuenta ampliamente de uno de los ejemplos del teatro, el relacional.

Tabla 2

*Características del teatro relacional*

<b>Paradigma del teatro</b>	<b>Relacional</b>
Escenificación	Dispositivo
Intención	Transmitir una experiencia
Lógica	Experiencia
El elemento básico de construcción dramática	Las instrucciones
Orden de las partes	Presentación, juego y final
Principio de montaje	Unidades necesarias para construir la experiencia
Principio de transmisión y efecto	Participación
Atención del público	Juego
Representación del mundo	Mundo por experimentar
Procedimiento estético dominante	La regla
Actor	El espectador es el actor
Espacio/tiempo	El espacio tiempo del juego
Rol del espectador	El espectador participa de la creación
Referencias teatrales	Augusto Boal, Colectivo Teatro Relacional
Referencias cinematográficas	El cine no puede ser relacional

*Nota.* (Enrile, 2016, p. 132).

Esta tabla ayuda a definir de manera concreta la labor y las características del teatro relacional. Como podemos ver, es a partir del dispositivo relacional que este teatro se escenifica. Son estas instrucciones con las que se juega y se experimentan las relaciones humanas dentro de la puesta. También tiene la intención de transmitir una experiencia. A diferencia de un teatro narrativo que pueda tener como objetivo el transmitir una ficción, en lo relacional lo que se busca es la experiencia a partir de las dinámicas de relación espontáneas que se generan. De esta manera, tiene una lógica experiencial a diferencia del teatro narrativo convencional que tiene una lógica racional. El teatro relacional impulsa a que los participantes experimenten dentro de este espacio de juego delimitado por las instrucciones. Estas serían la base de la construcción de la dramaturgia. Esto, porque de por sí, la situación que se realizará en la experiencia depende de la subjetividad de cada participante, es así que la dramaturgia se encarga de construir las instrucciones para que todos puedan jugar dentro. Es así que el orden de las partes se divide en presentación, juego y final. Esta dinámica ayuda a que se puedan dejar las reglas claras desde el inicio y que los participantes sean libres de ser parte de la experiencia. Es así que la atención del público se

concentra en el formar parte del juego. Y el rol del actor se difuminará en todos los participantes del acontecimiento, ya que los espectadores serían también actores que afectan la experiencia. Este teatro enmarca el espacio y el tiempo en lo que establece el espacio de juego. Este espacio, como ya mencioné antes, puede ser múltiple y emerger en diversos lugares.

Enrile, también, menciona al teatro relacional como un acontecimiento. Él, menciona al acontecimiento como procesos imprevisibles que provocan una mutación subjetiva de la manera de sentir a nivel individual o colectivo. Ya que se evidencia algo que se escapa de lo que entendemos o percibimos en el día a día y abre nuevas posibilidades de vida. Este tipo de experiencia transcurre en tres partes. Primero, la separación es donde los que experimentan se alejan de las certezas de su vida anterior porque experimentan algo que las cuestiona. La segunda es la transformación, en esta los participantes se encuentran en un contexto con instrucciones diferentes a las que conocen. Entonces, no están en su mundo anterior ni en uno después, sino en uno liminal en donde se transformarán los parámetros. Y, la tercera es la integración, donde los transformados se reintegran a la sociedad y son aceptados en su nuevo estatus (2016, p. 149).

Algo parecido sucede con el teatro relacional, donde se busca generar relaciones diferentes a las ya conocidas y construir zonas autónomas temporales donde ocurren acontecimientos escénicos. Esto da la posibilidad de imaginar nuevos mundos y de permitirse jugar en este contexto liminal de transformación. No solo eso, sino que, a diferencia del teatro burgués o convencional, este no le da el valor al texto o a la imagen, sino a lo que acontece de por sí. Entonces, al pensar en un teatro relacional no es posible entenderlo sin la característica de acontecimiento. Ya que, para que exista una estética relacional tiene que acontecer, marcándolo como un proceso de transformación del sujeto a partir del cambio de parámetros ya establecidos en el cotidiano por sucesos imprevisibles (Enrile, 2016, pp. 149-150). La

estética relacional permite pensar en nuevas formas de entender al mundo a partir de la experiencia. No se observa un acontecimiento que afecta a un colectivo, sino que se es parte de un acontecimiento que nos afecta a todos los involucrados. Entendiendo así al teatro relacional, este es una herramienta útil para esta investigación porque permite a la propuesta tecnovival a que adquiera la característica de convivio que define al teatro según Dubatti transformando a la pieza artística en un acontecimiento único e irrepetible. Este se definiría por la experiencia vivida por las relaciones humanas que se generan en el acto escénico. Además, el acontecimiento tendría la característica de producción de poiesis, y la de expectación. Es de esta manera que esta investigación propone utilizar este dispositivo relacional en un montaje tecnovival para proponer redefinir la definición de convivio como uno que solamente se puede generar bajo la presencialidad.

Para poder entender cómo utilizar el dispositivo relacional y poder otorgarle la estética relacional al montaje planteado para esta investigación y permitir que exista el convivio, es importante analizar casos de puestas teatrales relacionales para luego aplicar lo encontrado. Me parece apropiado analizar una puesta teatral que haya sido punto de análisis desde una perspectiva relacional y que yo haya visto. Si bien esta puesta en escena fue analizada en la tesis de Polo Cortegana desde una perspectiva relacional tomando como centro la participación del público, el análisis que de ella se realiza en esta investigación busca indagar específicamente en el uso del dispositivo relacional para generar participatividad. De esta manera, poder entender con mayor precisión cómo proceder para utilizar el dispositivo relacional en una puesta tecnovival que produzca un ambiente participativo y en convivio.

La obra escogida para analizar fue *A la mierda crecer*. Esta obra fue realizada en el año 2019 por alumnos de la especialidad de Creación y Producción Escénica de la Facultad de Artes Escénicas de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Esta puesta fue realizada

en una casona en el centro de Lima. La cual fue adaptada para la representación correcta de la propuesta. Esto quiere decir que fue transformada para que de las instrucciones necesarias al público para que sepa su accionar dentro del acontecimiento.

Los participantes de este se sumergían en una fiesta de electrónica donde eran invitados a consumir cervezas, fumar un cigarro y bailar al ritmo de un DJ de música electrónica. Todo este momento de presentación enmarca al espectador en una fiesta donde incluso sellan las manos de los ingresantes para que puedan regresar si deciden salir, imitando así a las fiestas de la ciudad de Lima. Los espectadores, además, se encuentran con la libertad de poder transitar por este espacio que tiene diversas áreas mientras dialogan con algunos personajes de cuentos para niños que transitan por el espacio. Estos personajes son Pepe Grillo, Peter Pan, Pinocha, Garfio y Absolem. Ellos viven en esta fiesta eterna y no pueden escapar. En este primer momento, los espectadores tienen la labor de conversar si quieren con ellos para ir entendiendo que los personajes están cansados de la fiesta y desean salir de esta. El conflicto aparece cuando llega el personaje de Alicia, la heroína que llegó para liberar a los personajes de la fiesta eterna.

Este montaje cumple, como cuenta Polo Cortegana, con tres momentos bien marcados. Los momentos de fiesta, las activaciones y las escenificaciones. Los momentos de fiesta son enmarcados como un tiempo libre donde los participantes pueden disfrutar de la fiesta mientras comparten con el resto de los personajes del montaje. Estos comentan su situación, sus problemas y esperan la respuesta de los asistentes. Esto enmarca las instrucciones del acontecimiento relacional. Las activaciones son las acciones que acercan de manera íntima a los personajes con los asistentes. Estos personajes guían a un solo espectador a diferentes salas para generar una mayor intimidad y generar empatía. Peter Pan, por ejemplo, llevaba a un solo participante a su lugar secreto donde se sentía libre realmente. Y, por último, las escenificaciones están marcadas por monólogos o pequeñas escenas que

sucedan entre algunos personajes que el público asistente puede observar, o intervenir realizando actividades y respondiendo preguntas (2020, pp. 38-42). Dentro de todo este montaje, la línea narrativa guía a los personajes a que sean juzgados por sus actos y también a los mismos participantes, todos son parte de este juicio para decidir si tienen culpa o no por su pasado. Al final, Alicia es juzgada y explica que no es apta y no debe serlo para cumplir con las expectativas que se tienen de ella como una heroína.

En este caso, podemos sacar el análisis de cómo fue utilizado el dispositivo relacional. Frente a este montaje, podemos ver si se cumplieron las características del dispositivo relacional que fueron planteadas en la tabla 1. En primer lugar, el montaje *A la mierda crecer* pone las bases para que los participantes puedan abandonar en cualquier momento la experiencia. Los personajes, antes de accionar con cualquier asistente, le preguntan si quisiera responderle o acompañarlo. No se enmarca como una puesta en escena que obliga al asistente a participar activamente en todo momento, este es libre de retirarse o de conservar su posición de observador. En segundo lugar, el acontecimiento establece las reglas precisas y son aceptadas por los asistentes. Al momento de adquirir entradas ya están aceptando participar de la puesta escénica relacional. Además, al tener la libertad de decidir si ser un participante activo durante el acontecimiento, este estaría aceptando lo pactado y sumergiéndose en la experiencia. Si acciona frente a los estímulos está aceptando el pacto de participar de la experiencia relacional. En tercer lugar, el espacio y tiempo son delimitados con anticipación. Se establece desde la invitación y desde la entrada para todos los participantes que están asistiendo a una fiesta de música electrónica donde podrán consumir bebidas alcohólicas y bailar mientras conocen a estos personajes de cuentos infantiles. Es así que se generan unas instrucciones claras y el asistente logra percibir a estas como una bienvenida a un mundo paralelo del cotidiano donde prevalece la experiencia relacional. Además, en todo momento, se le va otorgando al asistente información sobre las convenciones de este

acontecimiento. Al observar que no hay asientos, hay música y venden cervezas y cigarros; los participantes ya entienden tácitamente las instrucciones y su lugar dentro de la experiencia. En cuarto lugar, el dispositivo es incierto porque en varios momentos se abre la posibilidad de la improvisación. Como se mencionó antes, las activaciones y los momentos de fiesta tienen carta abierta para que la experiencia suceda sin unas instrucciones totalmente establecidas. Asimismo, en los momentos de escenificación, tampoco hay una dramaturgia o un dispositivo establecido en su totalidad; ya que, incluso ahí, los participantes bajo su individualidad subjetiva reaccionan o configuran el acontecimiento a su manera. En quinto lugar, la dramaturgia que plantea el montaje permite a los asistentes ser parte de los juicios que se les realiza a los personajes. Son los participantes los que juzgan y pueden intervenir durante estas escenificaciones, siendo ellos una parte fundamental para la toma de decisiones de la obra. Es así que, en sexto lugar, podemos percibir a esta dramaturgia no como una fija, sino como una que plantea primordialmente el marcar las instrucciones o los dispositivos relacionales. Dejando abierta la posibilidad de la participación de los asistentes como una forma de configurar el acontecimiento.

Tabla 3

*El dispositivo relacional en A la mierda crecer*

<b>Dispositivo relacional</b>	<b><i>A la mierda crecer</i></b>
El dispositivo es libre y les permite a los participantes abandonarlo cuando quieran.	Los participantes pueden abandonar el establecimiento y pueden negarse a participar porque los personajes no exigen la participación.
Las instrucciones son aceptadas y acordadas por todos los participantes del acontecimiento.	El mismo lugar y los actores configuran las instrucciones para que los asistentes entiendan que pueden tener un tipo de participación específica en este acontecimiento.
El espacio y tiempo son delimitados con anticipación.	Los personajes crean el espacio a partir de las relaciones que generan con los asistentes.
El dispositivo es incierto, no puede ser establecido en su totalidad por la participación subjetiva de los integrantes.	El montaje permite la improvisación tanto en los momentos de fiesta como en las activaciones y como en las escenificaciones.
La dramaturgia en este teatro busca que los espectadores tomen decisiones frente al desequilibrio que plantea la obra.	Los participantes son parte del desequilibrio de la obra que es el momento del juicio a los personajes.
La dramaturgia relacional busca crear dispositivos relacionales, no exponer la narración.	La dramaturgia de este montaje está enfocada en que los participantes sean parte del acontecimiento.

Me pareció importante hacer otro análisis sobre las características del dispositivo relacional, pero en una puesta teatral en épocas de aislamiento social a través de la mediación tecnológica. Es por eso que expondré a la obra *I.O.O.P* bajo la dirección de Nella Samoa. Esta muestra fue seleccionada porque pude verla en directo, y porque incita una pequeña participación del público que es fundamental para darle significado al acontecer. Esta obra se realizó en julio del 2020 y fue a través de la plataforma de Stream Yard y observada por los asistentes por YouTube. Esta nos presenta a un personaje que atraviesa por toda la experiencia de vivir la culpa. Esta es juzgada por sí misma por los actos que cometió en relación con su pasado amoroso; pero, también, el público es parte fundamental porque la juzga escribiendo en el chat si es culpable o no después de cada testimonio. Estos asistentes son guiados por la actriz que interpreta a todos los personajes a que escriban en el chat y voten a partir de su propio punto de vista. Podemos decir entonces que esta pieza tendría cuatro momentos importantes siendo uno el que involucra al público directamente. En primer lugar, los momentos del *talk show*, que son cuando la actriz interpreta a la presentadora que es la mediadora entre la acusada, que es ella misma, y el público junto a los testigos. En estos momentos el público no tiene otra labor que solo observar el acontecer. Luego, tenemos los testimonios, la actriz interpreta a los testigos que dan a conocer sus perspectivas del por qué la juzgada es culpable. En este momento, el público sigue sin tener un rol participativo dentro de la puesta. Después están las votaciones donde la actriz invita a los espectadores a que decidan si es culpable o no la juzgada. Este momento es importante para esta investigación porque permite la participación activa de los asistentes. Estos son los responsables de decidir si se va al cielo o al infierno, a partir de esta experiencia, los participantes le dan sentido a su propio accionar y a la manera en que se relacionan en el día a día. Y por último se encuentran los momentos de monólogo. En estos, la acusada da su descargo después de cada encuesta. Es

a partir de esto que los espectadores empiezan a tomar consciencia de que su accionar ha tenido repercusión en el acontecimiento.

En este caso, también, se cumplen las características del dispositivo relacional que se planteó en el montaje *A la mierda crecer*. En primer lugar, *I.O.O.P* es transmitido por YouTube y solo esta plataforma permite que el asistente tome la decisión libre de abandonar la experiencia o no. Además, este puede optar por solo observar el montaje sin participar activamente. Cada uno es libre de decidir si forma parte activa de la experiencia o no. En segundo lugar, las instrucciones son dadas por la plataforma, el espacio ficcional y la misma actriz que enmarca el espacio. Ella propone a los asistentes que escriban y participen. Estos, de manera tácita, captan las instrucciones o la convención y aceptan el formar parte de esta experiencia. Sí accionan y comentan están aceptando las instrucciones establecidas. En tercer lugar, la plataforma de YouTube ya establece un espacio delimitado sobre cómo actuar e interactuar. De igual forma, la actriz es la encargada de enmarcar el lugar y tiempo ficcional. Ella menciona y actúa como la conductora de un *talk show* que incita la participación de los asistentes. Es interesante esto porque vemos que los dispositivos relacionales no solo dependen del director o de los creadores de poiesis o actores, sino que las instrucciones también pueden venir de la misma plataforma virtual. En cuarto lugar, el dispositivo o las instrucciones son inciertos porque al depender de la participación del público, la actriz puede decidir interactuar con estas respuestas. Es aquí donde la improvisación toma fuerza porque el acontecimiento se empieza a construir de la mano de los imprevistos de la relación con los participantes. En quinto lugar, la dramaturgia propone que los asistentes tomen una participación sobre el devenir de la ficción. Esto sucede porque es justo con el juicio a la implicada que los participantes toman fuerza. Ellos, a partir de sus comentarios, son los que llevan a la actriz a que termine como sucede al final de la obra. Son ellos los que van construyendo con la actriz el conflicto porque la dramaturgia gira en torno a ellos. Y, en sexto

lugar, la dramaturgia está enfocada en que se generen los acuerdos claros para que el espectador pueda participar. Esta se encarga de marcar las convenciones de las instrucciones para que los asistentes participen. Pero, entendiendo a la dramaturgia como varios puntos dentro del acontecimiento y no solo el texto hablado. Es así que la dramaturgia involucra también las acciones de las actrices y la elección de la plataforma virtual para realzar la experiencia. Esta plataforma elegida desde la dramaturgia, también, plantea las instrucciones.

Tabla 4

*El dispositivo relacional en 1.0.0.P*

<b>Dispositivo relacional</b>	<b>1.0.0.P</b>
El dispositivo es libre y les permite a los participantes abandonarlo cuando quieran.	La transmisión en vivo por YouTube que propone la obra le da la posibilidad al asistente a abandonar la experiencia.
Las instrucciones son aceptadas y acordadas por todos los participantes del acontecimiento.	Los participantes son sumergidos en la experiencia desde que la actriz los invita a participar, cambiando así su rol de observador a uno activo.
El espacio y tiempo son delimitados con anticipación.	El espacio y tiempo son delimitados por la plataforma de <i>streaming</i> , la actriz y su locación.
El dispositivo es incierto, no puede ser establecido en su totalidad por la participación subjetiva de los integrantes.	La experiencia de esta propuesta no puede ser fija puesto que propone que los asistentes den sus comentarios y juzguen a la demandada.
La dramaturgia en este teatro busca que los espectadores tomen decisiones frente al desequilibrio que plantea la obra.	El público es parte de la experiencia porque decide el futuro del personaje.
La dramaturgia relacional busca crear dispositivos relacionales, no exponer la narración.	La dramaturgia marca las instrucciones que permiten la relación. Esto es el que la ficción es un <i>talk show</i> , que la plataforma es YouTube y que la actriz en todo momento incita al asistente a que sea partícipe de la experiencia

A partir de estos análisis, podemos pensar en un ambiente participativo en el teatro virtual si es que se logra generar las características antes expuestas del dispositivo relacional. Entonces, esta investigación buscó trasladar de manera práctica lo anterior mencionado a la propuesta tecnovivial propia para generar un ambiente participativo mediado por la tecnología. Esto a partir de las instrucciones que propone el dispositivo relacional para crear una dramaturgia que incite la participación del público asistente. Este mismo análisis será realizado para la propuesta del montaje de esta investigación para poder suscitar un

acontecimiento tecnovivial que no busca ser relacional directamente, sino uno donde exista el convivio.



## **CAPÍTULO 5: *MANIFIESTO.IG*, UNA POSIBILIDAD CONVIVIAL EN TECNOVIVIO**

Para poder resolver la pregunta principal planteada en esta investigación, busqué realizar una puesta teatral que mantenga las características planteadas del acontecimiento teatral, pero en tecnovivio. Estas características son los tres acontecimientos que menciona Dubatti. Estos son el convivio, la poiesis y la expectación haciendo énfasis en analizar de qué manera existe y se produce el convivio en este caso. Teniendo esto como objetivo, decidí utilizar el dispositivo relacional como una herramienta para poder suscitar la característica de convivio en el tecnovivio que aparentemente, como fue expuesto antes, emergería a partir de la comunicación en retroalimentación de todos los participantes.

La elaboración de este montaje estuvo dividida en cinco etapas y cada una de ellas tuvo como prioridad un objetivo específico para poder sacar las conclusiones de la investigación. La primera etapa se enfocó en la elección del tema a tratar dentro de esta propuesta tecnovivial. La segunda en la construcción de personajes. La tercera buscó realizar la dramaturgia del montaje utilizando el dispositivo relacional como herramienta para la creación de material a partir de la improvisación y el juego. La cuarta etapa, tuvo como objetivo el trabajar la estructura planteada por la dramaturgia utilizando el dispositivo relacional como base. Esta etapa estuvo dividida por dos momentos, uno donde trabajaban los actores con la dirección y otro donde los actores ensayaban con público invitado simulando lo que sería la muestra final. Y, por último, la etapa final está conformada por la muestra final y la obtención de datos a partir de este.

Esta estructura por etapas fue la elegida para poder alcanzar lo que se propone en la investigación y ejecutar una muestra final. Teniendo como inicio del proceso el mes de octubre y como fecha de finalización el 18 de diciembre.

Antes de iniciar exponiendo cada etapa del proceso de creación, me parece importante resaltar que este proyecto no busca ser un referente de la idea de un nuevo teatro o afirmar que es teatro en su totalidad. Este proyecto es un hecho con características teatrales que tiene como objetivo problematizar lo entendido por convivio teatral según los autores escogidos. Por otro lado, esta propuesta no está enmarcada como un acontecimiento relacional en su totalidad, aunque tomó como base el dispositivo relacional. Esto, porque lo que plantean los autores de la estética relacional no es contemplado para realizarse en espacios virtuales. Si bien podemos pensar en la posibilidad de un hecho teatral con características relacionales en tecnovivio, como el involucramiento de los espectadores o el de crear juntos el acontecimiento, no es el objetivo de este montaje. Este proyecto, nuevamente, busca problematizar la manera de entender el convivio teatral como uno que no admite la incorporación de nuevas tecnologías de mediación. Es así que, el dispositivo relacional utilizado, no tendrá como fin el realizar un montaje relacional, sino uno que permita que aparezca el convivio dentro del tecnovivio. Este proyecto, además, busca incentivar al público a que explore en propuestas teatrales en tecnovivio porque es una manera de cuestionar directamente la cultura tecnológica actual. Es decir, cuestionar el contexto en el que vive la generación actual donde varios aspectos vividos son representados por imágenes o tecnologías.

Para este proyecto, asumí el rol de director durante el proceso para poder guiar a los actores y para poder darles las nociones necesarias sobre el dispositivo relacional. Además, mi enfoque principal era el de poder guiar este proceso hacia los objetivos de la tesis. Tuve la labor, también, de ser un observador dentro del proceso para recoger los datos importantes que aporten al problematizar el convivio teatral. Por esta razón, a mitad del proceso, se incorporó a María Alejandra del Águila para que me apoyara en el rol de dirección. Esto me pareció fundamental para poder enfocarme en la recolección de información del proceso y no

en su totalidad de la dirección del montaje. María Alejandra Del Aguila, actriz egresada de la especialidad de teatro de la Facultad de Artes Escénicas de la Pontificia Universidad Católica del Perú, fue escogida por la afinidad que tenemos al momento de trabajar. Los dos hemos trabajado juntos en proyectos anteriores donde nuestra dinámica de trabajo nunca implicó un retraso. Además, ella tiene una mayor experiencia en dirección teatral frente a la que yo tengo. Por estas razones fue de mucha ayuda para que yo pueda tener más presentes los objetivos de la investigación. Para la elección de los actores que me acompañaron en el proceso, me basé también en la afinidad que tenía con ellos al momento de trabajar. Esto, para que no exista algún retraso en el trabajo, sino un progreso a los objetivos finales.

Valentina Saba y Christian Mora fueron los elegidos como actores por la experiencia actoral que tienen y los códigos actorales similares que manejan. Esto, porque los dos pertenecen a la misma escuela de formación teatral, esta es la Especialidad de Teatro de la PUCP. Además, me pareció importante que tengan experiencia trabajando bajo distintos medios tecnológicos con anterioridad. Son actores formados en teatro que han actuado en propuestas audiovisuales o proyectos escénicos que involucran nuevas tecnologías. Esto me pareció importante para que la introducción al medio de trabajo de este proyecto no sea complicada y se adapten al medio virtual.

### **5.1. Primera Etapa: elección del tema**

Este momento tuvo como premisa el elegir un tema que esté en diálogo con la plataforma virtual que se iba a utilizar. Me pareció importante que la forma y el contenido del producto artístico entren en diálogo. Esto, para que el producto final tenga un valor considerable por haberse realizado en tecnovivio y no de manera presencial. Esto quiere decir que la propuesta tecnovivial no podría ser trabajada sin su formato virtual, o si es que se trabaja de manera presencial, no tendría el peso o impacto que tendría si es que se hiciera en tecnovivio. El que la temática del producto y su forma de presentarlo estén en relación, le da

validación al formato virtual del acontecimiento teatral. Esto generaría que el teatro virtual no sea una opción de reemplazo frente a la imposibilidad de la presencialidad territorial del teatro convencional, sino que sea una opción válida para experimentar y consumir arte de representación.

Para esta idea tomé como base algunos de los puntos que menciona Hegel cuando se refiere a las obras de arte. Estas vendrían a ser objetos construidos por el humano que funcionan como reflejos de su propio mundo. En estas piezas, las formas externas hacen referencia a un significado profundo que está en relación al ser humano y su cultura (Huesca, 2020, pp. 108-118). Este interior o contenido delimita una forma para ser representado. Por ejemplo, una pintura, como forma, está compuesta solo por líneas y colores sobre un lienzo. Pero esta obra de arte no solo es forma, sino que revela un contenido específico que va en relación de quien lo aprecia, el ser humano. De igual manera, en una puesta teatral tecnovivial, la forma de presentarla a partir de una plataforma virtual o una red social tiene un significado que es otorgado por quien observa. El utilizar una red social como Instagram, para realizar una puesta teatral, adquiere significado y peso cuando el contenido del proyecto lo realza. El estar conectados por internet para ver una obra de teatro no es solo una forma vacía o un adorno, sino que funciona como un espejo que refleja el mundo actual de los humanos y que es libre de interpretación para cada participante dentro del acontecimiento. Por ejemplo, el usar Instagram como plataforma abre la posibilidad de criticar las maneras que tenemos de utilizar esta red social.

Frente a esta idea, que la forma de representar a partir de la virtualidad tenga un contenido, se buscó realizar una investigación sobre diferentes problemáticas que suceden dentro de la virtualidad para ser tratadas en este proyecto tecnovivial. Para esto se planteó con los actores ir trayendo casos que hayan llamado nuestra atención dentro de las redes sociales

o bajo el uso de la tecnología. A manera de lluvia de ideas, cada uno, durante las sesiones, expusimos diferentes temas a tratar y los pusimos en debate.

Uno de los principales ejemplos que debatimos dentro de esta primera etapa fue el de Anna Allen. Ella es una actriz española que a los 23 años buscaba encontrar trabajo como actriz en Madrid. Bajo la desaprobación de su familia para que ella pueda dedicarse a las artes escénicas, Anna decide buscar la manera de pagarse ella misma su educación como artista. En su búsqueda de poder trabajar como actriz, ella termina siendo elegida para interpretar un personaje dentro de la serie *Cuéntame*. Después de este trabajo, la llamaron para participar en diferentes películas para televisión en España además de protagonizar una *Antígona* en el Festival de Teatro de Mérida donde recibió buenas críticas (Pontes, 2019).

Ella se caracterizaba por ser una actriz discreta que no tenía interés por lo mediático. Pero en el año 2014 decide ir a probar suerte en América. Para esto viajó a Los Ángeles y ahí empezó a crear pequeños montajes falsos que fueron creciendo y que tuvieron llegada en España. Ella contó, desde diferentes redes sociales, que había rodado series como *White Collar*, *The Big Bang Theory* y *Versailles*. Además, que había recogido un premio en Italia que había sido invitada a la ceremonia de los Oscar. Todas estas historias fueron llegando a España a partir de los relatos de un publicista falso que describía las hazañas de la actriz. Todo este invento de parte de la actriz fue complementado por publicaciones en su cuenta de Instagram con fotos editadas. En estas, ella se encontraba con los elencos de los diferentes proyectos que decía haber sido parte (Pontes, 2019).

La farsa fue descubierta cuando Anna subió una foto montada a su cuenta de Instagram donde se encontraba en la celebración de los Oscar. La pobre edición de la foto permitió al público ver que no era real, sino que estaba armado (Pontes, 2019). A partir de estos sucesos, la actriz sufrió una gran cantidad de críticas y de amenazas de parte de

seguidores que les parecía intolerables sus actos. Esto, llevó a que la actriz desapareciera de los medios por una gran cantidad de años, además de detener su trabajo como artista.

A partir de este caso, nosotros, nos preguntamos sobre las dinámicas de relación que se generan en las redes sociales que pueden llevar a una persona a realizar actos como inventarse una vida. Esto nos pareció importante porque parece ser que la actriz buscaba reconocimiento inmediato sobre sus trabajos a partir de la inmediatez y masividad que caracterizan a las redes sociales. Y no solo eso, sino que, también, esta masividad llevó a que Anna se alejara de los medios y de laborar como ella habría esperado. Entonces, aparecieron en nosotros estas diferentes preguntas: ¿las dinámicas de relación en redes sociales aportan a condicionar la conducta de algunas personas?, ¿acaso tenemos libertad dentro de las redes sociales?, ¿cuándo nos mostramos en las redes sociales, somos nosotros mismos o lo que queremos que el resto vea de nosotros?, ¿lo que vemos en la red es real o son narrativas? Estas fueron algunas de las cuestiones que fueron teniendo peso durante nuestros debates sin buscar respuestas claras, sino plantearlas para trabajarlas en la elaboración del montaje.

Otro referente durante esta primera etapa del proceso fue el de cuentas en redes sociales de personajes no reales. Este es el caso de Lil Miquela, una influencer robot que existe en Instagram. Este personaje no es humano, sino que es una figura en 3d que se comunica con sus seguidores a través de su propia página de Instagram. Ella se dedica al canto y suele subir videos y fotos donde comparte contenido para sus seguidores. Este personaje es definido como una influencer que tiene alrededor de un millón de seguidores en Instagram que tenía como objetivo el promocionar diferentes marcas de ropas y de perfumes. Además, este personaje realizado en computadoras se manifiesta frente a problemáticas sociales como es el de los derechos LGBTIQ+, dándole un carácter más humano a este ser no existente. Se conoce que un grupo de personas se encuentran detrás de la página de este personaje, pero no dan mucha información al respecto. Este caso, de un personaje creado

como fin publicitario, nos pareció importante ya que nos dejaba cuestionando la realidad de los contenidos que consumimos en la red. ¿Qué tanto de todo lo que vemos es real? ¿Acaso hay algo real dentro de la virtualidad?

Para complementar estos debates, incluí lo que plantea Guy Debord como sociedad del espectáculo para ir formando el tema a tratar en esta creación y darle un contexto teórico. Este propone que en la sociedad actual las relaciones sociales y todo lo que antes era vivido ha pasado a ser representado y observado. Este espectáculo funcionaría como la simulación de experiencias reales donde las relaciones se ven mediatizadas por imágenes. Generando que en esta sociedad uno viva bajo la idea de que lo contempla como espectáculo es real sin darse cuenta de que es falso (1995, pp. 5-38). Este punto de vista nos gustó porque dialoga directamente con el formato virtual elegido para este proyecto y nos deja pensando hasta qué punto todo lo que vemos como espectáculo es falso o verdadero.

Además, investigando un poco sobre las dinámicas de poder, me parecía pertinente utilizar también la idea de panóptico que propone Foucault para ayudarnos a delimitar el tema del montaje. Este propone trasladar la idea de la arquitectura carcelaria del panóptico a la sociedad. En esta arquitectura un vigilante, a manera de castigo y para imponer disciplina, observa todos los movimientos de los presos. Impidiéndoles de esta manera una total libertad porque se encuentra en todo momento siendo observado, juzgado y con la posibilidad de ser castigado (2002, pp. 180-210). Me pareció pertinente trasladar este pensamiento a la sociedad tecnológica actual, o en una sociedad del espectáculo, donde estamos siendo observados constantemente a través de las redes sociales. Somos imágenes que son consumidas, observadas y juzgadas. Entonces, bajo esta idea, nos preguntamos con los actores si somos realmente libres en las redes sociales. ¿O es el ojo externo el que condiciona nuestra conducta y hace que la percibamos como libre cuando en realidad es producto de la dinámica de poder que genera la idea de panóptico?

Frente a estos diversos debates, llegamos a la decisión de tocar el tema de las relaciones en la red como forma de condicionamiento de la conducta. De esta manera, se exploraría la libertad a la hora de relacionarnos dentro de una red social en la que estamos siendo observados y juzgados en todo momento. Algo que nos permite el tecnovivio o la virtualidad es la llegada masiva de nuestros pensamientos o acciones a diferentes personas. ¿Pero, bajo esta dinámica, es posible pensar en una libertad individual? ¿O es a partir del ojo externo que nuestra conducta se ve alterada en redes? Estas preguntas son las que decidimos tocar en este montaje; además decidimos utilizar Instagram como escenario virtual para la representación del acontecimiento por su relación directa con el tema propuesto. De esta manera, el acontecimiento teatral tecnovivial tendría validez porque el tema a tratar sería realizado en su propia plataforma, la red social Instagram.

Para complementar la propuesta de utilizar Instagram como plataforma, me parece que esta red social donde uno comparte sus propias fotos, videos y transmisiones en vivo con un grupo amplio de personas, retrata lo que nos cuestionamos en esta etapa de la creación. Y esto es, una sociedad del espectáculo donde todo lo que antes era vivido ha pasado a ser representado y una dinámica de vigilancia y de disciplina a partir del ojo externo que nos observa constantemente condicionando nuestra conducta en las redes. Como este es un tema que podemos ver reflejado en esta red social, al momento de utilizarla como plataforma se espera que la temática y crítica social tenga peso y relevancia al estar inscrita y cobrar forma al interior de la propia red social sobre la que se reflexiona de manera crítica. Como se mencionó anteriormente, la temática elegida estaría en relación directa con la forma de ser representada frente a un público. Con esto me refiero a que el contenido, las dinámicas perversas que existen en las redes sociales, está en relación con la forma, Instagram. De esta manera, el proyecto tendría un valor de existir en esta plataforma virtual y, la reflexión que se propone podría perder potencia en su efecto o su sentido se podría alterar si se le traslada a un

escenario convencional de teatro. Este montaje, entonces, no sería una forma de reemplazar el teatro convencional, sino que sería una manera diferente de experimentar y realizar teatro.

Como será utilizada la plataforma Instagram, una plataforma donde se manejan códigos y lenguajes distintos a los convencionales en el teatro, me pareció necesario exponer el significado de algunos términos de la plataforma porque serán utilizados en esta investigación. Para esto, recurrí a la descripción que brinda la misma página Instagram sobre sus herramientas (Instagram).

Transmisiones en vivo o *lives*: Herramienta que permite al usuario transmitir tanto video y sonido para interactuar con sus seguidores o fans en tiempo real. Los fans pueden ver y escuchar la transmisión y comunicarse a través de comentarios escritos.

Historias o *stories*: Herramienta que le permite al usuario compartir videos o imágenes de su día a día con sus seguidores. Estos suelen ser divertidos, casuales y pueden ser visualizados solo durante 24 horas.

Mensajes directos o *messenger*: Herramienta que le permite al usuario mandar mensajes o compartir fotos y videos con otros usuarios de manera privada.

Me gusta o *likes*: Es una opción que Instagram le permite al usuario expresar que alguna publicación o contenido le ha gustado. Esta se encuentra representada por un corazón.

Publicaciones o post: Fotos o videos que son publicados en el perfil del usuario para que puedan ser observados por sus seguidores y recibir comentarios o *likes*.

Perfil: El lugar dentro de Instagram que te representa en esta red social. En este se comparten tus fotos, videos, historias y cualquier descripción escrita que quieras agregar.

## **5.2. Segunda etapa: creación de los personajes**

En este segundo momento de la creación, teniendo como base lo que nos gustaría tocar como temática de este montaje, nos adentramos en la construcción de personajes para esta propuesta. Para esto se tuvo como premisa, en primer lugar, el encontrar personajes en la

red para usarlos de referencia. Como ya teníamos planteado el utilizar Instagram como plataforma de representación, fue pertinente buscar personajes que existan en esta red social. Es así que, iríamos construyendo a estos seres siempre teniendo como objetivo el que vivan y se relacionen a través de esta red social. En segundo lugar, se propuso el generar un personaje que visualmente sea llamativo. Esto nos parecía importante porque la dinámica en la red social Instagram consiste en el relacionarse a través de imágenes. Entonces, el tener una estética clara o una dirección de arte definida ayudaría a que el personaje entable un diálogo con los participantes. Además, esto nos parecía fundamental para poder generar interés en los asistentes y para que empiecen a relacionarse con los personajes creados. En esta red social, las imágenes adquieren relevancia; entonces, el llamar la atención del público era fundamental a partir de estas mismas. Así, se empezaría a generar una dinámica de relación a partir del impacto de las imágenes de cada personaje.

En primer lugar, Christian Mora trabajó tuvo como referencia a Rich White como base de creación. Este es un cantante que a través de los medios virtuales ha adquirido un pequeño grado de fama promocionando su música de género trap. En sus canciones se muestra como alguien rudo que no tiene miedo de ir en contra del sistema. Llamado la promesa del trap, “Blanco Rico”, como también es conocido, ha estado involucrado en diversos temas controversiales dentro de la farándula peruana. Además, como mencionan las letras de sus canciones, este no discrimina con el uso de un lenguaje ofensivo a partir de insultos. También, el consumo de drogas es algo usual dentro de las canciones de Rich White y el desamor. Entonces, tomando como base referencial a este cantante nació “Pablo a.k.a Hater de fresa” tomando la actitud del cantante y lo que dicen sus canciones como base. Este sería el personaje de Christian Mora que adquirió el pseudónimo de “Hater de fresa” para entrar en la dinámica propuesta por Rich White. Además, fuimos construyendo la idea de que es alguien que va en contra de lo establecido dentro de las redes sociales. Utilizando

Instagram como una base para contestar al sistema con sus acciones. Es así que el consumir drogas en vivo o mostrar contenido sensible en su cuenta sería algo habitual para este personaje. En cuanto a la actriz Valentina Saba, se optó por utilizar al personaje principal de la película *CAM* como inspiración. Ella, bajo el nombre de “Lola”, se dedica a ser modelo de cámara web donde chatea con desconocidos cumpliendo algunos pedidos que le hagan a cambio de propinas virtuales. Ella, ocasionalmente se desnuda para complacer a sus seguidores y está obsesionada con llegar a ser la modelo más conocida de su página web. Tomamos a ella como inspiración para la construcción del personaje de Valentina porque representa una dinámica interesante que se relaciona con las redes sociales. En estas, cualquier persona puede adquirir una identidad completamente distinta a la de uno para usarla a su provecho. Es el caso de Lola que en su cotidiano se llama Ali.

Teniendo esto como base empezamos a crear a “Galeria”, personaje escogido por Valentina Saba. Este personaje utiliza una peluca para cubrir su identidad y asumir un rol diferente en redes sociales. Específicamente en su cuenta de Instagram, donde se encarga de complacer a sus seguidores con diferentes *tips* de moda y vestuarios provocativos. Valentina trajo como añadido el pensar en Galeria como una muñeca a la que en todo momento están moldeando para que sea lo que sus observadores quieran. Además, se le nombró Galeria partiendo de la idea de que su cuenta de Instagram es una galería donde puede mostrar todo lo que ella quiere mostrar. Resaltando así la idea de la construcción de la identidad propia en redes sociales, específicamente en Instagram. Esta galería no muestra lo que en realidad es Galeria, si no lo que quiere mostrar y lo que quiere contar.

Por otro lado, el referente elegido desde la dirección para ambos fue el personaje Poppy. Una cantante con una gran cantidad de seguidores en YouTube que se presenta como la hija de internet. Físicamente, ella aparenta ser una joven de unos veinte años, ser calmada y educada. Además, su pelo es de un color rubio pálido y utiliza ropa clara. Normalmente

combina colores claros en su vestimenta y en el fondo donde graba sus videos. Esto es interesante porque a partir de los colores transmite la calma e inocencia que es la esencia del personaje. Ella cuenta con una gran cantidad de videos a manera de monólogos simples donde expone diferentes puntos de vista que parece que no tienen una finalidad o coherencia con su apariencia o en la forma de comunicarlo. Parece ser que muchas de las temáticas que toca esta cuenta en YouTube es la ansiedad de la vida moderna pero expresada de un modo peculiar.

Por ejemplo, utilizamos dos videos de ella como referentes para la creación de personajes o de atmósferas de los personajes. El primero tiene como título “I’m Poppy” y tiene una duración de diez minutos con dos segundos. En este se muestra a Poppy utilizando una camisa de color amarillo pálido con un fondo púrpura igual de pálido. Ella tiene el pelo un poco desordenado, pero también es de un color rubio pálido. Ella está maquillada al punto de verse pálida también generando un ambiente de pureza exagerada. Durante estos diez minutos de video, ella repite constantemente la frase “I’m Poppy” mientras cambia de pose. Este video como referencia me parecía interesante porque generaba a partir de lo visual y la repetición un ambiente de incomodidad y perturbador. Me parecía importante el tener este video como referente porque este adquirió una gran relevancia en el 2015 cuando fue lanzado. Este video actualmente tiene 26 millones de vistas en YouTube, lo que demuestra que la dinámica que proponía Poppy y su estética contraria a lo que se vive en la realidad, sino que solo sucede en el internet, funciona como una forma efectiva de generar expectativa e incomodar al espectador. La siguiente figura es extraída del video antes mencionado



*Figura 1: Poppy, "I'm Poppy" (Poppy, 2015).*

El otro video referencial tiene como título “Am I ok?” que tiene una duración de 52 segundos con diez millones de vistas. Este video muestra a Poppy con la misma estética visual a nivel de colores pálidos que el anterior. Pero, en este caso, ella está bien arreglada y sigue transmitiendo la sensación de pureza; pero, este video está acompañado de música de fondo que entra en contradicción con la estética y el mensaje del video. La música es perturbadora y casi parece de alguna película de suspenso. Pero ella, muy tranquilamente, va diciendo un pequeño monólogo donde menciona que se encuentra bien y que no hay que preocuparse por los problemas porque todo estará en orden. Al final de este mensaje optimista, se puede ver que a Poppy le empieza a sangrar la nariz. Este video lo empezamos a utilizar como referencia porque denotaba una contradicción entre los distintos aspectos del montaje. Entre lo que se dice, lo que se ve visualmente y lo que se escucha. Esta dinámica funcionó muy bien ya que generó controversia en el internet en su momento debido a lo impactante y bizarro que es. La siguiente imagen es extraída del video antes mencionado



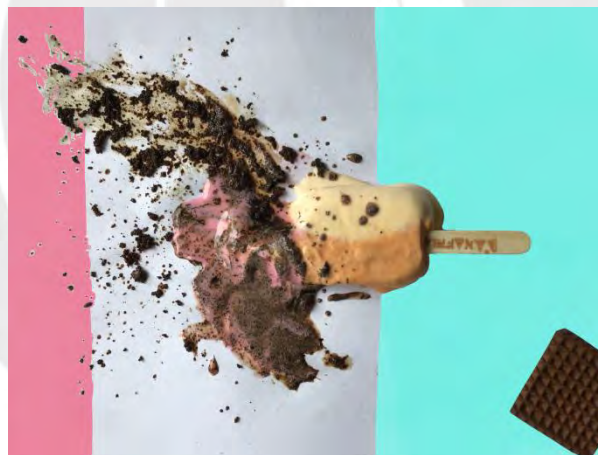
*Figura 2: Poppy, "Am i ok?" (Poppy, 2016).*

A partir de estos videos, este personaje nos pareció importante porque nos dejaba cuestionando las dinámicas dentro del internet. Las diversas formas que tiene Poppy de expresarse por estos medios nos parecía interesante para explorar las distintas formas de afectar a los espectadores en tecnovivio. Ella nos daba luces para pensar en una estética o forma de pensar el proyecto porque cada video de Poppy explora la interpelación con el espectador de formas diferentes. Esta estética estaría constituida por una contradicción entre lo que se ve visualmente que podría ser placentero y el contenido de esta que podría ser bizarro. Es a partir de esto que se buscará llamar la atención del espectador a un nivel visual al punto que este no quiere sacar la vista. Esto me parece importante, porque en nuestra propuesta buscamos mantener la atención del público que no se encuentra en un teatro donde las luces iluminan el foco de atención para evitar posibles distracciones. Sino que se encuentra en un espacio donde está en constante riesgo a no estar presente durante el acontecimiento. Entonces, no es solo a partir de la narrativa o la dinámica del actor con el espectador se buscará generar la atención, también a partir de las diferentes posibilidades que permite la virtualidad o la plataforma escogida. En este caso, lo visual tendría peso para llamar la atención del público y este pueda tener la iniciativa de relacionarse.

Para complementar esta propuesta visual de los personajes, se le asignó a cada uno realizar un collage visual con diferentes objetos escogidos por los actores para ir definiendo

al personaje a partir de una imagen abstracta. Esto nos ayudaría a definir la estética visual e ir encontrando el mundo interior del personaje a partir de lo visual. Esta dinámica concluyó con dos collages, uno de cada actor.

El primero, el de Christian Mora, consistía en un helado de crema color anaranjado claro que se estaba derritiendo. A este se le había golpeado y manchado con tierra. Además, el fondo donde se encontraba el helado tenía diferentes tonalidades de celeste pastel y rosado pastel. Con esta imagen fuimos definiendo la contradicción del personaje y el lado visual. Tomamos de esta imagen los colores escogidos para el vestuario y para generar la contradicción, la tierra funcionaba como lo bizarro del personaje. Este se caracterizaba por ser agresivo, directo y usaba la sangre como forma de desencajar con los colores escogidos que buscan dar la sensación de calma y tranquilidad. La siguiente imagen fue el collage elaborado por Christian Mora.



*Figura 3: Collage de Christian Mora*

En segundo lugar, Valentina Saba propuso un collage con los mismos colores celeste pastel y rosado pastel que Christian. Esta propuesta estaba compuesta con estos dos tonos de colores pero que estaba atravesados por una bolsa de basura que indicaba un quiebre en lo establecido por los colores. De igual forma que en el primer collage, se planteó utilizar estos colores para el vestuario del personaje, además de integrar esta sensación de contradicción con el elemento de la bolsa de basura que se encontraba en el collage. Este lo integramos en

la actitud del personaje como alguien que se sentía superior al resto en todo momento. La siguiente imagen fue el collage elaborado por Valentina Saba.



*Figura 4: Collage de Valentina Saba*

Teniendo esto como base, para terminar el proceso de construcción, se les pidió a los actores realizarse una sesión de fotos donde se vea representado a este personaje y al collage con su cuerpo. Es así que se tomaron fotos partiendo por la paleta de colores establecida y con las indicaciones pactadas sobre la conducta de cada personaje. Estas fotos fueron utilizadas para complementar los perfiles de Instagram de estos personajes durante la realización del acontecimiento tecnovivial.



Figura 5: Fotos de Valentina Saba



Figura 6: Fotos de Christian Mora

### **5.3. Tercera etapa: Creación de la dramaturgia a partir del uso del dispositivo relacional**

Como lo propone el teatro relacional, es a partir del dispositivo relacional que se genera una dramaturgia relacional. Por eso, durante cada sesión de esta etapa se buscó proponer instrucciones o dispositivos relacionales para que los actores exploren diversas situaciones en la plataforma elegida, Instagram. Esta etapa duró desde el 22 de octubre hasta el 22 de noviembre donde nos enfocamos en tener una dramaturgia escrita sobre el montaje. Es así que tendríamos las bases claras para que los actores y los espectadores puedan jugar dentro del acontecimiento. Esta dramaturgia se trabajó partir de la improvisación de los personajes en diversas situaciones con el dispositivo relacional donde serán elegidas algunas de estas para construir la narrativa. Esto será explicado a continuación.

Primero, hay que especificar que la plataforma de Instagram fue elegida, también, por la posibilidad de generar transmisiones en vivo donde los participantes pueden comunicarse directamente con los actores que transmiten tanto voz como video en tiempo real. Esto aportaría a generar la dinámica relacional que se plantea para el montaje y permitir que exista el convivio. Entonces, se hará énfasis en la construcción de estas transmisiones. El resto de las dinámicas que permite Instagram, como las historias y las publicaciones, servirán como un medio para completar la narrativa planteada por los *lives* o transmisiones en vivo. Es así que, los momentos de comunicación directa en retroalimentación donde se habrá utilizado el dispositivo relacional se darán durante las transmisiones en vivo.

Como en esta etapa empezamos a utilizar al dispositivo relacional como herramienta para la creación, frente al tema propuesto y los estímulos teóricos sobre los que se plantea esta investigación, busqué enmarcar las características del dispositivo que tendría esta propuesta. Para esto, utilicé como base lo investigado con anterioridad y los ejemplos analizados de obras de teatro donde fue utilizado este dispositivo. Este fue el resultado.

Tabla 5

*El dispositivo relacional en Manifiesto.ig*

<b>Dispositivo relacional</b>	<b><i>Manifiesto.ig</i></b>
El dispositivo es libre y les permite a los participantes abandonarlo cuando quieran.	Los participantes pueden decidir no participar activamente del montaje o incluso de abandonarlo.
Las instrucciones son aceptadas y acordadas por todos los participantes del acontecimiento.	Los actores se encargan de establecer las instrucciones del acontecimiento a partir de la convención.
El espacio y tiempo son delimitados con anticipación.	La delimitación se da desde el mismo formato o red social Instagram y de parte de los actores. Los territorios de tanto los actores como de cada espectador delimita el espacio y tiempo también.
El dispositivo es incierto, no puede ser establecido en su totalidad por la participación subjetiva de los integrantes.	La plataforma de Instagram funciona como un dispositivo relacional porque permite la libre acción de cualquier participante. En ese aspecto, el riesgo a que cualquier cosa pueda pasar está presente.
La dramaturgia en este teatro busca que los espectadores tomen decisiones frente al desequilibrio que plantea la obra.	Frente al montaje, el público puede tomar decisiones para que el acontecimiento tome la dirección que quiera.
La dramaturgia relacional busca crear dispositivos relacionales, no exponer la narración.	La narración se da a partir de la relación entre los participantes.

Para explicar con mayor detalle la tabla expuesta, es necesario recordar que el dispositivo relacional que propone este montaje se enmarca bajo las características que propone Enrille. En primer lugar, los participantes del acontecimiento pueden decidir abandonarlo en cualquier momento. Las diferentes plataformas virtuales permiten que el espectador no se encuentre en un lugar físico establecido dándoles la posibilidad de retirarse de la virtualidad en cualquier momento. El espectador es libre dentro de la propuesta, él decide participar o no participar y nadie dentro del acontecer puede obligar a alguien a que no abandone el montaje. No solo eso, sino que la plataforma Instagram es de por sí un dispositivo que da instrucciones sobre cómo ser usada, y esta permite que cualquiera puede bloquear, abandonar, cerrar o apagar la aplicación. Esto es importante de resaltar porque en gran parte las instrucciones que propone Instagram sobre dinámicas relacionales son aplicadas en este montaje. Entre estas instrucciones se encuentra la posibilidad que otorga la

red social para que los participantes se conecten, critiquen lo que observan y se comuniquen mediante comentarios escritos.

En segundo lugar, los actores enmarcan las instrucciones a partir de la convención permitiendo a los asistentes a involucrarse en el hecho teatral. Los actores son los encargados de generar el ambiente propicio para que los asistentes puedan relacionarse con los personajes. Ellos generan un contexto que invita a los observadores a que participen y se comuniquen con los elementos del acontecimiento. Para esto, desde la elección del tema y la construcción de personajes, se decidió utilizar a las transmisiones en vivo de Instagram como lo que son y no aparentar otra cosa. Las transmisiones en vivo son una forma que tienen los poseedores de cuentas de Instagram para relacionarse con sus seguidores directamente. Dándoles a los seguidores la posibilidad de preguntarles algo, hacerles algún comentario o criticarlos sabiendo que los están leyendo. Es así que, para el acontecimiento virtual propuesto, se optó por hacer que las transmisiones en vivo funcionen como transmisiones en vivo convencionales en Instagram. Esto quiere decir que los participantes de la propuesta virtual estarían frente a una transmisión en vivo común en Instagram, pero que tendría una narrativa especial. Para esto, se buscó tener en cuenta algunas dinámicas que tienen los *influencers* en sus *lives* que ayudan a invitar a que el público participe. Por esta razón, los actores tenían como instrucción el mencionar con nombre a las cuentas cuando se van conectando a la transmisión. De esta manera, los personajes estarían invitando a los observadores a que pasen a ser espectadores activos y participativos del acontecimiento. Otra de las instrucciones que se les dio a los actores como parte del dispositivo relacional, fue el que estén observando en todo momento los comentarios de los participantes. Es a partir de estos que se construye la relación, entonces es importante que los participantes sientan que son leídos e invitados a participar. Que se den cuenta que son importantes dentro de la experiencia.

En tercer lugar, el espacio es delimitado con anterioridad a partir de que es señalado que es una propuesta virtual donde el espacio escénico es la red social Instagram. En este caso, no hablamos de un lugar territorial físico, sino de un espacio virtual donde los diferentes participantes se encuentran. Además, el tiempo también es brindado con anticipación a los participantes; pero, tanto el espacio como el tiempo, es delimitado por la misma plataforma y por los mismos personajes que van enmarcando las instrucciones mientras se produce el acontecer. Estos, a partir de diferentes medios van generando la convención de la duración de los sucesos y el lugar donde serán realizados dentro de la virtualidad. La dinámica que se dará en cada espacio o en cada transmisión en vivo dependerá de la disposición del público y de la conducta del personaje de cada actor; que, a partir de su actuar, configurará la manera en que el público se relacione. Si el actor habla con groserías, por ejemplo, da pie a que esa transmisión en vivo sea un espacio seguro para expresarse de esa manera. Otro ejemplo, sería si la actriz opta por discutir con alguno de los espectadores, ya que esto daría pie a que los participantes no quieran participar o que la empiecen a criticar.

En cuarto lugar, si bien se busca establecer instrucciones claras, el dispositivo es incierto porque, al momento de permitir Instagram la libre actividad de los usuarios permite que cualquier cosa pueda pasar, dejando al acontecimiento en un riesgo constante de ser alterado. Además, el no tener una estructura convencional, sino una participativa, la improvisación está presente en todo momento durante el acontecimiento. Esto, porque la actitud o relación de los participantes en el encuentro no es predecible. Es definida por cada público y cada acontecimiento.

Los siguientes dos puntos no involucran instrucciones al momento de ejecutar el acontecimiento relacional, sino que plantea la forma en que debería estar elaborada la narrativa o dramaturgia. Esto quiere decir que estos dos puntos siguientes no se tuvieron en cuenta al momento de explorar con los actores, sino que fueron parte del momento posterior a

la exploración que consistió en escribir la dramaturgia que apoyaría a que los involucrados participen del acontecer. Estos puntos son los siguientes:

Por un lado, la narrativa o continuidad del montaje busca que al involucrar a los participantes se vaya desarrollando el conflicto. Estos participantes tienen una labor y un rol dentro de lo que les suceda a los personajes. A partir de la relación es que se empieza a desenvolver el conflicto. Esto se tomó en cuenta en la propuesta ya que es a partir de la comunicación de los participantes con el personaje se va denotando una dinámica conflictiva de poder en redes que es el conflicto del montaje.

Y, por otro, al momento de escribir la narrativa a partir de la exploración, se tomó en cuenta enmarcar las instrucciones más que establecer algo fijo. Esto debido a lo anterior mencionado sobre que no existe nada fijo en esta propuesta, sino que es impredecible. Así, la narración o los sucesos se dan a partir de la relación entre participantes más instrucciones o textos específicos para guiar la narrativa.

Estos dos puntos serán tocados con profundidad más adelante cuando se mencione el proceso de escritura de la dramaturgia después de la exploración con los actores de situaciones improvisadas.

### **5.3.1. Exploración e improvisación en tecnovivio a partir del uso del dispositivo relacional**

Partiendo de este pequeño análisis, se les dio a los actores la instrucción de impulsar al público a participar de lo que sucede en la plataforma. Los actores serían los encargados de generar la relación con los asistentes. Además, se planteó que las instrucciones enmarquen a estos personajes en sus propias cuentas de Instagram donde cada acción funcionaba como tal. Por ejemplo, los *lives* son *lives*, las historias de Instagram son historias y las publicaciones son publicaciones. Cada forma de relacionarse en esta plataforma contempla las instrucciones que propone Instagram para entablar relaciones. Esto es importante porque no estamos

fingiendo que Instagram es algo más, la plataforma de esta red social funcionará como tal dentro del montaje. Son personajes que poseen cuentas de Instagram y los espectadores cumplirán el rol de ser sus seguidores.

Teniendo esto en cuenta, las instrucciones relacionales que nos otorga Instagram y las instrucciones que tienen que seguir los actores para generar un acontecimiento participativo, tuvimos cuatro sesiones para explorar a modo de improvisación diferentes situaciones que podían pasar los personajes bajo la plataforma Instagram. Esto para poder ir construyendo las escenas que serán elegidas para el acontecimiento final. Las primeras dos sesiones se realizaron bajo la plataforma de Zoom para tener la guía de los directores y las otras dos se realizaron en la plataforma de Instagram para simular la dinámica relacional real bajo Instagram. Cada sesión tuvo como estructura el proponer la dinámica bajo el dispositivo relacional, luego, el realizarla y al finalizar sacar la experiencia de los actores sobre lo sucedido.

#### Sesión 1

En la primera sesión tuvimos como objetivo el introducir a los actores a la dinámica teatral en tecnovivio con público. Esto, simulando que se encontraban en una transmisión en vivo donde el público, en este caso yo, podíamos intervenir a través de comentarios escritos. Se le pidió a cada uno que vengan con la idea de realizar un tutorial que se relacione con la construcción del personaje planteado. En el caso de Valentina, fue un tutorial sobre cómo amarrarse las zapatillas y en el caso de Christian fue el de armar un cigarro artesanal. Esta acción consistía en que el personaje les enseñe a los observadores a cómo realizar esta acción a modo de tutorial. Todo bajo la premisa de que eran *influencers* en un *live* de Instagram donde podían ver lo que preguntaban o decían sus *followers* en la transmisión a través de comentarios escritos. Los actores tenían la premisa, como se comentó anteriormente, de generar la relación con los participantes dándole importancia a todo lo que comentaba y

reaccionaba. En este ensayo asumí el rol de público participativo para generar que la improvisación se siga realizando y poder sacar material que pueda ser utilizado para la construcción de la dramaturgia.

En ambos casos, los actores jugaron con la improvisación para poder sostener lo que yo les proponía como público dentro del acontecimiento. Con esto, me refiero a las diferentes preguntas o comentarios que yo realizaba asumiendo el rol de un espectador activo que podía exponer sus pensamientos a través de escritos en la transmisión.

Cada actor realizó esta acción de manera individual donde yo tenía el rol de espectador participativo. En primer lugar, Christian Mora, realizó la acción de armar un cigarro y enseñar cómo hacerlo a su público. Desde el inicio optó por manifestar la presencia de alguien que lo observa. En todo momento se dirigía a la cámara como si fuera su público esperando una respuesta. Es así que cada movimiento que realizaba tenía el objetivo de que se vea en cámara para que su público pueda verlo y apreciarlo. Es así que el actor empezó a crear una atmósfera participativa dirigiéndose directamente al espectador. No está imaginando que hay una cuarta pared, sino que se comunica directamente con el público. Frases como, “¿qué tal gente?” y “¿logran ver bien en la cámara? Me avisan si no se puede ver lo que estoy haciendo” aportaba a que los observadores se vean con la tentativa de participar a través de los comentarios. Iniciando una dinámica donde era permitido entablar una relación con el personaje.

Desde el punto de vista del espectador, en este caso yo, fui tentado por las circunstancias a comentar todo lo que realizaba y a pedir que hiciera más cosas. Le pedí que me muestre con detalle lo que iba realizando con el cigarro y que lo prendiera al finalizar. Hasta se sentía que era capaz de pedirle lo que sea y posiblemente este personaje lo iba a hacer. Este estaba a mi servicio debido a que, según el contexto planteado, yo era uno de sus seguidores. Esta dinámica de poder donde el personaje estaba más expuesto y yo como

espectador solo me exponía a través de un comentario escrito hacía que se sintiera que el vulnerable era él y no yo.

Partiendo de esta exploración, decidimos quedarnos con la relación de poder que empezaba a existir. Donde este personaje en particular era capaz de hacer lo que yo le pedía sin pensarlo mucho. Esto me dejó pensando en los límites que podría llegar este personaje con esta dinámica. ¿Acaso sería capaz de hacerse daño si se lo pidieran sus seguidores? Esta pregunta nos dejó esta exploración que será añadida a la dramaturgia del montaje.

En segundo lugar, Valentina Saba trajo como tutorial el amarrarse la zapatilla. Esto fue interesante porque remarcaba lo ridículo que puede llegar a ser algunos contenidos en redes sociales. En este caso, amarrarse las zapatillas no tendría importancia, pero este personaje creado por ella, lo proponía como contenido serio dentro de su contexto para sus seguidores. En esta exploración, ella optó al igual que Christian Mora a hablarle directamente a la cámara, pero siendo capaz de moverla para que podamos ver con exactitud todo lo que hacía. Ella nos llamaba “bebés” y optó por utilizar como estrategia de invitar al público a participar el hacer su voz sensual. Esto fue tomado también gracias a su referencia de personaje que era la película “Cam”. A partir de esto, invitaba y marcaba el contexto y las instrucciones claras para que el público, en este caso yo, opte por participar y escribirle. Incluso agregaba pequeños silencios cuando esperaba una respuesta o un comentario mío. Dando a entender que sí se está comunicando con los que la observan y que está esperando nuestra respuesta.

Desde el punto de vista del espectador, me vi tentado a participar porque el personaje de Valentina parecía esperar en todo momento una respuesta. Es así que yo lograba entender que para avanzar con el acontecimiento tenía que participar. Frente a esto, en varias ocasiones le pedí al personaje que vuelva a realizar la acción que nos mostraba porque no la había entendido bien. En esta exploración aparecieron comentarios como “amárralo más fuerte” y

“dale más vueltas”, frases simples pero que, como espectador, podía sentir como si tuvieran una connotación sexual o provocativa sin que yo lo haya pensado así en un primer momento. Este doble sentido de los comentarios no solo fue percibido por mí, sino que el personaje de la actriz también lo hacía notar. Esto puede deberse a la dinámica de poder que existe dentro de la red donde la persona expuesta visualmente es más vulnerable que la persona que solo expone comentarios. También, puede ser porque el personaje delimitó el contexto como uno sensual y reaccionó a los comentarios como si hayan sido provocativos. Esto hacía que, como espectador, piense dos veces antes de decir algo porque no quería que suene provocativo o incluso acosador.

De esta exploración, sentimos que era importante resaltar la dinámica casi perturbadora donde todo lo que se mencionaba parecía tener una connotación provocativa y casi acosadora. Con esto, el personaje de Valentina iba mostrándose incómoda por momentos generando que aparezca un conflicto a partir de la comunicación con los espectadores dentro de la simple acción que es amarrarse las zapatillas. Tomamos esto para añadirlo dentro de la dramaturgia que será explicada más adelante en una escena parecida y en la narrativa.

Al finalizar esta sesión, se les preguntó sobre la experiencia y ambos actores resaltaron la dificultad para estar al tanto de los múltiples estímulos que recibían en todo momento durante la improvisación. En esta dinámica, no solo estaban realizando una acción, sino que empezaban a construir una narrativa a partir de diversas situaciones que se generaban con todos los participantes del encuentro. Incluso se mencionó que los espectadores adquirirían un rol casi de actor dentro de la improvisación. Los actores reaccionaron y accionaron a partir de lo que yo, como espectador, proponía. El rol del espectador empezaría a tener una actividad más dentro del acontecimiento, la cual es generar acontecimiento conscientemente.

## Sesión 2

En esta sesión, tuvimos como objetivo el seguir generando narrativa para la estructura del montaje. De igual manera, la estructura en esta sesión tuvo como inicio el explicar la dinámica, que consistía en que los dos actores intenten vender un producto a los espectadores, en este caso yo. Esta propuesta para la improvisación fue planteada por mí teniendo en cuenta el tema a tratar y las dinámicas de publicidad que existen en la red. Entonces, como comúnmente en las redes sociales se publicitan productos, me pareció pertinente utilizarlo como base para explorar una situación que pueda ser añadida al montaje. En un segundo momento se realizó la dinámica y al final se conversó sobre lo experimentado. Es necesario resaltar que en esta sesión se siguió utilizando la plataforma Zoom. A partir de la tercera sesión se utilizó la plataforma de representación escogida, Instagram.

Primero se les planteó la dinámica, que consistía en que cada uno debía vender un producto por más absurdo que sea y teniendo como premisa la opresión en el cuerpo. Con esto se buscaba que los actores jueguen con la tensión corporal en diferentes niveles para ir generando un estado en los personajes y una diferente dinámica de relación con sus seguidores. Esto, porque se relaciona con el tema a tratar, que es el condicionamiento de la conducta a partir del ojo externo en las redes sociales. Así, la exploración sería guiada para ir generando una escena que se pueda acoplar al tema escogido para este montaje. Todo esto teniendo en cuenta las instrucciones ya pactadas del dispositivo relacional definido para este montaje.

Esta dinámica la inició Valentina con su personaje Galeria. Ella quería que sus seguidores compren un dispositivo repelente de mosquitos. Este objeto fue elegido por la actriz por lo ridículo que es que una *influencer* venda un producto tan externo de su área. Ella empezó a exponer a su público las cualidades físicas del objeto, como el que era fácil de llevar y que su color era atractivo. Esto, para después pasar a exponer su uso que era lo que lo

destacaba. Mientras iba exponiendo esto, yo le iba diciendo números del 1 al 10 para ir incrementando la tensión corporal en el personaje. Esto llevó a que Galeria empiece a hablar con mayor velocidad cuando la tensión incrementó. Además, los movimientos, que eran pocos, empezaban a tener una cualidad robótica y pesada que le hacían difícil expresarse con naturalidad. Lo resaltante de esta exploración, fue el reflejar este conflicto en el rostro del personaje. Toda la tensión, más o menos en la etapa final de la improvisación, se concentró en el rostro y específicamente en la mirada del personaje. Esto llevó a que pareciera que estaba a punto de llorar mostrándose vulnerable. Esto funcionaba narrativamente porque podíamos ver a un personaje que intentaba mantener la cordura y la apariencia de que todo estaba bien mientras vendía el producto, pero por dentro se estaba descomponiendo emocionalmente.

De esta improvisación, nos quedamos con la sensación y la experiencia de que el personaje se descomponga con la idea de tener que encajar en lo que se espera de ella en redes sociales. Era interesante la oposición de su mirada y la manera en que su cuerpo se movía y vendía el producto generaba ambiente de tensión y muy común en redes sociales. Dando a notar dinámicas perversas que existen en las redes sociales y específicamente en Instagram. La forma en que nos mostramos en esta red o en el internet, siempre está condicionada por otros factores que llevan a que mostremos siempre lo mejor de nosotros.

Luego, fue el turno de Christian Mora. Él, con su personaje Hater de Fresa, propuso vender una cerveza en botella. Inició por describir físicamente la botella y sus usos después de consumirla. Después, se dedicó a presentar el sabor y las nuevas cualidades de esta que la hacen especial. Al igual que a Valentina, le fui diciendo números del 1 al 10 para que incremente la tensión en el cuerpo mientras iba vendiendo el producto. Mientras la tensión aumentaba, la urgencia lo hacía también; además cada frase que salía del personaje empezaba a tener un mayor ritmo. Él, a diferencia del personaje de Valentina, no se veía vulnerable, si

no que contestaba con firmeza a lo que sucedía. Es así que empezó a responder a lo que le estaba pasando de manera agresiva. Empezó a utilizar lenguaje ofensivo mientras intentaba mantener la postura porque tenía que conseguir el objetivo planteado que era vender el producto. Estos momentos de agresión que tenía el personaje eran los momentos de fuga donde se manifiesta el sentir del personaje frente a la tensión corporal.

De esta exploración nos quedamos con las distintas formas que podría tener el personaje para responder frente a estímulos y el ambiente de incomodidad que se generaba cuando intentaba luchar contra la tensión propuesta por mí. Esta atmósfera, que a diferencia de la de Galería era más confrontativa, fue utilizada para la construcción de la dramaturgia escrita más adelante. Añadiendo así la sensación de que algo no anda bien con el personaje.

### Sesión 3

A partir de esta sesión, decidimos trasladar las circunstancias establecidas y las dinámicas antes realizadas a la plataforma de representación de este montaje. Es así que, en las siguientes dos sesiones, al inicio, nos reunimos durante veinte minutos en Zoom para dar las premisas a trabajar para luego trasladarnos a la transmisión en vivo por Instagram donde repetimos las dinámicas pasadas. De esta manera, seguíamos construyendo las relaciones de los personajes con sus seguidores y escogiendo partes de estas dinámicas para integrarlas a la dramaturgia. Además, empezarían a acostumbrarse a la plataforma donde se realizaría la presentación.

En esta sesión 3 empezamos en la sala de Zoom y les indiqué a los actores la dinámica que íbamos a realizar. Esta consistía en realizar una transmisión en vivo uno por uno desde Instagram donde tenían que realizar el tutorial que mostraron en la sesión 1. El personaje de Christian Mora tenía que volver a realizar el tutorial del armado del cigarro y Valentina tendría que enseñarles a sus seguidores cómo amarrarse las zapatillas. Yo seguí asumiendo el rol de espectador participativo durante esta sesión por Instagram.

Hater de Fresa, el personaje creado por Christian, empezó la transmisión en vivo dando la bienvenida a los observadores y generando un ambiente de confianza. La complicidad se empezó a generar gracias a la propuesta de personaje del actor y el trato amical que tenía conmigo como espectador. En esta ocasión, volvió a aparecer la sensación de que como espectador podía pedirle que haga lo que yo quiera y posiblemente él lo haría para complacerme. Es así que esta vez lo incitaba a autolesionarse sin la intención de que lo hiciera realmente. A partir de la negativa del personaje, yo como espectador participativo, me mostré ofendido y empecé a atacar verbalmente. Es así que se generó un ambiente tenso porque el personaje no realizaba lo que yo como espectador quería que haga.

De esta transmisión en vivo, tomamos como parte importante el conflicto entre espectador y personaje que se produjo. Nos pareció interesante el que ambos estemos en desacuerdo y se cuestionen su rol dentro de la plataforma. Esto nos llevó a darnos cuenta de que estábamos siguiendo la temática que planteamos en la primera etapa. La idea de si es que realmente somos libres en la red o si es que nuestra conducta está condicionada por el ojo externo.

Galeria, el personaje de Valentina, le siguió. Ella, de igual forma, jugó con generar un ambiente cómodo para que se pueda producir la relación con el público. En este caso, ella decidió jugar con los filtros que permite Instagram y explorar las diferentes funciones. Entre ellas, el responder a dudas a través de la cajita de preguntas que permite Instagram durante las transmisiones en vivo. En este ensayo, también, asumí el rol de espectador participativo y, al igual que en la sesión 1, sentí que cada propuesta o pregunta podía incomodar sexualmente al personaje. Esto, debido a las reacciones que tenía el personaje sobre esta clase de comentarios. Ella las tomaba en cuenta y hacía evidente los comentarios que podían entenderse como acoso. Es así que, durante esta dinámica, apareció el juego de que alguien que estaba conectado en la transmisión en vivo había ingresado a la casa del personaje y la

estaba vigilando. Esto generó en el personaje una actitud incómoda y un ambiente terrorífico. Casi parecía una película de terror donde el personaje nos guiaba por su habitación a ver si es que en serio se había metido alguien.

De esta transmisión en vivo tomamos la construcción del conflicto del acoso a que se materialice en la aparición del acosador en el espacio del personaje. Sentimos que generaba más intriga y atención en el público; además, seguíamos tocando el tema pactado para este montaje al igual que con el personaje de Christian Mora.

#### Sesión 4

En esta sesión, repetimos la dinámica de la sesión 2 pero en la plataforma elegida, Instagram. Esto para que los intérpretes sigan acostumbrándose a la nueva plataforma de representación y para terminar de construir las narrativas para la dramaturgia del montaje.

Iniciamos esta sesión en la plataforma Zoom donde se dieron las indicaciones de la improvisación. Esta consistía en realizar una transmisión en vivo compartida entre ambos intérpretes. Con esto me refiero a la posibilidad que da Instagram para que dos personas transmitan en vivo juntos. Esto fue decidido para probar una nueva forma de relacionarse con el público y con el otro personaje. En esta transmisión en vivo compartida tenían que convencer a sus seguidores, en este caso a mí, a que compren un producto. Para esta ocasión, una gaseosa fue escogida. Habiendo dicho esto nos trasladamos a la red social.

Al iniciar la transmisión, ambos personajes se saludaron y empezaron a describir los atributos del objeto que querían vender. En todo momento intentaron complementarse para que no existan tantos espacios muertos durante la improvisación. Después de hablar sobre los aspectos visuales empezaron a probarla y a describirla. En esta improvisación, la relación con el público quedó en segundo plano por la propuesta de que realicen una acción con el otro personaje. Esto llevó a que la atención de ambos no esté en el relacionarse con los espectadores, si no que esté concentrada en el otro personaje. Si bien, lograron cumplir la

acción, se perdió la dinámica de comunicación que se generaba con el público. A parte de esto, dentro de la dinámica se generó un ambiente de inconformidad entre los personajes y el público, en este caso yo. Esto porque la comunicación se veía afectada por la falta de atención de los personajes con los comentarios en la transmisión. Esto produjo un ambiente tenso e incómodo entre todos.

De esta improvisación decidimos considerar la creación de un ambiente tenso a partir de la falta de comunicación entre los participantes como una posibilidad para integrar a la experiencia. Por otro lado, esta improvisación, nos reveló que para esta experiencia no era necesaria una transmisión en vivo compartida con los dos personajes. Esto, porque podía impedir la comunicación directa con los asistentes participativos con el personaje. Además, el tener varios puntos de atención para los artistas era agobiante y requería mayor trabajo de ensayo. Por esto, se decidió optar porque los personajes no se relacionen durante las transmisiones en vivo.

#### **5.3.1.1. Comentarios de los actores.**

Al finalizar estas cuatro sesiones, y antes de empezar la construcción de la dramaturgia por escrito a partir de lo improvisado, decidí recopilar los puntos de vista de los actores durante esta etapa. Esto me pareció importante porque al analizar la problematización de la definición del convivio teatral en esta experiencia, debía incluir el punto de vista de los creadores de poiesis. En este caso, los actores son parte del acontecer, entonces sus puntos de vista son fundamentales.

En cuanto a la comunicación con los espectadores, ellos me comentaron que el relacionarse se les fue haciendo más cómodo conforme pasaban los ensayos. Si bien, esto para ellos es complejo y novedoso, no es algo imposible a través de la virtualidad. Me comentaron que se les hacía cada vez más fácil comunicarse y recibir mis mensajes como espectador participativo. Dentro de esta dinámica participativa, incluso los silencios que yo

generaba al no escribir producían algo en ellos. Esto sucedía tanto en Instagram como en las improvisaciones por Zoom. Esto es interesante porque, como parte del acontecimiento, sin darnos cuenta estamos afectando a los elementos que componen el acontecer. Haciendo que cada ensayo adquiriera un tono diferente y único que sería irreplicable en otro ensayo. Esto porque cada día se generaban silencios en diferentes momentos y situaciones diversas a partir del juego y la improvisación. Esto me dejaba pensando en que para que exista un convivio puede que no sea necesaria una comunicación en retroalimentación activa, sino que la pasividad del silencio tiene un significado y afectación entre los participantes develando una idea vaga de compartir cuando aún no existía comunicación en retroalimentación aparente.

Además, me comentaron que sentían que las jerarquías de poder iban variando entre los participantes durante las improvisaciones. Con esto, se refirieron a que en algunos momentos eran ellos los que estaban construyendo la situación y en otros era yo como público participativo. Ellos seguían todo lo que yo les proponía como espectador, transformándome en un compañero de escena para los artistas. Esto es interesante porque vuelve a afirmar que cada elemento dentro del acontecimiento es importante para que pueda existir en el momento.

En cuanto a la percepción del acontecimiento en sí, los actores mencionaron sentir en la plataforma de Instagram una sensación similar a la que sienten cuando están en un escenario teatral presencial. Esto, porque en Instagram sintieron que eran el foco de atención de cualquier persona que se uniera a la transmisión. A partir de esto, ellos tomaron consciencia de que todo lo que hacían estaba dirigido para un otro atrás de la pantalla del celular. Esta es la dinámica que sentían era similar a cuando actuaban a un público presencial en un teatro convencional en donde se sentían vivos y cualquier cosa podía pasar entre los involucrados del acontecimiento. Además, la presión de presentar un ensayo con público participativo, aunque solo sea yo, hacía que se preparan como cuando lo hacían en un ensayo

teatral cualquiera. Ellos, antes de los ensayos, calentaban cuerpo, voz y se preparaban mentalmente para afrontar los nervios que sentían por la idea de presentar las improvisaciones.

También, resaltaron que esta sensación estaba más presente cuando se ensayaba en Instagram que en la plataforma de Zoom. Ellos expresaron que podría deberse a que, en esta red social, sentían que las luces estaban puestas en ellos transformándolos en personas vulnerables porque todo lo que hacían podía ser juzgado y notado. Esto les hacía sentir que era como entrar al escenario. Para complementar esto, mencionaron que eran conscientes, porque veían los comentarios y la cantidad de espectadores conectados en todo momento, que estaban siendo observados por alguien. Estos comentarios revelan la experiencia que tuvieron los actores durante los ensayos y que denotan el sentir de riesgo que existe al entrar a una dinámica nueva y diferente para ellos. Este sentir que cualquier cosa podía suceder entre todos los participantes generaba la sensación de que el acontecimiento estaba vivo. Además, como involucra la comunicación en retroalimentación aparentemente constante, enfatiza el que sean conscientes de que están siendo observados generando una experiencia parecida a la del teatro presencial.

Y, por último, en cuanto al espacio de representación, ambos fueron conscientes que su espacio cotidiano se transformó en su escenario. No solo los objetos ahora significaban algo del personaje, sino que también las personas que vivían con ellos o diferentes estímulos pasaban a ser parte del acontecimiento. En un ensayo, un familiar de uno de los actores habló durante la pasada y el personaje lo incorporó como parte de su imaginario. Esto es interesante porque, a diferencia del teatro presencial donde el espacio está definido como uno apto para la representación donde se genera una atmósfera extra cotidiana, en estos ensayos los espacios tanto cotidianos como extra cotidianos se fusionan.

### **5.3.2. Construcción de la dramaturgia por escrito**

Al finalizar las sesiones, vino el proceso de juntar el material explorado para crear una narrativa de estos personajes que incite la participación del público. De este proceso, me encargué yo y, posteriormente, se lo presenté a los actores para empezar el trabajo de elaborar la experiencia o proyecto teatral tecnovivial.

A partir de todo lo recogido tomé la decisión de realizar dos experiencias diferentes, una del personaje Galeria y otra del personaje Hater de Fresa. Esto era preferible porque el que los personajes realicen una transmisión en vivo juntos afectaba a que no se genere adecuadamente una participación constante del público que podemos notar después de lo sucedido en la sesión 4. Esto es fundamental para cumplir los objetivos de esta investigación que busca generar una posibilidad de convivio en el tecnovivio a partir de la comunicación en retroalimentación. Es así que cada actor tendría una dramaturgia escrita que será trabajada y luego representada para un público. Esto también es útil para ver la perspectiva de los participantes en cada caso y ver si es que hay algún factor que provoca que la experiencia sea percibida de manera diferente. Todo esto, también, para recoger la mayor cantidad de datos posibles sobre una experiencia en tecnovivio donde se ha utilizado el dispositivo relacional. Al tener dos montajes se obtendrán mayor cantidad de resultados.

También, busqué explorar las distintas posibilidades que puede permitir la virtualidad para generar comunidad o encuentro. Para esto, como este proyecto está pensado en ser realizado en la plataforma de Instagram, decidí utilizar los diferentes medios que otorga esta red social para generar contenido. Entonces, la dramaturgia se completó no solo a partir de las transmisiones en vivo, sino que también a partir de post, historias y mensajes directos. Además, como es por medio virtual y para conectarse solo hace falta un celular, decidí que la experiencia tenga una duración de tres días donde los participantes se pueden conectar cuando lo deseen. De esta manera, no solo estaría recolectando datos sobre la

problematización del convivio teatral en una experiencia virtual con características relacionales, sino que estaría reafirmando a esta propuesta como una que solo puede existir en la virtualidad y que no se puede replicar en lo presencial. Esto me parecía fundamental para que la propuesta virtual sea relevante y su existencia en esta plataforma sea significativa. Produciendo que esta propuesta no sea un reemplazo del teatro presencial, sino que sea una forma singular de experimentar.



### **5.3.2.1. *Manifiesto.ig: Galeria – Dramaturgia.***

A partir de lo realizado en las improvisaciones, decidí que la narrativa del personaje de Galeria esté basada en la dinámica de acoso que se generaba en las improvisaciones. Esto se realizó a partir de los comentarios perturbadores que un seguidor realice en las transmisiones en vivo y que se exagere a lo largo de la experiencia. Para poder guiar la narrativa de la historia dentro de las transmisiones en vivo con la participación de los asistentes, se incorporó un personaje más con el nombre de “ElSeguidor” que se encargó de publicar comentarios específicos que guíen al personaje a desarrollar la historia. Este personaje empieza como un fan enamorado, pero su comportamiento inocente irá cambiando a uno acosador. ElSeguidor, durante la realización de la experiencia con el público, será realizado por mí.

Para relatar brevemente la dramaturgia realizada la dividí en los tres días de la siguiente manera. El primer día es la presentación del personaje, el segundo día tiene como objetivo establecer el conflicto y en el tercer día se realizó el desenlace de la historia. Cada día está compuesto de historias para complementar la narrativa y de una transmisión en vivo a las 9 p.m. Debo resaltar que esta dramaturgia por escrito ha sido anexada en esta investigación.

Primer día:

La experiencia empieza con una transmisión en vivo a las 9 p.m. donde el personaje se presenta a sus nuevos seguidores y marca el contexto en el que se desarrolla la experiencia. Con esto me refiero a definir la dinámica de relación con el público asistente. Entonces se encarga de incitar a que participen durante la transmisión y durante toda la experiencia. Además, en este momento hace su aparición el personaje que hemos llamado ElSeguidor mostrándose como un fan enamorado del personaje. Este, a través de los comentarios, le muestra a Galeria cariño intensamente y ella lo hará notar. El punto clave de esta transmisión

en vivo sucede cuando suena algo en la casa de Galeria y ElSeguidor juega con la idea de que se ha metido dentro de la casa de Galeria y la observa desde adentro. Ella demuestra que eso es falso y da fin a la transmisión en vivo.

Durante el resto de la noche, Galeria sube una historia donde invita a los participantes a que dejen cualquier pregunta que quieran hacerle para poder remarcar las instrucciones relacionales e incitar a la participación. Además, así, los participantes pueden conocer más al personaje. Cuando el personaje termina de contestar a las preguntas será el fin del primer día de la experiencia.

Segundo día:

Este día da inicio con las historias de Galeria saludando a sus seguidores. A continuación, realiza una encuesta para que ellos decidan qué conjunto de ropa quieren que ella use en su próxima transmisión en vivo. Después de esto, hace su aparición el personaje de ElSeguidor que es expuesto por la protagonista en sus historias. Este le ha realizado comentarios ofensivos e intensos que Galeria no acepta dentro de su perfil. Es así que ella lo expone como acosador y decide bloquearlo de su red social con el fin de que no la moleste más.

Después de las historias da inicio la segunda transmisión en vivo. En esta, Galeria expone el outfit que sus seguidores escogieron para que sea mostrado. Lo siguiente es que el personaje de ElSeguidor hace su aparición, pero con otra cuenta falsa, esto porque su cuenta original fue bloqueada por la protagonista. Este vuelve a hacerle cumplidos, pero se torna más intenso. El conflicto se desencadena cuando le menciona a Galeria que está presente en su cuarto y puede ver todo lo que tiene. Ella empieza a asustarse porque ElSeguidor le describe con exactitud los objetos de su cuarto que no son visibles con el celular. Se escuchan sonidos dentro de la casa y en los comentarios se puede leer la frase “¿por qué me bloqueaste?” y la palabra “MANIFIESTO.IG”. Con *Manifiesto.ig* nos referimos a las reglas

que todos cumplimos dentro de Instagram. Y cuando ElSeguidor se lo menciona, quiere dar a entender que esta no está siguiendo el manifiesto y va a ser castigada. Esto causa que ella termine la transmisión en vivo por lo asustada que está dando fin al segundo día.

Tercer día:

El tercer día inicia con Galeria en sus historias comentando que algunas cosas extrañas están pasando en su casa. Primero, le cortan la luz impidiendo que pueda usar algunos de sus aparatos electrónicos. Luego, escucha que alguien toca su puerta, pero al salir a contestar no encuentra a nadie. Además, recibe una caja de regalo en la puerta de su casa que contiene la palabra “Hermosa” escrita en un papel. Después de estas cosas, ella empieza a escuchar ruidos dentro de su casa y decide dirigirse a sus seguidores para pedir que si alguno de ellos es el que la está molestando que por favor se detenga. Las historias terminan con un mensaje que dice “Hoy live a las nueve de la noche”.

A la hora pactada inicia la transmisión en vivo donde se muestra a Galeria mirando fijamente a la cámara durante un largo tiempo. Después, como si la estuvieran obligando, ella lee el manifiesto o las reglas a seguir en Instagram. Al terminar, ella continúa mirando la cámara y se puede ver que una lágrima escapa de sus ojos. Dando fin a *Manifiesto.ig*:  
Galeria.

### 5.3.2.1. *Manifiesto.ig: Hater de Fresa – Dramaturgia.*

Al igual que con la anterior construcción, se utilizaron las exploraciones realizadas para construir la narrativa de esta propuesta. Esta se caracterizó por tener como base la incitación de los seguidores a que el protagonista realice acciones que él no quiera. Incluso que puedan dañarlo físicamente. Esto me pareció interesante desde que surgió durante las improvisaciones de las sesiones uno y tres. Además, para poder guiar esta narrativa mientras existe la relación con el público, se incorporó un nuevo personaje con el nombre de “ElSeguidor”. Este tuvo la función de crear el conflicto incitando a que Hater de Fresa se autolesione para poder conseguir más seguidores dentro de su página.

Para relatar brevemente la dramaturgia realizada la dividiré en los tres días de la siguiente manera. El primer día es la presentación del personaje, el segundo día tiene como objetivo establecer el conflicto y en el tercer día se realiza el desenlace de la historia. Cada día está compuesto de historias para complementar la narrativa y de una transmisión en vivo a las 8 p.m. Debo resaltar que esta dramaturgia por escrito está anexada en la investigación.

Primer día:

El personaje da inicio a la experiencia con una transmisión en vivo a las ocho de la noche. En esta, él se presenta y enmarca las instrucciones relacionales al público. Esto a partir de la convención y el incentivo de que participen durante la experiencia. Además, comenta que acaba de realizarse un piercing en la boca y que le duele un poco. Esto será razón para que haga su aparición ElSeguidor invitándolo a que se lo quite y lo muestre sin importar que le duela o que haya sido realizado hoy mismo. Hater de Fresa acepta la petición, pero se hará daño porque el piercing no ha cicatrizado. Al suceder esto el protagonista da fin a la primera transmisión en vivo para poder limpiarse la herida ocasionada.

Inmediatamente después, se comunica con sus seguidores a través de historias donde les comenta que está bien y les da la libertad para que le dejen cualquier pregunta para que él

pueda responderlas. Esto ayuda a que se establezca la relación entre los participantes y que se pueda conocer más del personaje. Además. Cuando el personaje haya terminado de responder las preguntas da por finalizado el primer día de la experiencia.

Segundo día:

Este día da inicio con historias del personaje donde realiza una encuesta con sus seguidores para que voten qué quieren que realice durante el día. Ellos tienen que votar entre que el personaje realice pintas en las calles o que moleste a la policía. Después de la encuesta, Hater de Fresa expone a ElSeguidor porque ha estado refiriéndose de manera ofensiva a él a través de comentarios en los posts del protagonista. Este ha realizado estos comentarios porque duda que el contenido subido por Hater sea verdadero. A raíz de esto, decide bloquearlo y exige a su público que no se comporten de esa manera en su perfil de Instagram, Seguido de esto, él se graba y postea lo que sus seguidores decidieron que haga en la encuesta. Al finalizar, anuncia que a las ocho de la noche realizará una transmisión en vivo donde les enseñará a armar un wiro.

Al iniciar la transmisión, Hater se muestra animado y empieza a realizar el tutorial. Este continúa relacionándose con el público hasta que uno de los participantes le propone que se autolesione porque así podrá conseguir más seguidores. Este resulta ser ElSeguidor que con una nueva cuenta se ha conectado a la transmisión y busca que el protagonista haga lo le propone. Hater se rehúsa y ante esto, ElSeguidor lo amenaza diciendo que algo malo le va a pasar porque es un fraude en su plataforma de Instagram. Además, con estos comentarios añade lo siguiente: “Manifiesto.ig”. Con “Manifiesto.ig” nos referimos a las reglas que todos cumplimos dentro de Instagram. Y cuando ElSeguidor se lo menciona, quiere dar a entender que este no está siguiendo el manifiesto y va a ser castigado. En este momento, a partir de lo incómodo de la situación, Hater decide terminar la transmisión en vivo.

Al finalizar, el influencer decide salir a altas horas de la noche para poder continuar la fiesta junto a sus seguidores. Esto, debido a que tuvo que cortar la transmisión abruptamente. Él comparte su recorrido nocturno a través de historias de Instagram y muestra que hay alguien que lo está siguiendo y vigilando en las calles. Al regresar a casa termina el segundo día de la experiencia.

Tercer día:

Este día da inicio con Hater de Fresa mostrándole a sus seguidores que cosas extrañas están pasando en su casa. En primer lugar, muestra a través de historias que ninguno de sus electrodomésticos funciona porque le han cortado la luz. Luego, escucha que golpean la puerta, pero al momento de abrir no hay nadie. Además, empieza a ver una persona encapuchada que lo vigila desde afuera de su casa. Y para terminar recibe en la entrada un regalo que contiene una Gillette o navaja dentro. Frente a esto, él decide dirigirse a sus seguidores por medio de las historias para encararlos y decirles que lo que está pasando no está bien y que si es alguien de su cuenta que por favor se detenga. Después de esta historia, por escrito y sin video, anuncia que habrá una transmisión en vivo a las 8 de la noche como ya es costumbre.

La transmisión en vivo da inicio con Hater de Fresa iluminado por una luz violenta mirando fijamente a la cámara durante un largo rato. Después dice, a manera de discurso aprendido, las reglas a seguir en Instagram que no ha estado siguiendo. Al finalizar agarra la gillette y se corta el cuello terminando con su vida. Con esto finaliza Manifiesto.ig: Hater de Fresa.

#### **5.4. Cuarta etapa: ensayos de la estructura planteada en la dramaturgia**

Esta etapa se caracterizó por tener dos momentos: el primero, que consistió en ensayar junto a los actores la estructura de las transmisiones en vivo, pero sin público; y el segundo, que consistió en realizar un ensayo abierto con público para simular lo que sería tener a un público participativo durante la representación y para ir obteniendo respuestas a la pregunta planteada en esta tesis. Para esto opté por realizar un conversatorio junto al público invitado al ensayo abierto para recoger los datos tanto de ellos como de los actores. Debo resaltar que en esta etapa se integró María Alejandra del Aguila como codirectora del proyecto para que me apoye durante los ensayos.

El primer momento, estuvo constituido por escenificar lo planteado en la dramaturgia. Esto lo logramos trabajando la dramaturgia como si fuera una obra de teatro convencional. Los actores calentaban antes de cada ensayo y en estos exploramos sensaciones y construimos atmósferas junto a la dirección para luego trasladarlas a las escenas; en este caso, transmisiones en vivo. Estos ensayos se realizaron por la plataforma Zoom y tanto María Alejandra como yo asumimos el rol de público participativo para trabajar las escenas. Es así que, toda esta primera parte, se caracterizó por la repetición de las escenas para marcar la partitura de los actores dentro de la transmisión en vivo. Tanto los personajes como la historia estaban contruidos, así que solo nos enfocamos en marcar las escenas.

El segundo momento, se caracterizó por realizar un ensayo abierto con cada actor junto a público invitado. Esto, para que los actores puedan sentir antes de la muestra abierta la dinámica de convivio que se generaba con un público más numeroso y diferente. Como esta es una propuesta que consta de relación directa con el público constantemente, era importante tener ensayos con público para familiarizarnos con esa dinámica. Además, esto iba a ayudar a la tesis para ir recolectando datos sobre la percepción del convivio de esta

propuesta o acontecimiento teatral de parte de los participantes, incluyendo al público y a los actores.

#### **5.4.1. Ensayo abierto: Galeria**

El día 28 de noviembre se realizó el ensayo abierto del personaje de Galeria. Este ensayo contó con la participación de dos invitadas actrices de teatro que participaron activamente de la propuesta y nos brindaron sus percepciones del acontecimiento. A cada una se le dio la indicación de que podía participar activamente con el personaje a partir de los comentarios. En este ensayo se mostró la transmisión en vivo del día uno de la dramaturgia del personaje de Galeria. Como ya comenté en la etapa de construcción de la dramaturgia, esta transmisión consistió en mostrar al personaje junto a comentarios fuera de lugar de una cuenta falsa que la incomodaba. Mientras esto pasaba, la actriz se podía comunicar con las asistentes invitadas e improvisar sobre lo que surgía. Cabe resaltar que las participantes estuvieron activas durante toda la transmisión comentando y comunicándose con el personaje. Estas fueron las percepciones de las asistentes durante el conversatorio al finalizar el ensayo.

Lo primero fue que ambas asistentes mencionaron que la comunicación estuvo constante durante el ensayo, lo que generaba una conciencia mutua, tanto de la intérprete como de las asistentes, de que estaban prestándose atención. Esto fue comparado con los finales de las obras de teatro virtual lanzadas en épocas de aislamiento social donde los actores agradecen y leen los comentarios y reciben aplausos virtuales del público asistente. Esta conciencia de que alguien estaba observando y comunicándose con uno estaba presente en todo momento durante el ensayo. Eso quiere decir que a partir de la retroalimentación de la comunicación se producía la conciencia de ambas partes de que estaban compartiendo desde sus territorios.

Esto producía, según comentaron, conexión y atención durante el acontecer. Esto ayudó a que se sientan conectadas y se diviertan mientras jugaban con lo que estaba pasando. Ellas mencionaron que por el hecho de poder comentar durante la experiencia la atención se intensificó. Incluso, en el momento donde la intérprete no se mostraba ante cámara, la atención no se iba porque seguían comunicándose por los comentarios sobre lo que podían observar. Igual es importante resaltar que en este ensayo solo fueron dos asistentes, eso quiere decir que la atención y la comunicación pueden variar si es que hay más participantes comentando. Esto, porque la intérprete puede no lograr comunicarse con cada uno de los asistentes si son una mayor cantidad.

Lo segundo es que se sintió real la experiencia, pero con rasgos ficcionales. Con esto se referían a que el personaje era mostrado como uno creado pero que en todo momento se relacionaba con el mundo real. Galeria se comunicaba con ellas y su cotidianidad. Incluso lo compararon con la idea de un experimento social en redes sociales. Con esto se refieren a diferentes situaciones falsas que han ocurrido en la red que produjeron que personas piensen que lo que veían era verdadero. En particular, mencionaron a una persona en Twitter que narró cómo fue encerrado en un supermercado y mientras esto ocurría compartía su experiencia en redes. Un tiempo después se descubrió que esto era falso. Volviendo a los comentarios de las asistentes, también mencionaron que lo mostrado se relacionaba con el contexto y con la plataforma elegida. Ellas dijeron que se sentía como una transmisión en vivo, pero donde existían unos hilos que eran manejados por los técnicos y la actriz para que la historia avance.

Y lo tercero es que esta experiencia fue, para ellas, diferente a lo que experimentaron alguna vez en el teatro presencial y en el teatro virtual realizado en épocas de aislamiento social. Esto no tenían como explicarlo, pero mencionaron que lo sentían diferente. Son, cada una de ellas, experiencias distintas que comparten muchos aspectos parecidos. En cuanto al

teatro presencial mencionaron que cambió en que perdió solemnidad. Esto quiere decir que los participantes no pasaron por el proceso de ir al teatro, comprar la entrada y hacerse la idea de que está entrando a experimentar un acontecimiento extracotidiano; sino que era cotidiano y podían estar en cualquier lugar, como en el trabajo, y presenciar el acontecimiento. Y en cuanto al teatro virtual, mencionaron que existió mayor atención durante el acontecimiento gracias a la comunicación entre los participantes y el intérprete que hacía que se sientan parte de lo que sucedía. Esto generaba que no puedan apartar la vista de la transmisión en vivo.

#### **5.4.2. Ensayo abierto: Hater de Fresa**

El día 13 de diciembre se realizó el ensayo abierto del personaje de Hater de Fresa. Este ensayo contó también con la participación de dos invitadas que son actrices de teatro que participaron activamente con la propuesta y que me brindaron sus percepciones del acontecimiento. A cada una se le dio la indicación de que podía participar activamente con el personaje a partir de los comentarios. En este ensayo se mostró la experiencia completa del segundo día de la dramaturgia del personaje de Hater de fresa. Esto quiere decir que las participantes experimentaron la comunicación con el personaje mediante historias, post y la transmisión en vivo del segundo día con las que se contaba la narrativa. Como ya comenté en la etapa de construcción de la dramaturgia, este día consistió en mostrar el día del personaje y su comunicación con la cuenta falsa que lo acosaba y lo incitaba a que se autolesione en su perfil de Instagram, Mientras se contó la historia, el personaje se comunicó a partir de la improvisación con las invitadas. Estas fueron las percepciones de las asistentes durante el conversatorio al finalizar el ensayo.

Lo primero que comentaron fue, al igual que en el ensayo anterior, que se sentía real todo lo que estaba sucediendo en la experiencia. Todo lo que sucedía en el acontecer se comunicaba directamente con la realidad. Incluso mencionaron que todo en redes es ficción.

Ni siquiera nosotros somos reales en redes, más bien somos lo que queremos mostrar de nosotros.

Lo segundo que dijeron fue que cada cosa que sucedía durante el acontecimiento generaba algo en los demás participantes de la experiencia. Aun cuando no se buscaba generar algo en los demás o comunicarse con los demás. Por ejemplo, durante la transmisión en vivo, el solo estar presente como espectador del live, generó que en la pantalla del celular aparezca un mensaje que diga que hay un espectador observando. Esto afectó la manera en que cada uno de los asistentes se comportó durante la transmisión. Es posible que todos hubieran tenido una conducta diferente si es que no tenían idea de que alguien más estaba observándolo todo, aunque no lo quisieran, los participantes estaban generando comunicación con la presencia virtual y afectando el acontecer.

Lo tercero es que mencionaron que si bien existía comunicación en cada uno de los formatos presentados en este ensayo (historias, publicaciones y transmisiones en vivo), la experiencia era distinta en cada uno. Esto, porque la comunicación era inmediata solamente en las transmisiones. Decían que las historias y las publicaciones funcionan como complementos del momento de comunicación directa que era cuando se conectaban sincrónicamente los participantes. Esto, porque a través de historias y publicaciones la comunicación tenía espacios temporales vacíos. Por ejemplo, el personaje sube una historia y una hora después la participante responde con un comentario. Luego, otra hora después, el personaje responde a la participante a través de un mensaje. En este caso la comunicación sufrió de intervalos temporales donde la atención se perdió, pero los mensajes llegaron y generaron algo tanto en el artista como en el espectador. Además, afectó al acontecimiento que consistía en la transmisión en vivo, las historias y las publicaciones en conjunto.

Después de recibir estos comentarios, Christian Mora, actor que interpreta a Hater de fresa, también dio su perspectiva sobre lo que experimentó durante este ensayo abierto.

Primero mencionó que sintió el riesgo de que cualquier cosa pudiera suceder. En este caso, como era la primera vez que tenía un público impredecible, tenía que estar atento y dispuesto a improvisar para poder relacionarse adecuadamente con las asistentes mientras seguía en personaje. Esto lo resaltó mencionando que una de las participantes se mostró como su aliada dentro de la dinámica de abuso que se generaba con las cuentas falsas. Lo cual lo desestabilizó y le generó conciencia del riesgo en el que se encuentra al ser una propuesta que involucra la participación de los asistentes. Este riesgo producido por los espectadores que son parte del acontecimiento producía que se sintiera vivo todo el espectáculo.

Segundo y último es que sintió, cuando realizó la transmisión en vivo, algo parecido a lo que sería entrar a escena en las propuestas teatrales presenciales. Esto porque se preparó física y mentalmente a partir de un calentamiento para entrar a la escena. Este ritual inicial que realizó el actor para entrar en personaje y en las circunstancias planteadas por la dramaturgia era el mismo que usaba cuando tenía que realizar una escena teatral presencia. Esto, según comenta, ayudó a que sintiera que estaba entrando a un escenario donde todas las luces lo enfocan. Además, la exposición que generaba el estar frente a un público que podía manifestar su pensamiento a través de comentarios durante la experiencia producía vulnerabilidad en él. Algo que menciona, se asemejaba a lo que sentía estando en un escenario siendo observado por los asistentes.

Estos ensayos abiertos ayudaron a que tanto a los actores como a la dirección nos pusiéramos en un simulacro de lo que sería la experiencia propuesta. Además, los conversatorios ayudaron a que se pueda ir pensando en las posibles reflexiones sobre lo planteado en esta tesis. Con esto me refiero a que empecé a cuestionar el hecho de que para que exista convivio debía de existir comunicación en retroalimentación activa. Como mencionaron algunas de las asistentes, se generaba atención y relación aun cuando los demás no participaban. Además, lo que sentían iba dirigido a que el acontecimiento estaba en riesgo

constante de ser alterado por cualquiera de los involucrados o algún factor externo. Este podía ser afectado por cualquier situación que surja en el momento o por lo que cualquiera podía expresar durante la representación. Todos se sentían parte del acontecer aun cuando no participaban porque lo sentían vivo y compuesto por seres vivos.

Por otro lado, hablando del producto artístico, los comentarios brindados por las asistentes revelaron que sentían que había una relación entre lo que experimentaron con lo que vivían cotidianamente. Ellas, incluso, comentaron que les parecía haber visto situaciones parecidas a las representadas en diferentes plataformas. Es así que se reafirmó el hecho de que la propuesta estaba dialogando con la cultura tecnológica actual y generaba una reflexión en las asistentes. Por esta razón, el medio elegido virtual, en este caso Instagram, tenía valor gracias al contenido de la pieza. Este hablaba de las relaciones en redes sociales a partir del experimentar en una red social. Estas fueron las reflexiones y primeras deducciones que esta etapa me otorgó.

Quiero agregar que, a partir de lo comentado, decidí agregarle el término “inmersivo” a esta experiencia porque, a partir de los comentarios recibidos por el público, tenía características similares a lo que se plantea como teatro inmersivo. Este se caracteriza porque los asistentes pasan de ser testigos a ser los que construyen la obra. Es así que estas obras pasan de buscar ser entendidas o descifradas a ser experimentadas. El teatro inmersivo no busca revelar una verdad o imponer un mensaje, sino que propone una experiencia. Además, este busca movilizar al público para que no sea un ente pasivo durante la experiencia sino para que sea parte de esta. Logrando esto a partir de la estimulación de los participantes utilizando objetos visuales, espacios diferentes, olores, sonidos o sabores. El espectador participativo entonces pasa a estar sumergido en la propuesta teatral y a tener libertad sobre el cómo ser parte de esta (Eckert, 2017). En la propuesta teatral de esta investigación buscamos que el espectador logre sumergirse, durante el tiempo que dure el acontecimiento, a la vida de

los personajes. Logrando esto desde la estimulación a partir de efectos visuales, sonoros y comunicación directa con los espectadores, pero en tecnovivio. Teniendo esto en cuenta enmarqué a este montaje como una experiencia teatral inmersiva virtual.

### **5.5. Quinta etapa: muestra final y recolección de datos**

El 18 de diciembre de 2020, se realizó la muestra abierta bajo el marco de *work in progress* de *Manifiesto.ig: experiencia teatral inmersiva virtual*. Esta tuvo una duración de tres días teniendo como fin el 20 de diciembre del 2020. Esta fue realizada tanto por el actor y la actriz como por el grupo en la dirección que estaba constituido por mí y por María Alejandra del Aguila. Con esto nos referimos a que las historias de Instagram ya estaban pregrabadas y las cuentas eran manejadas por el grupo de dirección. Entonces los actores durante la experiencia sólo realizaban las transmisiones en vivo y el resto como la comunicación por mensajes, los comentarios y la publicación de historias y posts eran realizados por la dirección. Además, el rol de la cuenta falsa de “ElSeguidor” fue asumido por la dirección también, ya que tanto María Alejandra y yo nos turnamos en cumplir esa labor.

Esta experiencia estuvo conformada por los dos montajes planteados, el de Galeria y el de Hater de Fresa donde los asistentes eran diferentes para cada montaje. El público, en cada caso, estuvo constituido por personas cercanas a mí y al elenco. Estos estaban divididos en personas que trabajan en el rubro del teatro, como estudiantes de teatro, profesores y actores o actrices profesionales, y personas ajenas al trabajo en teatro. A estas personas se les invitó formalmente a esta muestra enmarcando que constaba de tres días y que era realizada por Instagram. Además, resaltamos el hecho de que los participantes tenían la posibilidad de participar activamente durante la experiencia a través de los diferentes medios que permite la plataforma asignada. De igual forma, ellos podían abandonar la experiencia en cualquier momento o conservar su posición de espectadores pasivos. En un principio se les envió la

invitación a 35 personas para cada experiencia, pero este no fue el número de participantes que tuvo cada experiencia. La propuesta de Galeria contó con la participación de 25 espectadores invitados y la de Hater de fresa con la participación de 32 espectadores. Esta diferencia de participantes fue producto de la no respuesta de algunos invitados. Quiero resaltar también que los videos expuestos en las historias de Instagram de cada acontecimiento fueron grabados con anterioridad bajo los reglamentos establecidos por la época de aislamiento social. Además, ninguna persona salió lastimada durante la realización de esta experiencia. Habiendo resaltado estos puntos previos, procederé a relatar lo vivido durante estos tres días.



### 5.5.1. *Manifiesto.ig*: Hater de Fresa

Primer día:

Si bien la experiencia empezaba a las 8:00 de la noche, los espectadores fueron admitidos a la cuenta desde las 5 de la tarde de ese día. Esto, para que puedan ver el perfil del personaje y empiecen a familiarizarse con las convenciones establecidas para esta experiencia. Es así que lo primero que vieron del personaje era el perfil de Instagram constituido por tres posts de imágenes. Una donde salía junto a cervezas y galones de gasolina, otra donde salía el collage realizado durante la creación del personaje y otra donde salía Hater de Fresa frente a un espejo semidesnudo. La primera interacción del público con el perfil fue a través de *likes* y comentarios en las publicaciones. Dos de las publicaciones recibieron tres *likes* y una, que era la de Hater frente al espejo, recibió cinco *likes*. Además, en la del collage, un participante dejó un comentario que decía “Amo esta foto oye”. Este fue el primer acercamiento al personaje y a la experiencia de parte de los asistentes

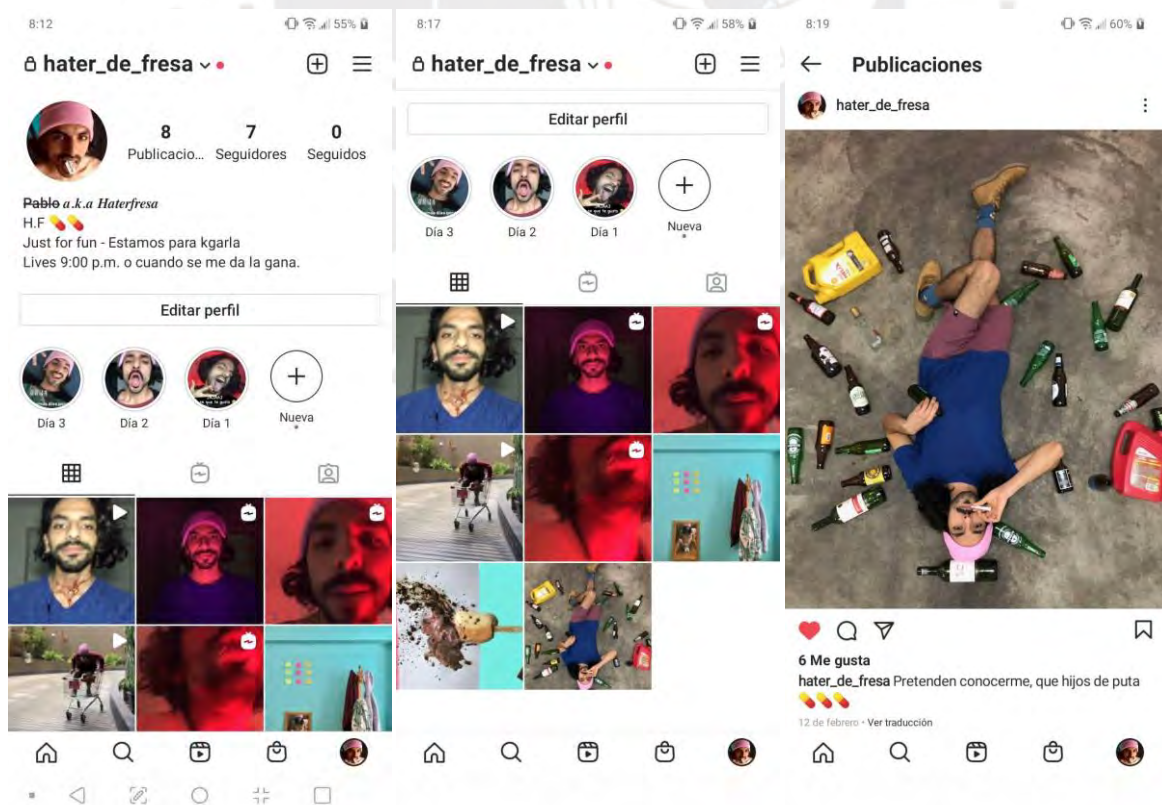


Figura 7: Perfil de Instagram de Hater de Fresa

Esta experiencia inició a las 8:00 p.m. con la transmisión en vivo relatada en la dramaturgia. Esta, en un inicio se vio interrumpida por dificultades con el internet del intérprete, pero a los pocos minutos volvió a conectarse. Esto generó que en el inicio todos los participantes comenten del tema y lo hagan obvio en la cajita de los comentarios. De igual manera, el personaje bromeó al respecto y mencionó que la empresa de servicios quería bajarles la fiesta. Esto generó que, en los comentarios, los participantes invitados, se manifestaran a favor del personaje y juntos criticaran a la empresa que brinda el servicio de internet. Además, el personaje en la etapa inicial siguió con la instrucción pactada durante los ensayos que consistía en saludar con el nombre de usuario a las personas que iban ingresando. También les preguntaba cómo estaban para ir dándoles la licencia y la convención de que podían participar activamente durante la experiencia. El personaje, además, comentó sobre el contexto político que estaba sucediendo en ese momento en Perú. Específicamente jugaba con el término “terna”, insinuando a modo de broma que un infiltrado de la policía estaba presente en la transmisión. Esto produjo que en los comentarios los asistentes se unan al juego y empezaran a mencionar quién podría ser el terna asignado. Una asistente incluso dijo que era ella la terna asignada, generando un ambiente de juego y de broma donde todos los que decidían comentar compartían distintos puntos de vista, bromas y risas.

En esta transmisión en vivo, nosotros teníamos como premisa que “ElSeguidor” incite a que el personaje se quite el piercing haciéndose daño. Lo que pareció curioso es que algunas personas del público, sin el incentivo de la cuenta falsa de “ElSeguidor”, incitaban a que el personaje se perfore en vivo. Esto, producto de la dinámica lúdica que se empezaba a generar en el live, donde todos los participantes iban entrando a un ambiente cada vez más de confianza. Además, en los comentarios, mencionaron los diferentes elementos del personaje como su gorra y el collar de Gillette que llevaba puesto. Los diferentes elementos de

composición del personaje como su vestuario llamaban la atención del público y lo invitaba a participar con sus comentarios.

Cuando la cuenta falsa de “ElSeguidor” empezó a notar los piercings y a incitar a que se quite el nuevo que se acaba de realizar el personaje, el resto de los espectadores dejaban de comentar. Era como si pasaban a ser espectadores pasivos de lo que estaba pasando entre Heater y “ElSeguidor”. Solo un par de comentarios en este momento aparecían para manifestar un punto de vista sobre lo que estaba sucediendo. Recién cuando se quitó el piercing y empezó a sangrar el personaje es que los comentarios volvieron a mencionar que no era bueno lo que había hecho o para seguir con el juego y burlarse de lo que había pasado. Los espectadores aquí regresaron a estar activos durante la transmisión. Era como si cada espectador se diera cuenta en qué momento se necesitaba su participación y cuales debía tener un rol de espectador.

Cuando iba a finalizar esta transmisión, algunos participantes se unieron para criticar a la cuenta falsa que había incitado a que el personaje se lastime. Generando así comunicación en retroalimentación entre los espectadores, no solo entre cada espectador y el personaje. Después de esto, el personaje comentó que iba a limpiarse la herida y se despidió de todos de manera general, dando fin a la primera transmisión en vivo. Esta transmisión en vivo tuvo, en su pico más alto, 17 espectadores conectados de todos los invitados a la experiencia. Además, 9 fueron los que estuvieron comentando activamente durante los 15 minutos que duró esta transmisión.

Después de finalizar este segmento de la experiencia, el personaje subió una historia a Instagram donde mencionaba que ya se había limpiado la herida y que quería que le dejaran preguntas para poder conocerse mejor y que él respondería después. Aparte de las preguntas que a estaban planeadas de “ElSeguidor” para que apoyaran en continuar con la narrativa planteada, ocho participantes dejaron preguntas para que sean respondidas por el personaje.

Algunas de las preguntas fueron: ¿te vas a volver a poner el piercing?, ¿qué chucha te pasó en la boca?, si pudieras tener algún súper poder inútil, ¿cuál sería?, ¿quién eres?, ¿estás bien?, ¿estás enamorado?, ¿estás enamorado? y ¿para cuándo la afeitada?

Los participantes, durante este primer día, siguieron comunicándose y jugando con las instrucciones que se proponían en la experiencia. No solo preguntaban en la caja de comentarios brindada en la historia, también algunos le escribieron mensajes directos al personaje para poder comunicarse directamente con él. Fueron tres personas las que lograron comunicarse con la cuenta a través de este medio en este día. La mayoría eran reacciones con corazones y respuestas a historias. Uno de los comentarios le dijo por privado, ¿en qué estás o? A lo que el personaje respondió que estaba todo bien. Una de las participantes si conversó un poco más con el personaje en este momento para pedirle que no se vuelva a quitar el piercing por favor, que puede hacerse daño. Fueron pequeños gestos que iban generando comunicación entre los que optaron por este medio.

Tras postear estas historias y mantener estas pequeñas interacciones se dio fin al primer día de la experiencia. La transmisión en vivo fue guardada en el perfil de la cuenta para que el resto de participantes puedan verla en cualquier momento. Además, las historias del primer día fueron destacadas en el perfil bajo el título de “Día 1”. Esto para que los participantes también puedan ver lo que se contó a través de las historias cuando quieran.



*Figura 8: Hater de fresa en el live del día 1*

Segundo día:

El segundo día empezó a las 8 de la mañana con historias que publicamos desde la cuenta de Hater de fresa saludando con buenos días a sus seguidores. En estas, como está planteado en la dramaturgia, se invita a que los participantes voten para ver qué realizará el personaje durante ese día. Las opciones eran si es que el personaje iba a molestar a la policía o si pintaba paredes en la calle. La votación cerró a las 2 de la tarde dando como ganadora la opción de pintar las paredes en la calle. Fueron 13 participantes los que votaron y llevaron a este resultado.

Por otro lado, en el medio día el perfil del personaje subió un post donde sale Hater dándose un golpe por una caída en un carrito de compras. Este video es explícito y muestra como se le sale sangre de la boca tras sufrir el golpe. Esta publicación tuvo un total de doce “me gustas” y cinco comentarios de parte de los participantes de la experiencia. Estos

comentarios expresaban el impacto que tuvo en el público esta publicación, por ejemplo: “Ala men”, “Acaso esta es una cuenta gore?”, “tmre nooo” y “oye :(“. Continuando así con la dinámica de juego e improvisación entre algunos de los participantes del acontecimiento.

A las cuatro de la tarde, fueron publicadas otra ronda de historias donde se mostraba al personaje realizando lo que los participantes votaron para que hiciera. Esto era pintar las paredes. Estas historias no tuvieron tanta participación de las personas a nivel de comentarios o de reacciones, pero sí fueron observadas. Instagram nos permite ver quienes han visto las historias durante un periodo de 24 horas, y estas fueron vistas por los participantes de la experiencia. Después, a las 6 de la tarde el personaje pide a sus seguidores a través de las historias que lo ayuden bloqueando a la cuenta de “ElSeguidor” que ha estado realizando comentarios negativos en la última publicación que realizó. Además, este anuncia que a las 8 de la noche realizará una transmisión en vivo porque tiene una sorpresa para mostrarles. Frente a estas historias, una de las participantes le escribió por interno al personaje y le preguntó si estaba bien su herida. A lo que el personaje le respondió si es que le gustaba la sangre a la participante y esta le dijo que esperaba que en la transmisión en vivo se hiciera un piercing. Otra participante se animó a escribirle sobre los comentarios de “ElSeguidor” y le dijo que no se sienta mal, que mucha gente lo quiere y que cuenta con ella para cancelar a los usuarios que lo molesten.

A las ocho de la noche inició la segunda transmisión en vivo de la experiencia. Como se mencionó en la etapa de creación de la dramaturgia, en esta transmisión, el personaje mostraría a sus seguidores a armar un cigarro de marihuana, pero todo se verá en conflicto cuando la cuenta de “ElSeguidor” vuelva para molestar e incitar a que el personaje se haga daño. Terminando el live en amenazas de parte del acosador porque el personaje no realizó lo que le pidió. La transmisión inició de manera dinámica con los participantes comentando en varios momentos. Ellos pedían que el personaje los saludara y seguían con la broma de que la

empresa de internet no le vaya a cortar la transmisión otra vez. En esta transmisión volvió la broma del terna asignado y se generó la misma dinámica con los participantes. Ellos empezaban a bromear con el tema y decían que eran el terna asignado de Hater de Fresa.

Después de esta parte introductoria dio inicio el personaje a enseñarles a sus seguidores a cómo armar un cigarro de marihuana. Es curioso porque varios participantes se empezaron a conectar recién en este momento habiendo transcurrido unos cinco minutos del inicio, pero esto no impidió para que entren en la dinámica participativa. En este caso, estos participantes se unieron y saludaron en los comentarios y empezaron a halagar al personaje. Además, lo incitaban, a modo de juego, a que se quite la ropa o a que se perforare alguna parte de su cuerpo. Con perforar se referían a realizar un piercing en la transmisión.

Cuando el personaje hace uso de su Gillette para realizar el cigarrillo, los participantes lo notaron y lo mencionaron. Una le comento que tenga cuidado porque se podía cortar, a lo que la cuenta de “ElSeguidor” le siguió la corriente. En ese momento, la cuenta falsa empezó a incitar al personaje para que se corte, a lo que varios participantes acompañaron con un “a ver”. Demostrando las ganas de ver que el personaje lo haga y provocando que el personaje llegue a realizarlo. Hay que resaltar que el público estuvo dividido en esta dinámica, porque algunos comentaban que se corte mientras que otros se negaban y le decían que no lo haga. Cuando el personaje frustrado decidió hacerlo, los participantes dejaron de estar de acuerdo con que se corte y comentaban cosas como “¿qué haces?” y “tarado”. Cuando el personaje revela que es solo una broma, los participantes demostraron su alivio y comentaron que a la próxima no los asuste de esa manera. En este punto, el acosador amenaza al personaje y comenta en la transmisión “Manifiesto.ig”. Ante esto, el personaje se asusta y decide terminar con la transmisión en vivo. En ese momento, cuando el personaje iba a terminar la transmisión, varios participantes mencionaron que no querían que se vaya, que por favor se quede porque lo aman y que no se sienta intimidado por los comentarios del acosador. A

pesar de esto, el personaje termina la transmisión en vivo después de despedirse de su público. Esta transmisión contó con la presencia de 21 espectadores que estaban viendo a tiempo real lo que sucedía.

Unas horas después, Hater sube unas historias donde se le ve saliendo a altas horas de la noche durante el toque de queda porque para él no tiene sentido que lo encierren en su casa. En este momento, como se mencionó en la etapa de elaboración de la dramaturgia, el personaje ve por primera vez al acosador encapuchado porque lo está vigilando a lo lejos. En ese momento, los participantes no se relacionaron tanto, la cuenta recibió solo una reacción a esta historia que decía “que palta”, dando a entender que lo que veía la incomodaba. Pero, de igual forma, fue visto por el resto de los participantes, todos habían observado esta historia pero no habían reaccionado. Después de esto dio por finalizado el segundo día de la experiencia.



*Figura 9: Hater de Fresa en el live del día 2*

Tercer Día:

El tercer día inició a las 9 de la mañana con una historia del personaje saludando a sus seguidores y preguntándoles qué querían hacer durante el día. Esta historia recibió dos comentarios de los participantes a los mensajes directos del personaje. Uno le dijo que el día de hoy debería ir a misa a modo de broma y el otro le dijo que el día de hoy debería ir a tomar unas cervezas. Ante esto, el personaje respondió como un amigo aceptando lo que los comentarios le planteaban. Frente al primer comentario dijo que iba a misa, pero solo si tenía marihuana y en cuanto al otro comentario, respondió que iría de todas maneras a tomar unas cervezas.

Después, al medio día subió una historia mostrando que las luces de su casa se habían ido. Frente a estas historias solo recibió una reacción con un corazón de parte de los participantes. A la una de la tarde subió la primera historia donde aparecía en este día la silueta del acosador. Desde ese momento, no hubo ninguna reacción de los participantes a través de los mensajes directos, sólo observaron las historias. Estas contaban como la silueta del acosador empezaba a molestar al personaje vigilando desde afuera de su casa y tocándole la puerta. Esta dinámica de observación y no participación de los asistentes continuó hasta las 8 de la noche que inició la última transmisión en vivo.

Esta última transmisión en vivo inició a las 8 de la noche, pero fue interrumpida por problemas de conexión con el internet del intérprete, pero se logró solucionar a los pocos minutos volviendo a iniciar la transmisión. En esta se mostraba al personaje inmóvil mirando fijamente durante un largo rato a la cámara envuelto de una luz violeta. No pasó mucho para que los mensajes de los participantes aparezcan, estos que eran pocos, notaron la situación extraña que estaba sucediendo y lo manifestaban a partir de emojis en los comentarios. El emoji más utilizado por los participantes fue el de un ojo que daba a entender que observaba todo lo que pasaba. Fueron pocos los comentarios que aparecieron durante esta transmisión y solo estuvieron conectados 8 participantes.



*Figura 10: Hater de Fresa en el live del día 3*

Al finalizar esta transmisión, el actor Christian Mora subió un post en la página de Hater de Fresa donde agradeció a los participantes por ser parte de esta experiencia. Dando así final a Manifiesto.ig: Hater de Fresa, Experiencia teatral inmersiva tecnovivial.

### 5.5.2. *Manifiesto.ig*: Galeria

Primer día:

La experiencia empezó a las 9 de la noche, pero los espectadores fueron admitidos a la cuenta desde las 5 de la tarde de ese día. Esto, para que puedan ver el perfil del personaje y empiecen a familiarizarse con las convenciones establecidas para esta experiencia. Es así que lo primero que veían del personaje era el perfil de Instagram constituido por tres posts de imágenes. La primera donde se veía a Galeria con un plátano a modo de teléfono, la segunda donde se veía a ella junto a un teléfono y cuadros y una última donde se veía al personaje comiendo el plátano de la primera foto. La primera interacción del público con el perfil fue a través de *likes* y comentarios en las publicaciones donde cada una de ellas tenía tres “me gusta” pero ningún comentario de parte del público asistente. Este fue el primer acercamiento al personaje y a la experiencia de parte de los asistentes.

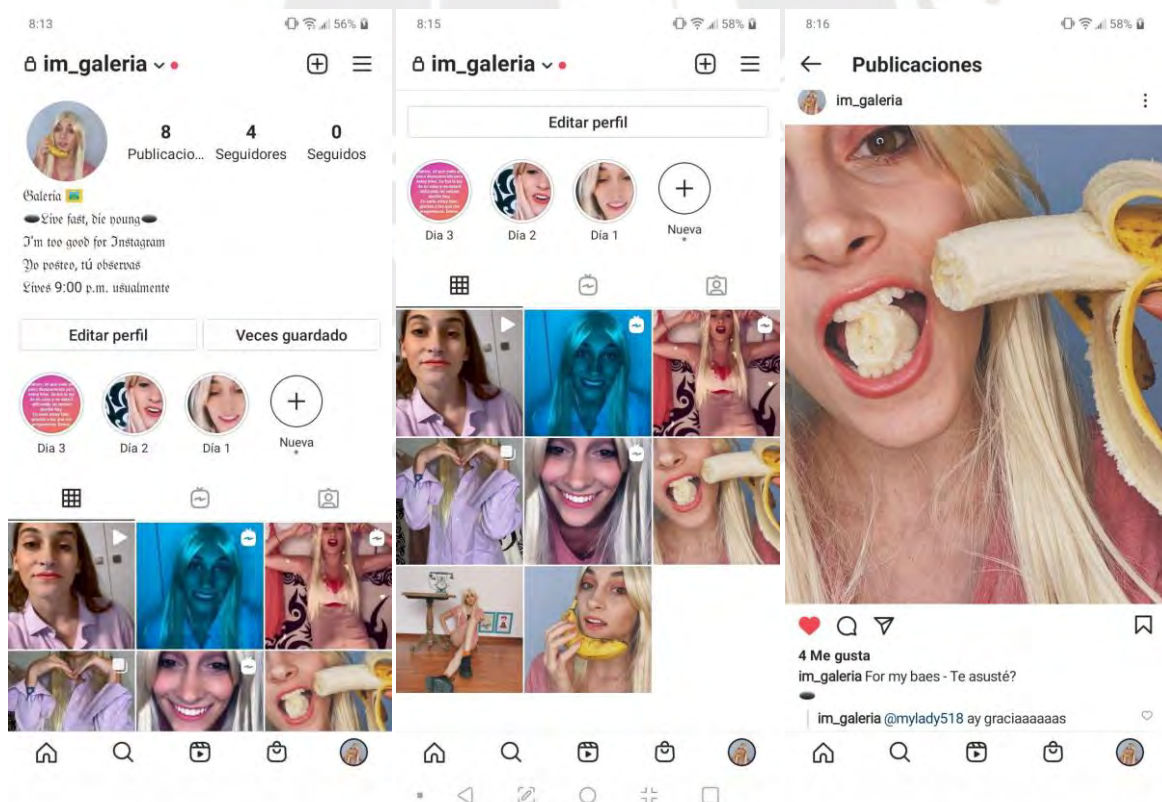


Figura 11: Perfil de Instagram de Galeria

Esta experiencia dio inicio a las 9:00 p.m. con la transmisión en vivo que ya mencioné en la dramaturgia. Durante la primera parte de la transmisión, mientras se esperaba que ingresen los participantes, el personaje de Galeria no se veía en la transmisión en vivo, pero se le podía escuchar arreglándose para entrar. En ese momento varios de los participantes empezaron a comentar y a comunicarse entre ellos. No hablaban directamente con el personaje, pero comentaban para el resto lo que veían en la escenografía planteada. Esta consistía en un pequeño set arreglado con telas donde se podían ver algunos elementos como un peine y ropa colgada. Después de tres minutos hace su aparición Galeria pero solo para jugar con los distintos filtros que Instagram tiene. Estos, muestran a Galeria con distintos fondos y con diferentes elementos visuales virtuales como corazones flotando, lentes y orejas de perro. Esto ocasionó que los participantes del acontecimiento sigan comentando en relación a los nuevos estímulos que aparecían en la pantalla. Dos de ellos empezaban a mencionar que se parecía a Regina George, un personaje ficticio de la película Mean Girls. Otro mencionó que le gustaría conocerla, y otras personas halagaban el estilo que tenía Galeria en cuanto a su apariencia. Todo este momento produjo un ambiente de confianza y lúdico donde todos eran libres de comentar y de reír por las ocurrencias de cada uno de los comentarios.

Después de un minuto más, ella empezó a hablarle a los espectadores. Como teníamos pactado, empezó por saludar a cada uno con sus nombres de usuario y estos respondieron a este saludo. Este momento generó que cinco participantes le pidieran saludos durante la transmisión en vivo, ante esta súplica el personaje cedió y los participantes agradecieron el gesto. Después, ella empezó a comentarles lo agradecida que estaba por tenerlos en su transmisión y en su influencia en Instagram. En ese momento, un grupo de participantes empezaron a comentar y a comunicarse a cantidades elevadas al punto que el personaje dijo que no podía leer los mensajes porque eran demasiados. Esta dinámica siguió de la misma

manera durante los siguientes tres minutos hasta que el personaje de “ElSeguidor” tuvo mayor presencia.

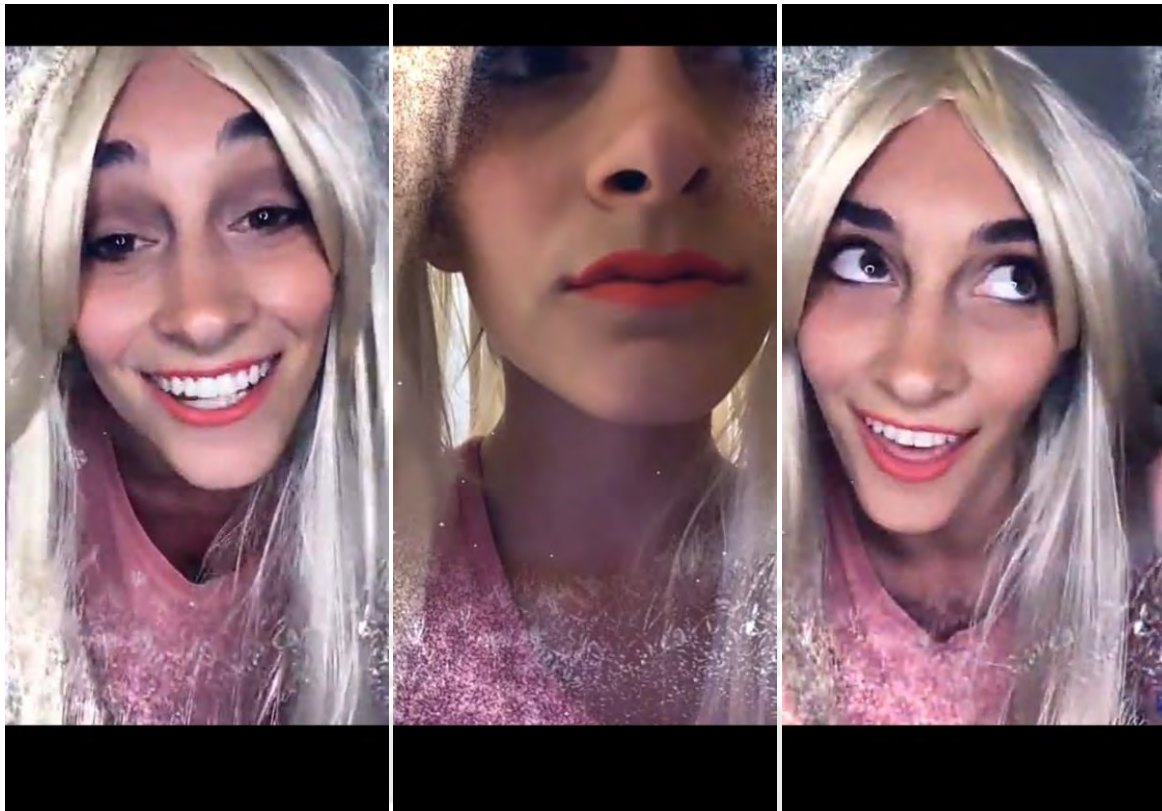
El personaje que tenía el rol de acosador empezó a halagar exageradamente a Galeria, lo que hacía que ella se incomodara y lo encarara. Esto provocó que algunos de los participantes manifestaran su disconformidad con esta persona que estaba incomodando el ambiente. Después de esto, Galeria indicó que terminaría la transmisión en vivo, pero escuchó un ruido dentro de su casa. Esto, ocasionó que la cuenta de “ElSeguidor” diga que era él el que había hecho ese ruido y que estaba ahí en su casa observándola. Frente a esto, ella se dirigió a la puerta para abrirla y demostrar que no había nadie. Todo este momento generó un ambiente en el acontecimiento porque se sentía como si algo fuera a pasar- Durante este momento, los participantes no comentaron como antes, solo dos personas reaccionaron a lo que sucedía y criticaron el accionar de la cuenta falsa. Al terminar este segmento, Galeria da por finalizada la transmisión en vivo y se despide de su público. Esta transmisión en vivo tuvo, en su momento más alto, 17 personas conectadas y viendo lo que hacía ella. De estas, 9 fueron las que comentaron en algún momento de la transmisión que duró 17 minutos.

Después de finalizar este segmento, Galeria subió la historia donde pedía que sus seguidores le dejen cualquier pregunta porque ella quería responderlas para poder conocerse mejor. Aparte de las preguntas que a estaban planeadas de “ElSeguidor” para que apoyaran en continuar con la narrativa planteada, cuatro participantes dejaron preguntas para que sean respondidas por el personaje. Algunas de las preguntas fueron: ¿eres virgo o sagitario?, ¿cuántos años tienes?, ¿Hanna o Miley?, ¿Por qué decidiste hacerte una cuenta en Instagram?

Los participantes, durante este primer día se comunicaron únicamente a través de las preguntas que le dejaron al personaje. Ella respondió algunas de manera pública en sus historias y otras a través de mensajes privados. Fueron tres personas las que lograron

comunicarse con la cuenta a través de este medio en este día. Con dos de los participantes, el personaje, mantuvo conversación por un corto periodo de tiempo. Con la primera, que le preguntó si prefería a Hanna o Miley (Personajes de la serie de televisión Hanna Montana), Galeria le comentó que prefería al personaje secundario Lilly Truscott. La participante aceptó la respuesta y dio pie a que discutieron sobre la serie generando un pequeño vínculo porque compartían opiniones similares. El segundo participante que le preguntó la edad a Galeria, empezó a halagar al personaje y a decirle que la consideraba una reina. Esto porque Galeria le agradeció por sus comentarios positivos que recibió de él durante la transmisión en vivo. En este caso también se generó un vínculo entre los dos y terminó en que el participante mencionó que no podía esperar para volver a ver una de sus transmisiones en vivo.

Tras postear estas historias y mantener estas pequeñas interacciones se dio fin al primer día de la experiencia. La transmisión en vivo fue guardada en el perfil de la cuenta para que el resto de participantes puedan verla en cualquier momento. Además, las historias del primer día fueron destacadas en el perfil bajo el título de “Día 1”. Esto para que los participantes también puedan ver lo que se contó a través de las historias cuando quieran.



*Figura 12: Galería en el live del día 1*

Segundo día:

El segundo día dio inicio a las 9 de la mañana con historias que publicamos desde la cuenta de Galería saludando a sus seguidores y les avisó que el día de hoy realizará una transmisión en vivo en la noche. En estas, como está planteado en la dramaturgia, se invita a que los participantes voten por qué conjunto de ropa les gustaría que el personaje se ponga durante la transmisión. Las opciones eran o una camisa suelta o un top con un pantalón. La votación cerró a las 1 de la tarde dando como ganadora la opción del top con el pantalón. Fueron 11 participantes los que votaron y llevaron a este resultado.

Inmediatamente después, Galería subió una publicación donde mostraba el conjunto de ropa que no salió escogido. Esto, para que sus seguidores puedan verlo y comentar lo que gusten, el conjunto ganador será mostrado en la noche en la transmisión en vivo. Esta publicación tuvo un total de diez “me gustas” y un comentario de parte de los participantes de la experiencia. Este comentario de parte de uno de los participantes mencionaba que la

percibía como una persona creída y le decía que no podía ser considerada una *influencer* con la poca cantidad de seguidores que tenía. El personaje respondió a este comentario agradeciendo, pero remarcando que no le importaba su opinión. Esta dinámica demostró que los participantes en esta experiencia estaban divididos en los que habían simpatizado con el personaje y los que no.

A las cuatro de la tarde, fueron publicadas otra ronda de historias donde se mostraba al personaje molesta porque había estado recibiendo mensajes intensos de “ElSeguidor”, el personaje que aportaría en construir la narrativa de la experiencia. Ella muestra en sus historias distintas capturas de pantalla de los comentarios fuera de lugar que recibía. Este personaje, a través de los comentarios, obligaba a Galeria a que le responda y a que no lo ignore utilizando un lenguaje ofensivo. Frente a este grupo de historias, el personaje recibió un mensaje de apoyo y una reacción con aplausos. El apoyo vino de una de las participantes que había simpatizado con Galeria el día anterior. Ella le decía a Galeria que bloqueara al acosador y que no le haga caso a los que la critican. Ellos siempre estarán ahí y no tenía que dejar que algo así la afecte. Inmediatamente después, el personaje anuncia que la cuenta ha sido bloqueada y les recuerda a sus seguidores que la transmisión en vivo empezará a las nueve de la noche.

A las nueve de la noche inició la segunda transmisión en vivo de la experiencia. Como se mencionó en la etapa de creación de la dramaturgia, en esta transmisión, el personaje mostrará a sus seguidores el outfit ganador, pero todo se verá en conflicto cuando la cuenta de “ElSeguidor” regresa para molestar e incomodar a Galeria diciéndole que está en su casa y que puede ver todo lo que hace fuera de cámaras. Siguiendo esta línea, el personaje terminará la transmisión abruptamente porque percibe a través de ruidos que hay alguien en su casa.

La transmisión inició de manera lenta porque había pocos participantes conectados y no participaban activamente durante la transmisión. Esto, en un inicio generó incomodidad en la actriz que no sabía si esperar más tiempo para que se conecten más personas o si debía empezar a desarrollar la narrativa de la experiencia. En ese momento había solo tres personas conectadas aparte de las cuentas falsas y solo saludaban al personaje en los comentarios.

La participante que generó una conexión con Galeria a lo largo de estos dos días fue la que más comentaba y animaba la transmisión en vivo. Ella reaccionaba a los estímulos que el personaje brindaba y le preguntaba qué sorpresa tenía para mostrarles. La sorpresa consistía en revelar el conjunto de ropa que ganó la encuesta ya que Galeria tenía una bata que lo cubría. Cuando reveló el conjunto empezó a posar frente a la cámara para que puedan ver bien los detalles del conjunto.

En este momento empezaron a conectarse más personas llegando a un total de siete participantes. Estos solo saludaron al momento de conectarse, pero no se comunicaron más allá de eso. Cabe resaltar que, durante este tiempo, la cuenta de “ElSeguidor” se dedicó a ser la persona que llenaba la transmisión de comentarios. Este era el único que comentaba seguido y de manera insistente. Esto también pudo generar que los participantes asuman el rol de espectadores pasivo y no el de participantes activos. Esto, porque se generó desde el inicio un ambiente de conflicto que generaba que los participantes entendieran que en ese momento no tenían que participar. Recién cuando Galeria mostró un peluche otra participante empezó a reaccionar y a comentar lo que estaba viendo. Entrando así en una pequeña dinámica de juego entre las dos.

Lo siguiente a esto fue que el acosador empezó a decirle que estaba en su casa y ella empezó a escuchar ruidos que provenían de la habitación de al costado. Esto para producir la sensación de que el personaje de “ElSeguidor” había entrado a su casa. Durante este momento los participantes no mostraron comentario alguno más que dos personas que

escribieron una vez reaccionando a lo que estaba sucediendo. Después de esto Galeria da por finalizada la transmisión en vivo de manera abrupta. Esta transmisión tuvo un total de diez participantes conectados y de los cuales solo tres se mostraron participativos de manera constante durante los veinte minutos que duró. El resto asumió un rol de espectador pasivo y se limitaron a solo saludar cuando se conectaron a la transmisión.

Unas horas después, Galeria subió unas historias donde se le vio más tranquila y dijo que no había pasado nada y que no se preocupen. Ella también mencionó que debió haber sido el viento u otra cosa lo que la molestaba durante la transmisión dentro de su casa. Estas historias recibieron un comentario de uno de los participantes donde le decía a Galeria que no se preocupe y que si necesita ayuda se la puede pedir. Después de esto ella dio por finalizado el segundo día de la experiencia.



*Figura 13: Galeria en el live del día 2*

Tercer día:

El tercer día dio inicio al medio día con una historia de Galeria donde solo se podía apreciar un texto escrito. En este, ella pidió disculpas por no haber estado subiendo contenido a su cuenta e informó a sus seguidores que se encontraba bien pero que no tenía luz en su casa. No entendió el porqué del corte de luz, pero añadió que los mantendrá al tanto de cualquier cosa que suceda durante el día. Acompañado de este texto subió un video donde se veía que la luz en su casa no estaba funcionando. Estas historias fueron vistas por la mayoría de los participantes invitados más no recibieron ninguna reacción de ellos.

A las cinco de la tarde, Galeria volvió a subir contenido a su cuenta donde mencionaba que no encontraba la taza utilizó en su última transmisión en vivo. Esta no la encontraban en ninguna parte. A los pocos minutos sube otra historia donde se pudo apreciar que alguien le dejó la taza perdida en una caja afuera de su casa. Ella expresó enfáticamente que la persona responsable de esto se detuviera. Esto ya no era gracioso para el personaje. Esta historia recibió una reacción de una de las participantes y un comentario de otro. En este comentario mencionaba que le parecía que todo se estaba viendo medio paranormal. Así demostraba su apoyo y búsqueda por entablar una comunicación con el personaje. En la siguiente historia se vio a Galeria corriendo y encerrándose en el baño como si alguien la persiguiera. A esta le siguió un texto donde se mencionaba que a las nueve de la noche haría una transmisión en vivo. Estas historias fueron vistas por los participantes, pero no recibieron comentario o reacción de parte de parte de ellos.

Esta última transmisión en vivo inició a las nueve de la noche, contó con ocho personas observando y duró doce minutos. En esta transmisión, como se mencionó en la dramaturgia, Galeria tenía la labor de mirar fijamente a la cámara y generar un ambiente tenso a partir del silencio y una sonrisa impuesta. Esto acompañado de una luz celeste que pintaba la escenografía del personaje. Después de un largo rato en silencio incómodo, ella

empieza a hablar recitando el manifiesto de instagram, un texto que fue escrito por nosotros donde se describen algunas normas que todos los usuarios deben seguir en esta red. Al finalizar el texto, Galeria se quedó unos minutos más en silencio mirando a la cámara generando el ambiente incómodo y prosiguió por dar fin a la transmisión en vivo.

Durante esta transmisión, los participantes que se animaron a comentar solo saludaron cuando se conectaron y no volvieron a escribir hasta que la situación se tornó incómoda. Cuando pasó un rato de que el personaje mirara a la cámara, dos participantes expresaron su incomodidad escribiendo “¿hola?” y “ay”. Estos fueron los únicos comentarios que aparecieron en esta transmisión.



*Figura 14: Galeria en el live del día 3*

Al finalizar esta transmisión, la actriz Valentina Saba subió un post en su página donde agradeció a los participantes por ser parte de esta experiencia. Dando así final a *Manifiesto.ig: Galeria, Experiencia teatral inmersiva tecnovivial*.

### 5.5.3. Recolección de percepciones de la experiencia: conversatorio final

Al finalizar la experiencia de *Manifiesto.ig*, seis participantes nos acompañaron en el conversatorio que se realizó inmediatamente después. Este conversatorio estuvo conformado por personas ligadas a las artes escénicas que asistieron a la experiencia tecnovivial, cuatro mujeres y dos hombres. dos de ellas egresadas de la especialidad de teatro de la facultad de artes escénicas de la Pontificia Universidad Católica del Perú, dos estudiantes del último ciclo de la especialidad de teatro de la misma universidad, una profesora de teoría teatral de la misma universidad y un director teatral. Dos de los invitados vieron la experiencia de Hater de Fresa, dos vieron la de Galería y dos presenciaron ambas experiencias. Además, nos acompañaron ambos actores para que comenten también sus puntos de vista.

La reunión tuvo como objetivo el comentar sobre sus experiencias durante el acontecimiento para analizar de qué manera se dio el convivio durante el montaje para luego compararlo con los escritos de Bryant Caballero sobre el convivio en tecnovivio. Si bien, este conversatorio se realizó a modo de conversación entre todos, para poder exponer con claridad relataré individualmente los puntos de vista de cada uno. Luego, recogeré las narraciones para generar un punto de vista crítico sobre los objetivos de esta investigación y el valor artístico de la experiencia realizada.

#### Participante 1

Esta conversación inició con la narración de una de las participantes que vio la experiencia de Hater de Fresa. Esta manifestó que durante las transmisiones en vivo tenía muchas ganas de comentar y poner a prueba la situación incluyendo al mismo actor. Se sentía en un espacio cómodo donde podía jugar al “qué podría pasar si”. Esto lo mencionaba porque sentía que todo era una representación y que no pensaba que en algún momento el actor podría lastimarse aun cuando ella lo incitaba, a modo de broma, a hacerlo. Y esto se concretó en el último día donde ella cuenta que se asustó porque pensó que el actor podía haberse

hecho daño real durante la transmisión en vivo. Para recordar, la última transmisión en vivo consistía en que el personaje se suicide durante la representación. Dice que se divirtió y que estuvo nerviosa.

Ella comenta también que era interesante cómo se generaban dos grupos en las transmisiones en vivo para molestar al personaje de Hater de Fresa. Esto también puede deberse a que la mayoría que estaba participando se conocía y esto impulsaba a que comenten y se relacionen. Unos se unieron para incentivar a que el personaje se corte con la Gillette porque pensaban que no lo haría, pero todo cambió cuando el personaje sí lo hizo. Desde su punto de vista, sí empezaba a creer que lo que estaba haciendo, cortarse, era verídico y la puso nerviosa. Con lo cual, cuando volvía a percibir que lo que estaba mirando era una representación, relacionaba la experiencia a la dinámica que tienen los *influencers* reales en la red.

En el último *live*, menciona que sintió directamente que el actor Christian Mora estaba generando una atmósfera que envolvía toda la situación y la puso nerviosa. En el caso de Hater de Fresa, como comenté en la sección anterior, hubo un problema técnico que obligó al actor a reiniciar la transmisión en vivo. Ella menciona que, ante esto, sintió que algo se rompió de la atmósfera que estaba construyendo el actor. Cuando volvió a pensar, ella pensó que iba a volver a realizar todo el actor y generó en ella un distanciamiento frente a lo que veía porque llegó en ella el pensamiento de que todo estaba armado, se destruyó un poco la atmósfera para ella.

Ella, por último, mencionó que vio la grabación de los *lives* que quedaban en el perfil de las cuentas de los personajes, y estas no daban la misma experiencia que cuando veía las transmisiones en vivo. Cuando estaba conectada junto a los demás espectadores y el actor, había algo mágico que se perdía en la grabación.

## Participante 2

La segunda participante que habló mencionó que participó durante la experiencia porque quería jugar y colaborar con la idea de la realidad falsa que se creaba durante las transmisiones en vivo. Le recuerda a ella, también, a los juegos de realidad virtual donde conoces personas e interactúas con personas inexistentes, pero que los haces parte de tu realidad. Como ahora que ella ha estado hablando tres días seguidos con los personajes, menciona, le afectaba haciéndole sentir que era parte de lo que estaba pasando. El acontecimiento la involucraba.

## Participante 3

El tercero en comentar vio la experiencia de Galeria y mencionó que le gustó mucho el montaje y rescató que durante lo vivido ha estado pendiente de su celular. Ha captado las instrucciones que indican las horas para conectarse y ha estado puntual. También menciona que la plataforma, para él, funcionó bastante bien porque las historias y las transmisiones en vivo aparecían en su página de inicio de Instagram y funcionaban como recordatorio de la experiencia. Además, el mensaje de la propuesta tecnovivial le pareció uno poderoso y bastante actual. Decía que hace unos días había visto a una compañera tener que disculparse por redes por contenido que había subido que esta experiencia lo llevaba a pensar en esas dinámicas actuales. En la última transmisión en vivo, donde Galeria ve por quince minutos a la cámara sin hacer nada, sentía que debía hacer reaccionar al personaje, pero al mismo tiempo no sabía si debía hacerlo. Mencionó, también, que hay demasiadas posibilidades de explorar en los diferentes medios usados durante la experiencia y eso le parecía interesante.

Piensa también que se mezcla el teatro con la intimidad de la casa. La virtualidad podría ser una ventana para contactar con el espacio del espectador que es uno íntimo y personal. Generando que los límites entre realidad y ficción se puedan ir disolviendo.

Si bien, no participó mucho durante la experiencia, él comenta que también se vio afectado por los indicadores que daba Instagram de la existencia otros espectadores. Con esto me refiero a que Instagram, durante la transmisión, indica a todos los participantes cuántas personas están conectadas viendo aun así no participen activamente. Entonces, él cuenta que en la última transmisión en vivo le parecía increíble y le afectaba el ver que había 9 personas viendo a Galeria que miraba la cámara fijamente sin decir nada. Esta dinámica de dejarse afectar por cada elemento de la transmisión cuenta, que es muy común en el mundo del *streaming*. Entiendo al *streaming* como la tecnología que permite transmitir audio y video a través de una conexión a internet. Él consume *streaming* por la página Twitch hace tiempo, una página dedicada a la transmisión en vivo de personas principalmente jugando videojuegos, y menciona que la interrelación entre los que no están en cámaras, pero están observando, está ocurriendo en congregación. Un punto donde se juntan personas y se relacionan en todo momento generando comunidad.

#### Participante 4

La cuarta en comentar vio ambas experiencias y comentó que para ella las dinámicas son distintas cuando hablaba por mensajes directos con los personajes y cuando se relacionaba durante las transmisiones en vivo. Ella dijo que hasta sentía que en el juego establecido de la experiencia se había vuelto amiga de estos personajes. Esto porque tenía la necesidad de comentar lo que sucedía durante las transmisiones en vivo con los personajes. Todo a modo de juego porque intermitentemente era consciente de que es un actor representando a un personaje y ella decidía jugar con eso.

#### Participante 5

Este participante comenta que si bien sabía que lo que estaba mirando era una representación, no lo era para su hermana que en un momento se acercó a él y vio la transmisión de Galeria, incluso ella preguntó si estaba drogada o algo. Solo los participantes

podrían ser parte del juego de la experiencia, alguien externo que no tienes las reglas planteadas desde el inicio podría tener otro entendimiento de lo observado, incluso percibirlo como algo real.

También comentó que desde su experiencia como espectador, cuando eran muy pocos durante la transmisión en vivo, se sentía incómodo porque no podía salirse y dejar en 0 participantes la transmisión. Le daba pena esa hipotética situación.

#### Participante 6

Esta participante asistió a la experiencia de Hater de Fresa y mencionó que esta propuesta le había parecido refrescante, diferente y entretenida. Además, comentó que para ella en ningún momento le pareció realidad lo que estaba viendo, y esto no quiere decir que haya sido mejor o peor, sino que desde el momento que recibió la invitación sabía que lo que estaba por experimentar tenía una preparación detrás. Ella piensa que más allá de hablar de ficción o realidad, le parece pertinente hablar de narrativas. Todo lo que consumimos y producimos en redes sociales son narrativas de nuestra cotidianidad. En estas mostramos nuestras diferentes facetas, como nuestras facetas de amigos o de relaciones amorosas. Entonces para ella, cuando ve una transmisión en vivo o una historia de una *influencer* real, no ve algo que sea real, sino narrativas. Sintió que ironizaba en torno a esta idea de los *influencer* y eso le pareció interesante.

Por otro lado, también mencionó las dinámicas relacionales que se generan en transmisiones en vivo a través de *streaming* en la página Twitch. Ella ha consumido transmisiones a través de esta página y expresó que, más allá de las obras que puede haber visto en épocas de aislamiento social, lo más parecido a la sensación de convivio con el público en el teatro, desde su punto de vista y experiencia, es en la experiencia desde la virtualidad en el *streaming*. Para ella, cuando va al teatro, le gusta ver la obra y sentir al público. Incluso, muchas veces sentir al público es lo más interesante de la obra para ella.

Ella menciona que un ejemplo es el teatro para niños, que ella si bien ve estas obras como algo bonito, lo más interesante es la interacción con los niños. Y en el *streaming* le pasa lo mismo, muchas veces cuando ve un video siente que lo mejor está en el compartir dentro de los comentarios que pueden incluir peleas y bromas entre los espectadores. Para ella es un compartir distinto al teatro de adultos, pero sensorial y estéticamente es lo más cercano, en la virtualidad desde su perspectiva personal, al teatro de adulto donde no hay necesariamente interacción con el público.

Por otro lado, ella comenta que no participó activamente de la experiencia, pero porque es parte de su personalidad ya que en ninguna transmisión en vivo en su cotidiano lo hace. Pero le gusta ver los comentarios y le causaba gracias ver toda la comunicación que sucedía entre el actor y los espectadores que es muy propia del medio utilizado.

Actriz de Galeria (Valentina Saba)

La actriz de Galeria comenta que desde su experiencia sintió que la dramaturgia era clara en cuanto a estructura. Si bien podía suceder que en algún momento parte del público no respondiera o no participara, la historia se iba a contar de igual manera por la estructura que había. Si bien la mayor parte del texto de los personajes era improvisado, la historia se contaría a través de las cuentas falsas o sembradas de “ElSeguidor”. Esto le daba un grado mayor de confianza a ella como actriz porque no dependía totalmente de la participación activa del público.

Ella comenta también que hubo una diferencia muy grande entre la cantidad de espectadores que hubo en el primer *live* que realizó y el segundo. Esto la afectó y produjo que dude en cuando iniciar con la narrativa propuesta por la dramaturgia. No sabía si esperar a que se conecten más personas, o empezar con los que ya estaban conectados. Cada uno de los indicadores de Instagram que mostraban la presencia de personas mirando, la afectaban.

Ella comentó, también, que aun así hayamos ensayado varias veces y con público incluido, nunca sabes como el acontecimiento va a mutar. Incluso no estamos seguros cómo va a reaccionar la misma plataforma asignada, Instagram. Ella comenta que, en su transmisión en vivo, la plataforma bloqueó comentarios de las cuentas falsas de “ElSeguidor” que ayudaban a que la narrativa se desarrolle. Entonces ella tuvo que adecuarse a la situación y el acontecimiento se vio afectado y modificado.

También, expresó que para ella el poder que tenía el espectador en esta propuesta era diferente y tenía importancia. En una propuesta interactiva como esta, el público tenía y sentía un grado de poder superior al que está acostumbrado a sentir en el teatro que no se realiza en tecnovivio y en el que no existe participatividad activa del espectador.

Actor de Hater de Fresa (Christian Mora)

El actor que interpretó a Hater de Fresa comentó que en el último *live* percibió como el número que indicaba la cantidad de conectados le afectó mucho. Esto, porque tuvo un problema con el internet que lo obligó a terminar la transmisión y luego volver a conectarse. Él menciona que cuando se volvió a conectar, la cantidad de conectados era menor y en un punto el número empezó a descender. Esto, como actor, lo afectó al punto de no saber qué hacer para que los conectados no se vayan, sino que estén presentes durante la transmisión. Ante esto optó por acelerar el conflicto de la transmisión en vivo de la dramaturgia y se sintió más cómodo con esto.

## **5.6. Balance de los comentarios recogidos**

En cuanto al valor del acontecimiento como pieza artística, al recibir estos comentarios me di cuenta de que esta propuesta tenía peso en que proponía una experiencia y no un mensaje aleccionador claro. Como mencioné anteriormente, cuando hablé del teatro inmersivo, el valor de esta pieza radica en la experiencia personal y subjetiva de cada uno de los participantes. Cada uno mencionó diferentes maneras en que entendieron la pieza porque

cada uno la experimentó de manera diferente. En una pieza como *Manifiesto.ig*, donde cada participante tiene la libertad de experimentarla a su manera, uno como autor no puede controlar un sentido único y cerrado de interpretar la obra; pero sí plantea las preguntas, estímulos, y otorga el marco general y lineamientos que contextualizan la discusión. Por esta razón, este montaje no pretendió dar un mensaje claro sino generar preguntas en el espectador sobre las redes sociales.

Además, la experiencia de este acontecimiento también se veía afectada por el territorio cotidiano de cada uno de los participantes. Con esto me refiero a que los elementos cotidianos del territorio desde donde era observada la pieza artística formaban parte del acontecimiento individual de cada uno. Cada espectador hacía única su recepción de la obra y experiencia a partir del lugar donde se situaba, las condiciones en las que se encontraba o las acciones que tomaba para comunicarse con el resto de participantes. Por ejemplo, esto sucedió cuando uno de los asistentes mencionó que su hermana vio la transmisión en vivo de Galeria sin saber que era un espectáculo preparado. O también cuando otro mencionó que mientras veía a Hater de Fresa autolesionarse, veía en otro *live* a una *influencer*, o creadora de contenido, hablar sobre cómo le fue en el día. Es así que para cada uno la experiencia adquirió un significado diferente; pero que, por la razón de estar conectados a través de la red social Instagram, sentían que este dialogaba con la cultura tecnológica actual. Por ejemplo, dialogaba con las maneras en que las redes sociales son usadas o, como en el caso de una participante que sentía que este espectáculo era una sátira de los *influencers* o creadores de contenido en la actualidad, dialogaba con los tipos de personalidades que existen en esta red. Además, a partir de ser parte de la experiencia en la plataforma, veían reflejado su accionar cotidiano en la red en este acontecimiento y lo cuestionaban.

Es así que me parece importante el realizar puestas teatrales tecnovivales porque así se pueden tocar temas que estén en relación con la sociedad tecnológica actual. Quiero

resaltar la expresión de uno de los participantes que consideró que el mensaje del acontecimiento era uno poderoso y actual. Este dijo que antes de ver el acontecimiento había visto a una compañera pedir disculpas públicas en un *live* después de haber sido acusada por sus seguidores. Y para él, esto tomó forma cuando vio al personaje Galeria en su última transmisión en vivo. Ella, Galeria, miraba a la cámara por quince minutos, casi llorando, mencionando la lista de reglas que uno debe seguir en redes sociales. Algunas de las dinámicas en redes sociales pueden llegar a ser cuestionables sin habernos dado cuenta.

Con este suceso me gustaría resaltar el referente teórico que fue punto de partida para la elección del tema de la pieza artística. Este fue la dinámica de poder que existe en la sociedad actual a partir de la idea de panóptico que propone Foucault. En esta sociedad la conducta se ve modelada a partir de la simple idea de estar siendo observados y posiblemente sancionado por otro. Esto sucede si es que uno se aparta del mandato no explícito que indica los modelos o patrones de comportamiento. Por esto, las personas modelan o ajustan su conducta de acuerdo a estos mandatos que son supervisados por la mirada omnipresente e invisible. En este caso, las personas en redes sociales nos convertimos en vigilantes y vigilados, por lo que nuestra libertad se ve restringida, y, por lo tanto, la conducta se ve modificada. Tenemos un mandato que seguir, que es representado en la obra como un manifiesto, que nos indica cómo comportarnos en la red y, si no lo seguimos, somos castigados. Frente a esta potencialidad, uno mismo se subordina frente al mandato ajustando su conducta para que esté alineada. Si bien en todo espacio uno suele ajustar su comportamiento o conducta a las normas planteadas para ser parte de él, lo que revela esta puesta artística sobre las redes sociales es un tanto más perverso. Esto, porque es justo en las redes sociales donde nosotros nos creemos más libres y sinceros; pero que, en realidad, asimilamos mandatos explícitos sin darnos cuenta de que terminan modelando nuestra propia conducta. Esto se traduce en *Manifiesto.ig* cuando los personajes aceptan realizar acciones

que no quieren y que atentan contra su propio bienestar o, como sucede a final, cuando aceptan su subordinación frente al ojo externo que dicta una forma única de comportarse.

Además, adicional a lo planteado por Foucault, los creadores de contenido en *Manifiesto.ig* buscan la gratificación inmediata a partir de la aceptación de sus seguidores. Estos creadores o *influencers* están dispuestos a realizar acciones cada vez más extremas para conseguir aceptación. Revelando así una dependencia de parte de los *influencers* de la mirada ajena de sus seguidores para construir su autoestima o identidad en la red. Estos creadores de contenido no serían los únicos que dictan el mandato o las tendencias, sino que se someten a los seguidores que condicionan a estos supuestos líderes de opinión. Todo esto lo vemos en la sociedad actual cuando, en redes sociales, nos vemos en la obligación de compartir contenido o de comportarnos bajo las instrucciones que dicta el consenso de la comunidad en las redes. Y, si es que no nos sometemos, no logramos tener notoriedad o podemos ser criticados y juzgados. Todo esto toma relevancia en una sociedad como la nuestra donde todo lo que antes era vivido ha pasado a ser representado y consumido como imágenes. También conocido como una sociedad del espectáculo, tema que también fue central en el primer momento de creación de la pieza artística.

En este punto, me parece importante retomar un tema que fue comentado al inicio de esta investigación porque ayuda a complementar el rol crítico de una puesta en escena que rompe con la inmediatez cara a cara. Este tema es la teoría del teatro postespectacular que menciona Eiermann como uno que se adecúa al contexto actual de una sociedad del espectáculo permisiva. Con espectáculo, Eiermann se refiere a lo que propone Guy Debord cuando habla de una sociedad donde lo que antes era vivido ha pasado a ser representado, visto como mercancía y consumido. Estos espectáculos son asumidos como reales, invaden la realidad de la sociedad y llevan a que los individuos vivan en un mundo de contemplación de imágenes donde la falsedad prima y menos se vive (2012, p. 3). En esta sociedad, la búsqueda

de la inmediatez cara a cara sería fundamental para generar una crítica social, porque a partir de esta se podría liberar al sujeto de la parálisis de la contemplación de imágenes o espectáculos. Esto se daría porque el encuentro presencial y territorial entre personas otorga experiencias reales que se oponen a las imágenes falsas del espectáculo. Este pensamiento fue asimilado por el teatro como un pilar fundamental de su definición, porque el teatro sería una forma de resistencia frente al fantasma del espectáculo que está presente en cada instancia de la vida y en diferentes expresiones artísticas de representación como en el cine.

Pero, lo que propone Eiermann es que esta búsqueda antiespectacular a partir de la inmediatez, hoy en día ha perdido peso crítico y funciona como pilar fundamental de la sociedad del espectáculo. Esto, porque la sociedad actual, llamada “sociedad permisiva” por Zizek, adopta los principios de participación, como la libre expresión, como espontaneidad y expresiones creativas propias de la persona (2012, p. 4). Pensamos que estamos siendo espontáneos o críticos, pero en realidad estamos sometidos a la dinámica espectacular de la sociedad que ve a esta actividad como mercancía para ser consumida, representada y observada. Entonces, estos elementos críticos de la inmediatez cara a cara que caracteriza al teatro, ya son asimilados por el sistema y remarcan involuntariamente las reglas del sistema espectacular.

El teatro postespectacular, entonces, propone ser una crítica a esta pseudocrítica que en la era de la permisividad ya no es una crítica verdadera. Esto lo logra a partir del someterse pasivamente a lo establecido para permitir que emerjan las expectativas del público como un mensaje crítico. Eiermann da diferentes ejemplos de obras postespectacular donde, por ejemplo, no hay actores en el escenario o donde la representación se ve mediada por láminas de vidrio o pantallas (2012, p. 9). Esto genera que se critique a lo establecido como teatro que está en armonía con la sociedad espectacular que quiere criticar.

Entonces, si bien *Manifiesto.ig* no se concibió con este paradigma detrás, sí pienso que se encuentra en la misma línea de crítica que las propuestas postespectaculares. Esto, porque critica, a partir de la interrupción de la inmediatez cara a cara a través del uso de plataformas tecnológicas de mediación, a las características de cierto tipo de teatro que, en una sociedad espectacular permisiva, no tienen valor crítico. Cuando hablo de “características de cierto tipo de teatro”, me refiero específicamente a la característica de la inmediatez en el encuentro cara a cara durante la representación. Esta es la que ha perdido valor crítico en una sociedad que la ha asimilado como parte del espectáculo. Por otro lado, me parece que es interesante esta postura para darle un valor especial y crítico a la búsqueda de romper con el encuentro cara a cara en la representación. A partir de esto no solo se generan nuevas formas de hacer teatro, sino que se puede criticar a lo establecido como teatro que es asimilado por el espectáculo.

En cuanto a los objetivos de esta tesis, este capítulo buscaba responder a la tercera pregunta específica que es: ¿de qué manera puede existir el concepto convivio en la propuesta teatral tecnovivial? A partir de los comentarios recibidos, gracias al uso del dispositivo relacional con el que se buscaba que aparezca el convivio por la comunicación en retroalimentación activa, se puede deducir que no es necesario que exista esta comunicación activa o pasiva para que haya convivio. Esto lo demuestran una gran cantidad de espectadores que no participaban activamente del espectáculo pero que su sola presencia virtual afectaba el acontecer o potencialmente lo podía afectar.

Tomando como ejemplo el comentario de uno de los participantes que mencionó que su hermana vio la transmisión en vivo con él desde su cuenta, ¿Qué hubiera pasado si, por ejemplo, mi madre empezaba a observar la transmisión en vivo desde mi celular conmigo? Nadie en el acontecimiento podría percibir que hay alguien más conectado en el *live*. En este caso, ¿Mi madre estaba en convivio en el acontecimiento o no? Si bien ella podía

comunicarse desde mi cuenta, nunca lo hizo. No ejerció en ningún momento alguna forma de comunicación activa o pasiva con el resto. ¿Es necesario que los involucrados se comuniquen activa o pasivamente para estar en convivio? ¿O mi madre estaba en convivio solo por tener la sensación de que podía afectar el acontecer? A partir de lo vivido en *Manifiesto.ig* y lo investigo, desde esta investigación propongo que sí se estaba en convivio. En un teatro amplio con palcos, por ejemplo, no todos los participantes tienen conocimiento de que hay espectadores en estos lugares alejados. Y, aun así, estas personas dirían que han presenciado un acontecimiento teatral sin que hayan afectado activa o pasivamente a partir de la comunicación en retroalimentación. Al parecer, lo que lleva a estar en convivio en el teatro es el sentir de que tenemos la posibilidad de afectar el acontecimiento, no la comunicación en retroalimentación y ni el encuentro de los cuerpos en un único territorio. Si como espectador siento que tengo la posibilidad de afectar el acontecer, entonces estoy siendo parte del acontecimiento teatral y no solo lo estoy observando como si fuera información del acontecimiento.

Esto también es resaltado cuando los participantes comentan que la experiencia era totalmente diferente cuando veían las grabaciones de las transmisiones en vivo. Esto, según lo investigado, se debe a que las grabaciones no son acontecimientos, sino información del acontecimiento. Esto, porque alguien que observa una grabación no tiene la posibilidad de afectarla, aunque quiera. La grabación es estática, y como dirían los autores analizados en esta tesis, no tendría cualidad aurática. Entonces se perdería la dimensión de riesgo que plantea esta tesis. Lo que ya ha sucedido no se puede modificar y la recepción pasa a ser un tanto pasiva y sin el sentir de que algo nuevo pueda pasar. La emotividad o sorpresa puede seguir existiendo cuando se observa una grabación, pero el sentir de ser parte de lo que se observa desaparece.

Por otro lado, es necesario resaltar la dinámica de compartir que se generó entre los participantes en los *lives*. Según lo que comentan, sentían afinidad con el personaje y con algunos de los otros espectadores. Esto se ve cuando en el acontecimiento del personaje Hater de Fresa, los invitados se aliaron para incentivar que este personaje se autolesione o haga lo que ellos le propongan. Era interesante, además, como comenta una participante, ver los comentarios y los diálogos que se generaban entre el resto de los espectadores. Estos formaban parte del acontecimiento y revelaban un compartir a través de la mediación. Incluso, la idea del compartir mencionada por Alighieri en *El convivio* parece estar en este espectáculo de manera más directa que en algunas propuestas teatrales presenciales que no involucran al público. Esto, porque en esta propuesta los participantes tienen la posibilidad de construir el acontecimiento junto a los creadores de poiesis o actores.

Esto lo podemos afirmar a partir del entender que se puede generar comunidad dentro del internet o la mediación tecnológica. Varias personas en las últimas generaciones han sentido una mayor posibilidad de entrar en contacto con sus pares a través del internet y no a través de la presencialidad territorial. Por ejemplo, escolares que han sufrido de abuso en sus colegios o personas que no se han sentido comprendidas por sus familiares, encuentran en el internet un lugar donde compartir con personas y generar comunidades. Otro ejemplo es el de las aplicaciones o páginas web de citas, donde personas incluso logran entablar relaciones amorosas a partir de la virtualidad (Rheingold, 2004, pp. 5-8).

Como lo mencionaron los invitados, en la plataforma de Twitch también se genera este sentir de comunidad y compartir entre los participantes que transformaban la plataforma virtual en un lugar de encuentro. La virtualidad puede ser un lugar para encontrar presencias humanas que se ven impedidas de compartir con otros en un territorio único porque no tienen los medios o porque no tienen la afinidad de comunicarse o relacionarse de manera presencial. En estos casos, la virtualidad sería una vía para producir convivio y encuentro

entre presencias para algunas personas. Si bien la plataforma Twitch no es una teatral, su dinámica de convivencia abre la posibilidad de preguntarnos si es que el teatro puede emerger en la virtualidad o en una plataforma relacional o convivial como Twitch. Ya que, para un grupo de personas, la virtualidad sería una posibilidad convivial más afín a sus personalidades que les permitiría relacionarse o compartir mejor entre pares.

A partir de lo expuesto anteriormente, la noción de convivio existe en el medio virtual a partir del sentir de cada participante de que puede afectar el acontecimiento. La sola potencialidad que siente cada espectador de que puede alterar algo en el acontecer produce que uno se perciba más en convivio. Es esta sensación que aparece en *Manifiesto.ig*, y en propuestas virtuales relacionales, la que no existe en diversas puestas en escena que se realizaron en épocas de aislamiento social. En esas puestas los actores, se limitaban a representar una situación sin que el público tenga la posibilidad de afectar lo que está aconteciendo. Es a partir de estos montajes que se empieza a añorar el convivio que lográbamos experimentar en el teatro convencional y que, en la puesta realizada por esta investigación, empezó a emerger como la potencialidad de alterar el acontecer. Si bien podemos afectar activamente el acontecimiento en cualquier tipo de teatro, la potencialidad es lo que está presente en cada uno de ellos. Incluso en el teatro más conservador donde los artistas actúan y los espectadores se limitan a observar en una sala, la potencialidad está presente.

Entonces, en el acontecimiento tecnovivial, los participantes están vivos y conectados porque pueden relacionarse, aunque no necesariamente lo hagan. Además, podemos relacionar a este convivio con el que ya existe en diferentes medios virtuales como en Twitch, en chat grupales, o plataformas de encuentro en mediación. Si bien este puede ser percibido como uno diferente al que se da en el teatro presencial territorial, la variedad de teatro existente nos brinda una gama de diferentes maneras de percibir el convivio. Se percibe uno

diferente en el teatro de títeres que en el del teatro convencional y uno diferente en el teatro de sombras que en el teatro relacional. Pero, todos estos convivios se caracterizan por poseer la potencialidad de cada involucrado de participar y no necesariamente de que se comunique intencionalmente, de que los cuerpos sean observados o percibidos literalmente, o de que todos estén presentes en un territorio compartido.



## CONCLUSIONES

Habiendo concluido la recolección de información sobre el convivio, el dispositivo relacional y tras haber realizado la propuesta tecnovivial con la recolección de datos, podemos analizar las características propuestas por Bryant Caballero sobre el convivio en tecnovivio teniendo como base una experiencia práctica. Para esto, comentaré cada punto del que Caballero menciona en su artículo sobre el convivio. Estos son: la zona de experiencia, el cuerpo, la territorialización, el aura y el compartir. Luego de esto, presentaré una propuesta de definición de convivio que incluya la existencia de diferentes propuestas en tecnovivio.

### **La zona de experiencia**

A partir de lo realizado en Manifiesto.ig, podemos ver que se cumple la característica que plantea Bryant Caballero que durante el acontecer teatral pueden existir diferentes zonas de experiencia. Cada una es subjetiva e individual para cada uno de los participantes del acontecer, pero están en todo momento dialogando entre ellas dentro de sus capacidades. Es así que podemos ver que la experiencia de cada uno, tanto de los actores, los espectadores y los técnicos, es diferente. Cada uno tiene posibilidades diferentes de comunicación y de percepción, por ejemplo, del lado del espectador, estos solo tienen la posibilidad de comentar durante las transmisiones en vivo. Y los actores, por ejemplo, pueden utilizar su imagen personal para comunicarse durante el acontecer.

Del mismo modo, existe la búsqueda de crear la ilusión de una única zona de experiencia como plantea Bryant Caballero. Una de las participantes en el conversatorio comentaba que el actor generaba una atmósfera que envolvía la situación a través de su accionar en el último *live*, además el uso de luces y tecnologías aportaba a que se generen atmósferas específicas. Por otro lado, también mencionó que en la segunda transmisión en vivo se generaron bandos entre el público participativo que producía que se sintiera que todos

estaban percibiendo o experimentando lo mismo. Si bien, esto apoya a generar a que se sienta una única zona de experiencia en la virtualidad, la realidad, como menciona Bryant Caballero, es que cada persona tiene su propia zona de experiencia que se ve afectada por su propia subjetividad y su entorno (2020, p. 46). Entonces, podemos deducir que en esta propuesta se reafirma y se resalta la existencia de más de una zona de experiencia durante el acontecimiento. Y, estas son influidas por los diferentes mecanismos utilizados por los que trabajamos detrás de la propuesta, pero que es experimentada desde la subjetividad, la percepción y el territorio de cada uno.

### **Cuerpo**

En cuanto al cuerpo, como menciona Caballero, podemos analizar esta propuesta comparándola con el teatro de títeres donde el cuerpo no está presente. Esto lo podemos entender desde un punto teórico, pero también desde la práctica. Durante la elaboración de *Manifiesto.ig* y durante la experiencia con público, podríamos en todo momento pensar y asimilar que el cuerpo del actor y de los espectadores eran cuerpos reales y existentes. Estos manifestaban su presencia a través de diferentes mecanismos dentro de la red, como el uso de imágenes y comentarios, pero que no se veían suprimidos en ningún momento. No eran cuerpos grabados sin territorio que solo existían en la red. En el momento específico de las transmisiones en vivo eran cuerpos reales que se manifestaban y dialogaban en presencia de otros cuerpos en tecnovivio. Varios participantes, incluso, llegaron a preocuparse por el cuerpo del actor que interpretaba a Hater de Fresa porque pensaban que se había lastimado. Dejando en manifiesto la existencia del cuerpo y la percepción de los participantes de que lo que estaban viendo era un cuerpo real, pero en tecnovivio. Desde esta tesis invito a pensar al cuerpo vivo como un elemento fundamental dentro del teatro pero que se puede ver tecnologizado o en tecnovivio, pero siempre en presencia de otros cuerpos.

Pienso que el término presencia es importante para percibir la idea de cuerpo vivo en tecnovivio y que la presencia no exige el compartir un territorio geográfico en común con el otro. Para pensar esto podemos situarnos en el caso hipotético de una clase universitaria en la que los alumnos están dormidos o están mirando sus celulares mientras el profesor está en la pizarra escribiendo. Podemos, en este caso, afirmar que las personas están compartiendo un lugar geográfico pero que no necesariamente están presentes los unos de los otros. A esto, desde mi perspectiva, podemos llamar cuerpos ausentes y no cuerpos presentes. Además, dentro del tecnovivio, como lo comentaron algunos participantes, sintieron que lograron tener mayor contacto y relación entre los demás participantes del acontecer que el que normalmente se daría en un teatro dramático convencional.

### **Territorialización**

En cuanto al territorio, al igual que con el cuerpo, se manifiestan territorios existentes en el tecnovivio y no territorios inexistentes o sustraídos de su realidad. Esto se demuestra porque varios participantes se vieron afectados por su entorno y territorio. Muchos comentaron durante los ensayos y durante la experiencia misma, que su territorio de expectación afectó su percepción del acontecimiento. O, por ejemplo, el nivel de intimidad que se generaba si es que el espectador llevaba el dispositivo celular al baño. Todos estos aspectos territoriales afectaron la zona de experiencia individual de cada uno de los participantes. El territorio del actor y de la actriz también sería uno real que no podía ser desterritorializado porque seguía existiendo. Este no era una grabación o existía únicamente en la web, sino que era uno real que estaba en diálogo constante con otros territorios a partir de un medio, Instagram.

Lo que es interesante, en cuanto al territorio, es que este pasa a no ser uno que está en las manos de los técnicos y los creadores de poiesis del acontecimiento. Estos territorios son independientes y forman parte del acontecimiento de cada uno de los espectadores. En un

teatro dramático convencional, a excepción del teatro invisible o teatro callejero, los participantes solemos ir a un lugar que está ambientado para generar la ilusión de la zona de experiencia y para dejar atrás el mundo cotidiano. Pero, en esta propuesta, el territorio del espectador era uno independiente y cotidiano, como suele suceder en el teatro callejero. El acontecimiento, entonces, no solo sucede en el lugar ambientado desde el que se realiza la producción de poiesis de parte del actor, sino que integra el territorio de cada uno de los espectadores. De esta manera, el acontecimiento empieza a fusionarse con lo cotidiano. Este teatro dialoga con la vida de cada uno de los participantes, desde su realidad virtual como es su perfil de Instagram, como su realidad territorial como lo es su cuarto, su baño o su sala con su familia.

### **Aura**

En cuanto al aura, podemos asegurar que para cada uno de los participantes de *Manifiesto,ig*, la experiencia era distinta si es que veían las transmisiones en vivo cuando se realizaban o cuando veían las grabaciones. Como lo que mencionó una de las participantes, que cuando vio la grabación del *live* sintió que había algo que se perdía, no era lo mismo ver en vivo como ver en la grabación. Esto lo podemos entender desde la perspectiva de Bryant Caballero sobre el término aura que propone Walter Benjamin como la desaturación del acontecimiento producto de la reproducción técnica y no por el uso de mediación tecnológica. Como mencioné anteriormente, el aura de esta experiencia no se encuentra en la energía que emana el cuerpo vivo, sino en la incapacidad de la pieza de arte de ser reproducida técnicamente. La pieza artística *Manifiesto,ig*, no es únicamente un cuerpo vivo, sino que es el acontecimiento completo. Esto involucra la relación entre los participantes, el compartir, los cuerpos presentes, los territorios singulares y cualquier cosa que pudiera suceder durante el tiempo de representación y de expectación. Todos estos factores completan el acontecer de esta propuesta que solo existe mientras sucede. Y, si es que es grabada, la característica

aurática se pierde y la experiencia de la persona que ve la grabación se ve afectada.

Estaríamos viendo información del acontecimiento y no el acontecimiento en sí.

### **El compartir**

En cuanto a la idea de compartir, Bryant Caballero ya se encargó de mencionar que para él esto muy rara vez se produce en el teatro. Esto, porque el teatro está invadido de dinámicas de poder donde la aparición de un compartir horizontal donde todos comen del pan del conocimiento es muy rara. Es así que en el tecnovivio y en Manifiesto.ig no buscábamos generar un compartir idealizado, sino un compartir producido por la presencia de todos los participantes. No es necesario en el teatro que todos estén “comiendo del pan”, para que sean parte del teatro. Y en esta propuesta se resaltó eso cuando varios participantes mencionaron que no participaban activamente de la experiencia, pero eso no quitaba el nivel de involucramiento que sentían.

En cuanto a la propuesta de definición de convivio, a partir de lo analizado y realizado, esta investigación propone entender al convivio como el encuentro de presencias que sí puede existir bajo la mediación tecnológica pero que asienta sus bases en el sentir de cada uno de los participantes de que puede afectar el acontecimiento. A este sentir, Bryant Cabaellero lo llama “vivialidad” y para explicarlo hace una comparación con un concierto abierto de música. En este, si yo pago mi entrada en la última fila, es posible que nunca realice algo que denote mi presencia o afecte al intérprete ¿Entonces estaría siendo parte del convivio? El autor propone que sí porque me encontraría bajo el sentimiento de “vivialidad”. Con esto se refiere, como mencioné antes, al sentir de tener la posibilidad de intervenir durante el acontecimiento. Es posible que nunca grite o haga algo que toda la sala se entere, pero tengo el sentimiento de que puedo hacerlo. La “vivialidad”, entonces, es una posibilidad y no una presencia efectiva, pero ese sentimiento basta para sentirse en el acto vivo (2020, pp 51-52).

Bajo esta idea, el teatro sí podría existir en tecnovivio teniendo las características de poiesis, expectación y convivio. Donde uno es parte del acontecer si tiene la potencialidad de afectarlo. Esto podría también definir el hecho de que, en propuestas virtuales en pandemia, personas no hayan sentido convivio y lo hayan añorado. Ya que, en algunas de estas propuestas virtuales, solo son transmisiones en vivo donde el público no tiene la posibilidad de afectar el acontecer, solo de observarlo. En estos casos, los espectadores están observando el acontecimiento teatral pero no están siendo parte de él ya que el sentir de vivialidad es mínimo o nulo, aunque el espectáculo esté sucediendo en ese instante. En cambio, propuestas donde se ha buscado entablar conexión con el público y este ha tenido la posibilidad de afectarlo, se experimenta algo más parecido a lo que se sentía en un teatro convencional donde se encuentran presencias en un único territorio compartido. La experiencia podría ser diferente a partir de la subjetividad de cada participante, pero esta también varía según los distintos modos de teatro existentes. El convivio en el teatro convencional es experimentado de diferente manera que en el de títeres, y a su vez, que en el teatro relacional y que en el teatro tecnovivial. Pero, podemos afirmar que todos son acontecimientos teatrales en convivio porque tienen como base el sentimiento de vivialidad.

Entendiendo al convivio de esta manera, se abre la posibilidad de explorar a este dentro del formato tecnovivial y generar diversas formas teatrales que puedan tener relevancia en la actualidad. Por ejemplo, una puesta teatral donde no exista el cuerpo como lo conocemos, sino que suceda por el sentir de vivialidad a partir de un chat grupal de Whatsapp entre los actores y los espectadores. ¿Esta sería teatro? ¿El convivio podría emerger en esta situación? O quizás una puesta teatral donde el tiempo en la comunicación entre los participantes, actores y espectadores, esté dilatado. Como sería el caso de un montaje a través de correos electrónicos que son enviados una vez cada día durante treinta días. Durante este tiempo el actor se comunicaría con el espectador y viceversa en intervalos de tiempo a través

de correspondencia virtual bajo el sentir de vivialidad. ¿Acaso esta puesta sería teatro? ¿Existiría convivio en un acontecimiento así? Desde la definición brindada por esta investigación, donde el convivio asienta sus bases en la vivialidad, se afirmaría que el convivio existe en esos ejemplos y que son posibles de ser pensados y estudiados desde el teatro. En estos, este sentir de vivialidad podría variar en cuanto a su intensidad percibida, pero seguiría existiendo. Mientras existe menos vivialidad, más nos alejamos del sentirnos parte del acontecimiento teatral y mientras más vivialidad, más nos acercamos a ser parte del teatro.

Bajo esta definición, se aspira a concebir una noción más amplia y flexible de teatro para que incluya propuestas escénicas mediadas por la tecnología que han incrementado en cantidad y variedad a partir del contexto de aislamiento social. Por eso, esta investigación invita a los lectores a indagar y en proponer nuevas formas de hacer teatro que asienten sus bases en la vivialidad y que estén en diálogo con el contexto actual. Y, entre estas nuevas formas, estaría el teatro tecnovivial como una opción convivial.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abuín, A. (2008). Teatro y nuevas tecnologías: Conceptos básicos. *Signa: Revista de la Asociación Española de Semiótica*, (17), pp. 29-56. Recuperado de <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcdn4m1>
- Alighieri, D. (1919). *El convivio*. Traducción de Cipriano Rivas Cherif. Madrid: Espasa-Calpe. Recuperado de [https://onemorelibrary.com/index.php/es/?option=com\\_djclassifieds&format=raw&view=download&task=download&fid=14220](https://onemorelibrary.com/index.php/es/?option=com_djclassifieds&format=raw&view=download&task=download&fid=14220) [Consulta: 12 de febrero de 2021].
- Barba, E. (2005). *La canoa de papel: tratado de antropología teatral*. Buenos Aires: Catálogos.
- 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 (1), pp. 263-284.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México D.F.: Editorial Itaca.
- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Caballero, B. (2020). Teatro en tecnovivio: Notas para una dislocación del convivio teatral. *La Barraca*, (4), pp. 43-52.
- Debord, G. (1995). *La sociedad del espectáculo*. Santiago de Chile: Naufragio.
- Denegri, P. (2020, 31 de mayo). “Junta extraordinaria”: La obra virtual que reúne a Gisela Ponce de León y Christian Ysla. *Peru21*. Recuperado de: <https://peru21.pe/cultura/junta-extraordinaria-la-obra-virtual-que-reune-a-gisela-ponce-de-leon-y-christian-ysla-teatro-cultura-noticia/> [Consulta: 21 de abril de 2020].
- Dubatti, J. (2011). *Introducción a los estudios teatrales*. México D.F.: Libros de Godot.

- Dubatti, J. (2015). Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, (9), pp. 44-54.
- Eckert, S. (2017). Immersive Theater. *Contemporary Performance*.  
<https://contemporaryperformance.com/2017/12/09/immersive-theater/> [Consulta: 19 de abril de 2020].
- Eiermann, A. (2012). Teatro postespectacular: La alteridad de la representación y la disolución de las fronteras entre las artes. *Telonde fondo. Revista de Teoría y Crítica Teatral*, (16), pp. 1-24.
- Enrile, J. P. (2016). *Teatro Relacional. Una estética participativa de dimensión política*. Madrid: Fundamentos.
- Feenberg, A. (2005). Teoría Crítica de la tecnología. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 2 (5), pp. 109-123.
- Foucault, M. (2002). *Vigilar y castigar. Nacimiento de la prisión*. Buenos Aires: Siglo veintiuno editores.
- FHAYCS Audiovisuales. (2016, 29 de agosto). *Apuntes 11 Jorge Dubatti - El teatro como acontecimiento* [Video]. YouTube. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=5DaY\\_NTwDxE](https://www.youtube.com/watch?v=5DaY_NTwDxE) [Consulta: 20 de marzo de 2020].
- Guevara, M. (2020, 28 de junio). Crítica: ZOOM DATE. Amor virtual. *El oficio crítico*.  
<http://eloficiocritico.blogspot.com/2020/06/critica-zoom-date.html> [Consulta: 21 de septiembre de 2020].
- Huamán, D. (2020, 20 de Julio). Crítica: ODISEA 2020 – TEMPORADA 2. Neurosis. *El oficio crítico*. Recuperado de <http://eloficiocritico.blogspot.com/2020/07/critica-odisea-2020-temporada-2.html> [Consulta: 10 de septiembre de 2020].

- Huesca, F (2020). La forma estética en Hegel: el arte como un vehículo cognitivo. *Revista: Avatares de la forma II*, (43), pp. 105-121.
- Huizinga, J. (2007). *Homo ludens*. Madrid: Alianza/Emecé.
- Instagram. *Features*. Recuperado de <https://about.instagram.com/features> [Consulta: 19 de abril de 2020].
- Lehmann, H-T. (2013). *Teatro posdramático*. México, D.F.: Cendeac.
- Miranda, L. G. (2017). *Alain Badiou, la condición del arte*. (Tesis de doctorado, departamento de filosofía, Universidad Autónoma de Barcelona. Barcelona, España). Recuperado de <http://hdl.handle.net/10803/405637>
- Pavis, P. (1998). *Diccionario de teatro*. Barcelona: Paidós.
- Pavis, P. (2000). *El análisis de los espectáculos: teatro, mimo, danza, cine*. Barcelona: Paidós.
- Pavis, P. (2016). *Diccionario de la performance y del teatro contemporáneo*. Ciudad de México: Paso de gato.
- Pontes, R. (2019). Anna Allen, la actriz que se inventó una vida en Hollywood: Lo pasé muy mal. El escarnio es una tortura legal”. *Elpais*. <https://smoda.elpais.com/celebrities/vips/anna-allen-actriz-entrevista/> [Consulta: 5 de abril de 2020].
- Polo, I. (2020). *La Participación del Espectador en un Acontecimiento Relacional*. (Tesis de licenciada, facultad de artes escénicas, Pontificia Universidad Católica del Perú. Lima. Perú). Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.12404/16649>
- Poppy. (2015). *I'm Poppy* [Video]. YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=fpCXxqiTjqE> [Consulta: 19 de abril de 2020].
- Poppy. (2016). *Am Am i okay?*[Video]. YouTube. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Y4nHLHDtyVA> [Consulta: 19 de abril de 2020].

Saumell, M. (2007). *El teatro contemporáneo*. Barcelona: Editorial UOC.

Ubersfeld, A. (1997). *La escuela del espectador*. Madrid: Asociación de Directores de Escena de España.

Ubersfeld, A. (1989). *Semiótica teatral*. Madrid: Cátedra.

Zizek, S. (2014). *Acontecimiento*. Traducción de Raquel Vicedo. Madrid: Editorial Sexto Piso.



## ANEXOS

### Anexo 1: Invitación a Manifiesto.ig.Hater de Fresa



## Hola estimadx, te escribe Franco Ocaña

Quisiera invitarte al work in progress de "Manifiesto.ig", experiencia teatral inmersiva virtual. Esta experiencia invita a los asistentes a sumergirse a la cuenta de instagram de Pablo, a.k.a HaterDeFresa durante tres días: viernes 18, sábado 19 y domingo 20 de diciembre. Para poder ser parte, solo debes responder a este mensaje confirmando tu asistencia. Estas son algunas consideraciones a tener en cuenta durante la experiencia:

- Seguir a la cuenta @hater\_de\_fresa en instagram. Esta les dará acceso el mismo día que iniciará la experiencia.
- Esta experiencia dará inicio el viernes 18 de diciembre a las 8:00 p.m. con una transmisión en vivo desde la cuenta de instagram del personaje.
- Cada día de experiencia, el personaje, realizará una transmisión en vivo desde su cuenta a las 8:00 p.m. que puedes observar en tiempo real. Si no logras asistir a estas transmisiones en vivo, no te preocupes. Estas quedarán grabadas en el perfil del personaje para que puedas verlas después.
- Para tener la experiencia completa, tienes la libertad de relacionarte con el personaje a través de mensajes directos, comentarios o responder historias. De igual manera, el personaje puede relacionarse contigo si se lo permites.
- Tienes la libertad, también, de abandonar la experiencia en cualquier momento o de no relacionarte con el personaje si es que lo deseas.

Esta propuesta es parte de mi trabajo de tesis y me serviría mucho que me puedas acompañar. El día domingo 20 a las 9:30 p.m, después de finalizar el montaje, se realizará una reunión por zoom con los participantes para escuchar sus apreciaciones de la experiencia. Este link se te será enviado el domingo a las 9:30 p.m. Si no puedes conectarte, no hay problema.

Muchas gracias, esperamos verte en el espacio de instagram.

**MANIFIESTO.IG**  
EXPERIENCIA TEATRAL INMERSIVA VIRTUAL  
WORK IN PROGRESS

## Anexo 2: Dramaturgia de Manifiesto.ig.Hater de Fresa

Manifiesto.ing.Hater de Fresa

Creación colectiva

-Franco Ocaña

-Christian Mora

-Valentina Saba

-María Alejandra del Aguila

[francocana96@gmail.com](mailto:francocana96@gmail.com) - 2020



Estructura:

Día 1:

-8:00 p.m. LIVE

1.1-9:00 p.m. Historia preguntas

1.2-10:00 p.m. Respuesta a las preguntas

Día 2:

2.1-8:00 a.m. Historia

2.2-8:00 a.m. Dos Historias para votación

2.3-12:00 p.m. Post

2.4-12:00 a.m. Historia

2.5-3:00 p.m. Historia

2.6-4:00 p.m. Historia

2.7-5:00 p.m. Historia

2.8-6:00 p.m. Historia

2.9-6:30 p.m. 2 Historias como screenshots de los coments

2.10-7:00 p.m. Historia

2.11-7:50 p.m. Historia

-8:00 p.m. Live

2.12-10:00 p.m. Historia

Día3:

3.1-9:00 a.m. Historia

3.2-10:00 a.m. Historia

3.3-12:00 p.m. Historia

3.4-1:00 p.m. Historia

3.5-1:20 p.m. Historia

3.6-2:00 p.m. Historia

3.7-4:00 p.m. Historia

3.8-5:00 p.m. Historia

3.9-5:20 p.m. Historia

3.10-5:40 p.m. Historia

3.11-6:00 p.m. Historia

3.12-6:10 p.m. Historia

-8:00 p.m. LIVE

Pablo – Suicidio

### Día 1

#### LIVE – 8:00 p.m.

*Pablo está escuchando música e invitando a la gente a que comente y saludándolos. Este es su espacio y él hace lo que quiere. Hoy les va a mostrar el nuevo piercing que se ha realizado en la boca. Es amigable e invita a que se rían de la situación.*

Comentario: Qué éxito mano

Pablo: Jamás imaginé que iba a llegar esto. Me descargué Instagram por aburrido. Solo comencé a grabar y tomarle fotos a lo que hacía: fumando, tomando, pintando algún garabato en alguna pared. Por ahí, que me tomaba alguna foto, de algún piercing o tatuaje nuevo. Mis amigos me seguían y comentaban. Era bacán. Tranqui.

Coment: Deberías tener más followers jajajaja, esta huevada vale oro

Pablo: Un día de pronto me tatué en vivo. Jajajaja. Fue divertido. No podía creer qué tanto les encantaba. Tenía más vistos que followers. Apuesto que si me perforo la lengua en vivo les encantaría. Subí tantos seguidores en menos de un día.

Coment: Que palta jajajaja A VER!

Pablo: Yo sé que no me conocen y que, nica, son mis amigos. Pero qué lindo tenerlos. Me hacen sentir acompañado. Me siento bien.

Coment: Cuántos piercing tienes?

Coment: Está mal de la cabeza este huevón xd

Pablo: No muchos, el último es este, me lo perforé ayer. *(Pablo se quita el piercing y lo muestra, luego vuelve a ponérselo)* Es este.

*Pablo hace un gesto de dolor y empieza a sangrar. Va a limpiarse la herida, sale de plano. A Pablo le gusta la reacción del público aunque sea de asco o de gracia.*

Coment: JAJAJAJA putamadre, está sangrando ya palteas degenerado.

*Pablo se ríe y sigue el chongo de los comentarios, se toma la situación como chistosa y divertida. Juega con su dolor.*

Pablo: Gracias por todo chicos, nos estamos viendo. Vibras, voy a verme la herida esta.

*Pablo la muestra una vez más y se ríe con el público. Fin del Live*

### **1.1 Historia – 9:00 p.m.**

*Pablo con un pañuelo para la sangre en la boca.*

Hola a todos, estoy bien JAJAJA, como ya saben pueden preguntarme lo que quieran y estaré respondiendo a todo.

*La historia lleva una cajita de preguntas añadida.*

## **1.2. Historia: Respuestas a las preguntas – 10:00 p.m.**

*Pablo responderá a estas preguntas tanto por privado como por otras historias: Dos historias deben aparecer de todas maneras. En su cuarto.*

1 – Pregunta: Habrán más perforaciones en vivo? Uwu

Les gustó la payasada, no? Lo debo pensar. Pero si es que lo hubiera, dónde debería ser el siguiente?

JAJAJA

2 – Pregunta – Cómo es que Instagram aún no te bloquea la cuenta? Tu contenido es una mierda

Hola, si quieres puedes irte a la mismísima mierda pavo conchetumare JAJAJAJA. Te invito a dejar de seguirme

**Día 2:**

### **2.1. Historia – 8:00 a.m.**

*Graba en su cuarto*

Hola a todos, cómo están?. Hoy voy a verme con unos amigos... qué?... , kagamos las calles dicen..

COVID de mierda jajajaja.

Jodemos a la policía o pintamos las calles? Digan nomás .

### **2.2. Historia para votación – 8:00 a.m.**

*Pablo sube una historia para que sus seguidores decidan si Pablo va a joder a la policía o a pintar paredes ilegalmente.*

### **2.3. Post – 12:00 p.m.**

*Pablo sube una publicación a su FEED. Es un video donde se autolesiona al estilo JACKASS. Es agresivo y sale lastimado. Se caga de risa*

*Copy: La csm me saqué la mierda JAJAJAJA, Estado de mierda. #Covidctm*

*En los comentarios, la PERSONA, será intensa y le pedirá que haga lo que quiere.*

PERSONA: La mierda, más falso, ni sangre veo. JAJAJA ya pes no seas falla

Pablo: Es verdad mano jajajaja

PERSONA: Una sacadita de mierda más fuerte pes, o te da miedo?

PERSONA: Ah no respondes, te palteaste kabrita jajajaja

PERSONA: Hoy hay live o qué pavo jajaja?

PERSONA: Y si te perforas la cabeza mejor?

#### **2.4. Historia – 12:00 p.m.**

El post será puesto en las historias de Pablo para que sus seguidores puedan verlo.

Copy: Nuevo video gente – Qué les parece?

#### **2.5. Historia - 1:00 p.m.**

*Historia que revela qué ganó en la encuesta. Solo es texto.*

#### **2.6. Historia – 3:00 p.m.**

*Pablo sube historias de él afuera pintando las calles y corriendo mientras se caga de risa.*

#### **2.7. Historia – 4:00 p.m.**

*Pablo le grita a los tombos también en la calle y se caga de risa.*

#### **2.8. Historia – 5:00 p.m.**

*Pablo está corriendo de los policías mientras se caga de risa*

## **2.9. Historia – 6:00 p.m.**

*Pablo desde su cuarto, un poco molesto e indignado.*

Hola a todos, he estado recibiendo mensjaes de esta cuenta (*Arroba*) y me tiene harto. JAJAJA le bajamos la cuenta o qué? Reportemos a este imbécil. Ah, a las 8 hacemos una transmisión en vivo, un wiritto y conversamos pes gente.

### **2.9.2. Historias como screenshots de los coments – 6:30 p.m.**

*Pablo sube historias de pantallazos de los comentarios intensos de la PERSONA.*

Primera: Copy: Este huevón quiere que le bajemos la cuenta creo

Segunda: Copy: JAJAJA chistoso es.

## **2.10. Historia – 7:00 p.m.**

*Pablo desde su cuarto tranquilizando a sus seguidores. Todo está resuelto.*

Hola a todos, les cuento que la cuenta ha sido bloqueada. Ya saben, no palteen acá gente, tranqui jajajaja. En una hora nos vemos para conversar, fácil les sorprendo con algo.

## **2.11. Historia – 7:50 p.m.**

*Una foto de Pablo que dice –*

*Copy: En diez minutos nos vemos babies*

## **LIVE – 8:00 p.m.**

*Pablo está con weed y todo lo necesario para armar un wiro. Lo va armando mientras da la bienvenida a todos a su live. Comenta los comentarios de los seguidores y sigue.*

Hola a todos, mientras se van conectando, cuénteme. Vieron las historias? Casi me sacan la mierda jajajaja ptm. En un rato les muestro lo nuevo que me compré

*Pablo termina de armar el wiro y lo prende. Él muestra su habitación, todo en relación a los comentarios que recibe.*

Comentario: Oye cómo armaste tan bien esa huevada?

Pablo: Quieren que les muestre? A ver...

*Pablo hace un tutorial de cómo armar un wiro pero utiliza una navaja como instrumento.*

Comentario: Cuidado te cortas oe huevón jajaja

Pablo: Tranqui, es así...

*Pablo juega con que se va a cortar pero es solo juego.*

*Comentarios del acosador incitando a que se corte. Pablo duda, lo piensa bastante y se pone la gillete en el brazo. Este la presiona.*

Pablo: Esto querían?

*Pablo se corta el brazo, sale sangre... Después de un rato Pablo se ríe y muestra que es una capa de latex que tenía detrás sangre. Era una broma y se caga de risa con todos.*

Comentario: Putamadre, pa eso? No jodas pes

Comentario: Vete a la mierad oe JAJAJA sigues siendo el mismo kabro, todo es falso gente. Una mierda este huevón

Pablo: Oe tranqui tranqui. Es chongoo, les dije que les tenía una sorpresa JAJAJA

Comentario: Eres la misma huevada oe

Comentario: Por eso me bloqueas pes gil, un huevonaso. Todo falso es tu contenido, ya te cagaste.

*El chat es bombardeado por el siguiente comentario: -Manifiesto.ing*

*Pablo se ríe incómodo, es la persona que le insistía temprano en el día y que bloqueó. Pero usa otra cuenta. Pablo decide terminar el live*

Bueno chicos, espero se hayan divertido. Hoy rompemos el toque de queda, así que si quieren ver más huevadas estén atentos a mis historias.

### **2.12. Historias – 10:00 p.m.**

*Esta es una sucesión de historias. No son grabadas seguidas. Son diferentes momentos*

2.12 (1)-Pablo sale cagándose de risa afuera de su casa de noche y después del toque de queda. “Al pincho con el toque de queda, jajajajaja, estado de mierda”.

2.12 (2)-Sale Pablo corriendo porque lo está persiguiendo gente se caga de risa.

2.12 (3)-Pablo ve a una persona en una esquina observándolo: Qué quieres oe?, qué miras? Jajajaja. Palta este huevón.

2.12 (4)-Pablo ya en su casa. Desde su cuarto: Bueno gente, espero estén descansando. La gente está quemadasa no sean bestias porfa. Nos vemos.

## **Día 3**

### **3.1 Historia 9:00 a.m.**

*Una foto de Pablo despertando y pone:*

*Copy: Buenos días a todoooooos jajaja hoy qué sale gente?*

### **3.2 Historia 10:00 a.m.**

*En su cuarto*

Estoy muerto, me duele todo el cuerpo gente. He dormido hasta el culo. Hoy qué les gustaría que haga?

*Deja su cajita de comentarios – Él las contesta por privado pero si ve que es necesario publica las respuestas con video.*

### **3.3 Historia 12:00 p.m.**

*Pablo muestra su casa y todo está apagado, no funcionan los electrodomésticos. No hay luz, ni nada.*

Hola gente, no sé por qué se ha ido la luz de mi casa. Nada funciona. Que mierda en serio, ahora tendré que sobrevivir con la batería de mi celular si es que no llega la luz. Estado de mierda jajajaja

### **3.4 Historia 1:00 p.m.**

*Pablo graba dirigiéndose a su lugar favorito, su azotea.*

-Hola gente, les quiero mostrar el mejor spot en mi edificio para lanzarla. Tiene una vista bravaza la azotea, ya van a ver.

*Pablo termina de llegar y hay una persona sentada encapuchada de espaldas*

-Hola?

*La grabación termina*

### **3.5 Historia 1:20 p.m.**

-Que random jajaja palta. No sé quién era pero no contestó nunca. Debe ser otro fumón. Jajaja palta en serio, pensé que nadie subía.

### **3.6 Historia 2:00 p.m.**

*Pablo graba desde la ventana de su casa apuntando a la calle o al pasadizo. Se ve a la persona encapuchada.*

-Hola gente, no sé qué mierda. Hace bastante está ahí parado jajaja que palta en serio. Ya no entiendo esta huevada.

*La persona se mueve y Pablo se asusta.*

### **3.7 Historia 4:00 p.m.**

-Hola gente, ya hace un rato está pasando esto, escuchan?

*Se escuchan golpes en la puerta.*

-Alguien está haciendo sonidos o para asustarme o para no sé qué. Pero cuando salgo no hay nada, miren.

*Pablo sale de su cuarto, abre la puerta y no hay nadie. Cierra la puerta y vuelve a su cuarto, vuelven a golpear pero con mayor intensidad.*

### **3.8 Historia 5:00 p.m.**

*Pablo graba desde su ventana y está la misma persona encapuchada abajo*

-Qué quieres?, estás jodiendo no huevonazo? A ver pues, te saco la mierda imbécil.

*La persona no reacciona.*

-Este huevonazo.

*Golpean la puerta de su casa*

### **3.9 Historia 5:20 p.m.**

Hola, no sé qué chucha quieres, pero sé que eres tú (Arroba al usuario). No sé cómo conseguiste mi dirección, pero te digo que te alejes de mi depa sino ya verás conchatumadre. Me vuelves a dejar una de estas en mi puerta y la próxima vez que te vea con tu capucha de mierda vas a ver.

*Pablo muestra la Gillette que le dejaron en la puerta, y vuelven a golpear la puerta.*

### **3.10 Historia 5:40 p.m.**

*Pablo desencajado en su cuarto. Ya está cansado, es el clímax. Quiere que todo se detenga de una vez.*

OK. Sé que ninguno de ustedes realmente me conoce, siempre lo supe. No soy huevón.

No comprendo cómo llegué hasta acá. Es su culpa. Su culpa.

Fumar? Bacán

Jalar? Bacán

Perforarme? Nice

Cortarme? Tentador

Todas esas reacciones. Los corazones, los fueguitos, los “me encanta cuando te pones así”. Incluso los comentarios de lástima o de odio. “Todo bien en casa?”, “Esto no está bien”, “voy a denunciar tu cuenta”, “me das asco”, “ojalá te mueras”. Han llevado a que esto pase.

Me llegan al pincho. Algo de podrido deben de tener que gustan en verme hacer lo que ustedes no pueden. Qué asco. Pero siguen acá. Ni un follower menos. Solo esto, déjenme en paz mierda.

### **3.11 Historia 6:00 p.m.**

*Pablo con los ojos llorosos.*

No sé qué quieren, pero larg... (Se escucha un grito demasiado fuerte y Pablo se asusta)

### **3.12 Historia 6:10 p.m.**

*Un fondo negro y con un texto que dice “Hoy Live 8:00 p.m.”*

### **Live 8:00 p.m.**

*Pablo con una luz rosa sale sonriendo e inmóvil. Como robot y bajo represión.*

-Los seguidores son nuestra prioridad:

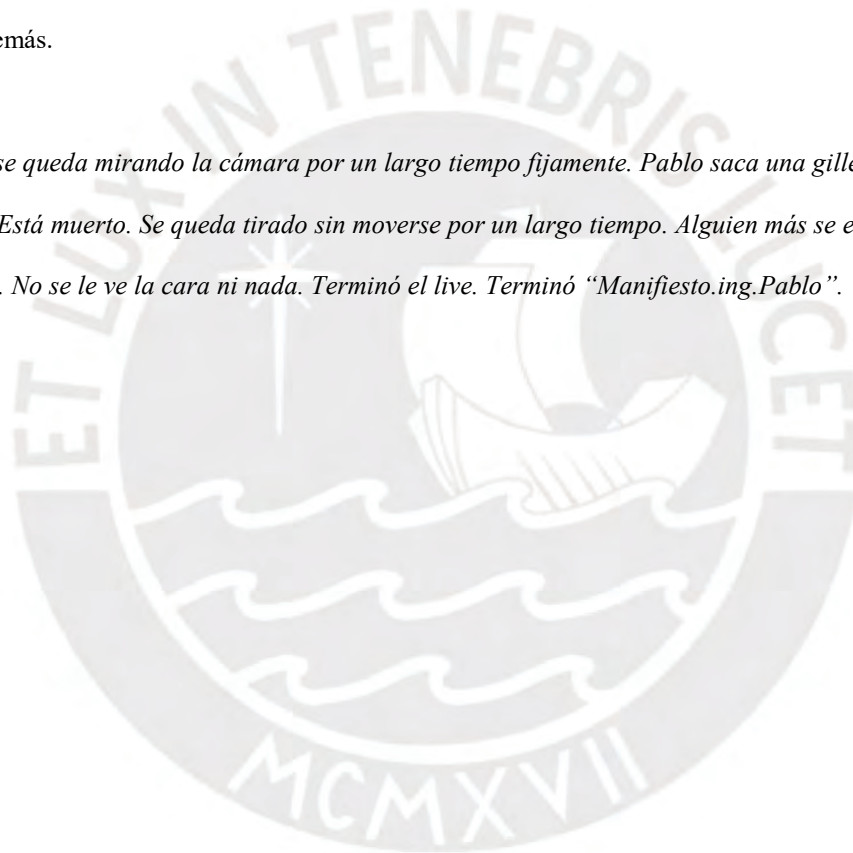
Ellos son la razón por la que somos lo que somos. Por esto, habrá que cuidarlos y amarlos por encima de los demás. Debemos demostrarles el amor que ellos nos demuestran seguido. Si no, no los estaríamos

mereciendo. Contesta sus mensajes, o si estás ocupado, menciona en redes que lees los comentarios pero que se te hace imposible responder porque “son demasiados”. Esto, para considerarlos importantes dentro de la red. No los estarías ignorando, estarías valorando y agradeciendo sus gestos sin la tediosa labor de responderles.

-Las peleas por redes están prohibidas

Debemos ser lo que nuestros seguidores están buscando que seamos. Así que una actitud agresiva en redes no es bien vista a no ser que tu contenido esté dirigido a personas agresivas o que les gusta el morbo. No deberás darle relevancia a los usuarios que solo quieren criticar cada una de nuestras acciones. Al darle importancia en tus redes les estarás dando una pantalla para que puedan decir lo que tanto quieren en contra de nosotros. Así que ignóralos o bloquéalos. De esa manera vamos delimitando los seguidores que queremos y quienes están demás.

*Pablo se queda mirando la cámara por un largo tiempo fijamente. Pablo saca una gillete y con esta se corta el cuello. Está muerto. Se queda tirado sin moverse por un largo tiempo. Alguien más se encarga de detener el LIVE. No se le ve la cara ni nada. Terminó el live. Terminó “Manifiesto.ing.Pablo”.*



Anexo 3: Invitación a Manifiesto.ig.Galeria

**VALENTINA SABA**  
DIRECCIÓN: **SABA**  
FRANCO OCAÑA  
MARÍA ALEJANDRA DEL AGUILA

3 DÍAS DE EXPERIENCIA **18, 19 Y 20 DE DICIEMBRE**

**MANIFIESTO.IG**  
**EXPERIENCIA TEATRAL INMERSIVA VIRTUAL**  
WORK IN PROGRESS

## Hola estimadx, te escribe Franco Ocaña

Quisiera invitarte al work in progress de "Manifiesto.ig", experiencia teatral inmersiva virtual. Esta experiencia invita a los asistentes a sumergirse a la cuenta de instagram de Pablo, a.k.a HaterDeFresa durante tres días: viernes 18, sábado 19 y domingo 20 de diciembre. Para poder ser parte, solo debes responder a este mensaje confirmando tu asistencia. Estas son algunas consideraciones a tener en cuenta durante la experiencia:

- Seguir a la cuenta @hater\_de\_fresa en instagram. Esta les dará acceso el mismo día que iniciará la experiencia.
- Esta experiencia dará inicio el viernes 18 de diciembre a las 8:00 p.m. con una transmisión en vivo desde la cuenta de instagram del personaje.
- Cada día de experiencia, el personaje, realizará una transmisión en vivo desde su cuenta a las 8:00 p.m. que puedes observar en tiempo real. Si no logras asistir a estas transmisiones en vivo, no te preocupes. Estas quedarán grabadas en el perfil del personaje para que puedas verlas después.
- Para tener la experiencia completa, tienes la libertad de relacionarte con el personaje a través de mensajes directos, comentarios o responder historias. De igual manera, el personaje puede relacionarse contigo si se lo permites.
- Tienes la libertad, también, de abandonar la experiencia en cualquier momento o de no relacionarte con el personaje si es que lo deseas.

Esta propuesta es parte de mí trabajo de tesis y me serviría mucho que me puedas acompañar. El día domingo 20 a las 9:30 p.m, después de finalizar el montaje, se realizará una reunión por zoom con los participantes para escuchar sus apreciaciones de la experiencia. Este link se te será enviado el domingo a las 9:30 p.m. Si no puedes conectarte, no hay problema.

Muchas gracias, esperamos verte en el espacio de instagram.

**MANIFIESTO.IG**  
EXPERIENCIA TEATRAL INMERSIVA VIRTUAL  
WORK IN PROGRESS

## Anexo 4: Dramaturgia de Manifiesto.ig.Galeria

Manifiesto.ing.Galeria

Creación colectiva

-Franco Ocaña

-Valentina Saba

-Christian Mora

-María Alejandra del Aguila

[francocana96@gmail.com](mailto:francocana96@gmail.com) - 2020



Estructura:

Día 1:

-9:00 p.m. LIVE

1.1-10:00 p.m. Historia preguntas

1.2-11:00 p.m. Respuesta a las preguntas

Día 2:

2.1-9:00 a.m. Historia

2.2-9:00 a.m. Historias para votación

2.3-1:00 p.m. Post

2.5-4:00 p.m. Historia

2.6-5:00 p.m. 2 Historias como screenshots de los coments (Screenshots de los comentarios)

2.7-7:00 p.m. Historia

2.8-8:00 p.m. Historia

2.9-8:50 p.m. Historia

-9:00 p.m. Live

2.10-10:00 p.m. Historia

Día3:

3.1-10:00 a.m. Historia

3.2-11:00 a.m. Historia

3.3-1:00 p.m. Historia

3.4-2:00 p.m. Historia

3.5-2:20 p.m. Historia

3.6-3:00 p.m. Historia

3.7-4:00 p.m. Historia

3.8-5:00 p.m. Historia

3.9-6:00 p.m. Historia

3.10-6:30 p.m. Historia

3.11-7:00 p.m. Historia

3.12-7:10 p.m. Historia

-9:00 p.m. LIVE

Galeria

**Día 1:**

**LIVE – 9:00 p.m.**

*El live inicia con una música de fondo y aparece Galeria bailando y divirtiéndose. Es su espacio, es su cuenta y hace lo que quiere.*

-Hola babies. ¿Cómo están?

*Relación con los espectadores*

Gracias por estar aquí, muchos de ustedes me siguen desde la cuenta anterior pero duh, esa no era yo. Esta es una nueva Galeria y ustedes son los fieles siempre en mi galería.

Desde siempre supe que era una locura tener una cuenta y publicar lo que hacía, pero es lo que le importa a la gente, no? Saber de los demás. Y quién soy yo para no ser parte de eso, a mi manera obvio, porque de contenidos baratos e insulsos ya hay bastante.

*Cumplido del **acosador** – Galeria responde a diferentes comentarios*

Como ustedes ya saben, este es mi museo donde publico lo que yo quiera, si te gusta, nice, welcome baby y si no, puedes mirarlo igual para darle views a mis videos, pero eso sí, nada de bad vibes. Los cumplidos son aceptados, eso sí.

*Cumplido del **acosador** – Galeria responde a diferentes comentarios*

Yo no soy nutricionista, ni chef, ni psicóloga, ni peluquera, pero acá van a encontrar consejos DE TODO, desde mi humilde experiencia obvio y eso que nadie te enseñó, lo aprenderás de mí.

*Cumplido del **acosador** – Galeria responde a diferentes comentarios*

Así que sin nada más que decir, por ahora, me despido. Y cuando quiera volver a aparecer lo haré, porque no necesito el permiso de nadie. Thenx. Besitos en la kuka.

*Se escucha algo dentro de su casa - Galeria, jugando, invita a los espectadores a que vayan con ella a ver qué es. SIEMPRE MIRANDO LOS COMENTARIOS.*

*Los cumplidos siguen y dan a entender que la observan desde adentro de su casa. Le dan a entender que están en el armario esperándola. Ella se ríe nerviosa. No cree lo que dicen.*

*Ella, con un poco de miedo, abre el armario y no hay nadie. Se entiende como si estuvieran bromeando con ella y ella se ríe. Es parte del juego.*

Gracias por todo babies, gracias por todos los cumplidos. Son increíbles, estamos en contacto que mañana les tengo una sorpresa. Gracias acosador, que lindo todo lo que dices. *(Risa incómoda)* Nos vemos, besitos en la kuka.

### **1.1. Historias – 10:00 p.m.**

Hola babies, si es que quieren conocerme más, pueden mandarme sus preguntas, yo las estaré contestando. Saben que me gusta tener contacto con ustedes. *(Se ríe coquetamente)*

*La historia lleva una cajita de preguntas añadida.*

### **1.2. Respuesta a las preguntas – 11:00 p.m.**

*Galeria responderá a estas preguntas tanto por privado como por otras historias: 2 historias deben aparecer de todas maneras.*

*1.2.1-1 – Pregunta: Tienes pareja?*

No, pero no saben cómo me gustaría estar acompañada. No es tan bonito vivir sola. Especialmente teniendo seguidores como ustedes. Espero poder conocerlos algún día.

*1.2.2-2 – Pregunta: Por qué eres tan hermosa?*

Tú eres uno de los que me estuvo escribiendo en el live, no? En serio tus mensajes me han llenado de alegría. Un poquito intenso nomás. *(Ríe coquetamente)*

**Día 2:**

**2.1. Historia - 9:00 a.m.**

*Galeria despertando, es de mañana y se graba desde su estudio.*

Hola babies, buenos días. Les había comentado ayer que hoy les daría una sorpresa... y bueno hoy tendremos LIVE a las 9 de la noche. Pienso desfilarme uno de mis mejores outfits, porque obviamente no les mostraré todos porque son DE MA SIA DOS. Así que ayúdenme a elegir cuál mostrarles.

**2.2. Dos Historias para votación – 9:00 a.m.**

*Galeria subirá una historia de dos outfits donde el público tendrá que elegir cuál verá desfilarse en el LIVE de la noche.*

**2.3. Post – 1:00 p.m.**

*Galeria subirá una publicación a su FEED mostrándose con el outfit puesto que no fue elegido.*

*Copy: Este es el conjunto que no fue elegido pero igual les muestro cómo se ve en mí. “La que no es puta no disfruta” – Dijo una grande.*

*En los comentarios, el **acosador**, será más intenso y peleará con Galeria.*

*ACOSADOR – Que hermosa sales, se te puede conocer?*

*Galeria – mmhhh no lo creo bb, pero gracias.*

*ACOSADOR – Igual nos vamos a conocer, es inevitable.*

*ACOSADOR – Por qué no respondes? Jajajaja*

*ACOSADOR – Galeria responde mis mensajes pues.*

*ACOSADOR – Estas huevonas con un par de seguidores ya se creen la gran cagada para no responder, Que feo en serio.*

*Galeria – Si no te gusta, te invito a retirarte bb. Comentario fuera de lugar.*

*ACOSADOR – Asco me da esta gente.*

#### **2.4. Historia – 1:00 p.m.**

*El post será puesto en las historias de Galeria para que sus seguidores puedan verlo.*

*Copy: Nueva foto en mi perfil – Denle amor, deja tu coment.*

#### **2.5. Historia – 4:00 p.m.**

*Galeria hablando con sus seguidores, está un poco indignada. En su estudio.*

Hola chicos, he estado recibiendo algunos comentarios un poco subidos de tono y solo quería recordarles que aquí no se aceptan intensos. Calmen sus hormonas babies, pa los amigos un beso, pa los enemigos bloqueo. TENEMOS LIVE A LAS 9, no se olviden.

#### **2.6. Historias como screenshots de los comentarios – 5:00 p.m.**

*Galeria sube historias de pantallazos de los comentarios más intensos “cumplidos”.*

*Primera: Copy: Un poquito ya too much, no crees? Ya demasiado.*

*Segunda: Copy: Eso crees?, te invito a retirarte de mi perfil.*

#### **2.7. Historias – 7:00 p.m.**

Hola a todos babies, como pudieron ver en mis historias anteriores he estado recibiendo comentarios fuera de lugar de esta cuenta (*LO ARROBA*). No solo eso, sino que también por privado me ha estado escribiendo. *No menciona el usuario solo lo escribe en la historia*

Foto de las conversaciones por interno:

ACOSADOR: hola hermosa, si subes una más con el plátano nos matas a todos tus fans.

ACOSADOR: Que rico carajo

ACOSADOR: Eso, y hoy en el live bailarás como en el anterior?

ACOSADOR: Por qué ya no respondes?

ACOSADOR: Estás ahí

ACOSADOR: Ahora no dices nada, que decepción en serio. Pensé que tenías un poco de respeto por tus seguidores.

Galeria: Disculpa, en serio, si quieres puedes dejar de seguirme. Besos.

ACOSADOR: ptm

ACOSADOR: A

ACOSADOR: S

ACOSADOR: C

ACOSADOR: O

*(El ACOSADOR manda dos fotos que Galeria no abre)*

### **2.8. Historia – 8:00 p.m.**

*Galeria indignada pero consiguiendo su objetivo de bloquear al usuario. En su estudio.*

Hola chicos, les comento que ese degenerado ha sido bloqueado de esta página. Esa clase de actitudes no son aceptadas y espero que no vuelva a pasar. Para los amigos un beso y para los enemigos bloqueo. AH! y en una hora tenemos LIVE babies!!

### **2.9. Historia – 8:50 p.m.**

*Una foto de Galeria que dice –*

*Copy: En diez minutos nos vemos babies.*

### **LIVE – 9:00 p.m.**

*Galeria está usando una bata cubriendo el outfit que tiene abajo, se escucha música de fondo y ella desfila y baila. Mientras se divierte va saludando a los que se conectan y los invita a que hablen.*

Hola babies, ya saben, les mostraré el outfit que está debajo. Pero que se terminen de conectar los demás pues. Cuénteme, cómo están? Hoy no se aceptan comentary fuera de lugary.

Cumplido del ACOSADOR (Con otra cuenta) – Galeria responde.

*Galeria sigue bailando e invitando a los viewers y conversando.*

Cumplido del ACOSADOR (Con otra cuenta) – Galeria responde.

Bueno, déjenme ponerme cómoda, qué canción quieren? Bueno no importa, ya la escogí.

*Galeria pone la música y sale de foco. Luego entra sin la bata y con el outfit puesto. Lo desfila, se divierte, es sensual. Sigue por unos cinco minutos bailando y reaccionando a los comentarios. SE ESCUCHA UN GOLPE DENTRO DE LA CASA.*

Galeria: Qué tal, qué les parece?

ACOSADOR: qué marca es tu outfit.

ACOSADOR: Me gusta, tu peluche rosado es bien bonito también

Galeria: Cuál peluche? (Saca un peluche que está al costado) Este peluche (Lo muestra)... Cómo sabías que tengo un peluche así? (Ríe, le parece gracioso)

ACOSADOR: Porque lo puedo ver, estoy ahí en tu cuarto. (Galeria lee una parte del comentario en voz medio baja)

*Galeria ríe nerviosa y empieza a asustarse. Se escucha un sonido fuerte dentro de su casa.*

Galeria: Escucharon eso?

*Galeria sale de foco y busca sin su celular por la casa. La pantalla queda vacía. Después de tres minutos. Se escuchan más ruidos. Galeria aparece de repente.*

Galeria: Hola babies, no era nada. En qué estábamos?

ACOSADOR: Es que no buscaste bien, estoy ahí

Galeria: Jajajaja, quién eres?

ACOSADOR: por qué me bloqueaste bebé? Así de pendeja eres?

*Galeria no sabe qué hacer y solo se ríe. El chat es bombardeado por el siguiente comentario:  
“Manifiesto.ing”. Se escucha un golpe más fuerte. Galeria reacciona y cierra la puerta con llave.*

Galeria: Hay alguien ahí?! Voy a llamar a la policia!

...

Galeria: Hey!!

*Se escuchan pasos fuertes*

Galeria: Estoy llamando.

*Galeria aparece en la cámara y corta el live.*

### **2.10. Historia: 10:00 p.m.**

*Galeria sigue asustada, se le hace difícil mantenerse en el personaje de Galeria. Desde su estudio.*

Hola babies, perdón por cortar así. Si se preocuparon descuiden, no era nada. Como la otra vez debe haber sido el viento o en que en mi casa penan JAJAJAJA. Y para ese huevón que me jode, ya te volví a bloquear degenerado. Besos.

## **Día 3**

### **3.1. Historia 9:00 a.m.**

*Una foto de Galeria en su cama despertando y pone:*

*Copy: Buenos días babies.*

### **3.2. Historia 10:00 a.m.**

Ayer fue un loco todo, no he podido dormir bien (Ríe). Escuchan música para dormir?, ni mis pastillas me ayudan les juro. Qué canciones escuchan, los leo.

*Deja su cajita de comentarios. Ella contesta las preguntas por privado, pero si ve necesario lo publica en sus historias con videos respondiendo. En su estudio.*

### **3.3. Historia 1:00 p.m.**

*Galeria sale mostrando su cocina y sus electrodomésticos. Nada funciona, no hay luz en su casa. Muestra los electrodomésticos y los prende pero sin éxito, no funcionan.*

Hola babies, no sé qué mierda ha pasado pero se ha ido la luz. Nada funciona, ahora qué comeré? Miren, no prende el microondas... Nada. La cagada babies.

### **3.4. Historia 2:00 p.m.**

Hola babies, hace un rato ha estado pasando algo demasiado raro, siento que tocan la puerta de mi casa, abro y no hay nadie. No sé que mierda, sin luz y con esta huevada.

### **3.5. Historia 2:20 p.m.**

Hola babies, ha vuelto el golpe en la puerta. Les muestro, voy a ir a abrirla y miren (Abre la puerta) No hay nada. No entiendo. (Cierra la puerta, se voltea y vuelve a sonar el timbre)

### **3.6. Historia 3:00 p.m.**

*Galeria graba desde un lugar de su casa, no desde su estudio. Ya no le importa grabar siempre en su estudio, está asustada y molesta con la situación.*

Ya es too much, no sé qué clase de juego es este pero en mi puerta apareció este regalo. (Galeria muestra la caja de regalo que tiene en la mano) No tiene nada solo este papel (Muestra un papel que dice "Hermosa") No sé qué mierda es esto, pero ya es demasiado. No sé cómo han conseguido mi dirección, pero en serio ya es demasiado. No me manden regalos, no toquen mi timbre, de verdad.

### **3.7. Historia 4:00 p.m.**

*Es un video grabado de ella probándose outfits y se escucha un golpe. Ella se asusta. En su estudio. Estaba grabando un video que iba a subir a sus post de instagram, pero suena el ruido*

*Copy: Esto me pasó hace un momento, juro que no hay nadie en mi casa.*

### **3.8. Historia 5:00 p.m.**

*Ya no está en su estudio, está en algún lugar de la casa, deja de importarle que se le vea como Galeria.*

*Sigue asustada.*

Hola babies, sé que algunos deben estar preocupados. No se preocupen, mi hermana va a venir a quedarse conmigo esta noche (Ríe). Y no ha pasado nada. También me he comunicado con la policía para ver cómo proceder con esta situación, porque el acoso no está bien babies, aléjense de mi casa. Gracias.

### **3.9. Historia 6:00 p.m.**

*Galeria graba gritando a su pasillo –Quién está ahí, largo de mi casa. Que mierda quiere?*

*Sigue grabando asustada y se escuchan golpes más fuertes y que parecen producidos a propósito.*

*Galeria se encierra en su cuarto. Está oscuro.*

### **3.10. Historia 6:30 p.m.**

*Galeria asustada, Graba desde su sala. El climax de toda la situación. Se dirige a sus seguidores para que de verdad YA PARE TODO.*

Esto era lo que querían ver? Así? Cumplir tus estúpidas ilusiones y fantasías conmigo, de forma virtual? Pobrecito. Date cuenta. Forzar, obligar, incentivar, presionar para que hagan lo que tú quieres? FUCK OFF. Muñeca de porcelana, perfecta.

*Galeria se saca la peluca y es VALENTINA*

Eso que tanto te gusta ver y que te causaba placer, era real? O es real esto? NADA es real. Es una puta pantalla, un juego de roles. Bienvenido a mi museo, donde Yo armo mi galería, a mi manera. Lárguense de mi casa. Gracias

### **3.11. Historia 7:00 p.m.**

*Galeria está con los ojos llorosos. Le habla al celular, quiere decirle a la persona que está en su casa que se vayan.*

No sé qué quieren, pero larg... *(Se escucha un grito de hombre demasiado fuerte y Galeria se asusta)*

### **3.12. Historia 7:10 p.m.**

*Un fondo negro y con un texto que dice "Hoy Live 8:00 p.m."*

### **LIVE 9:00 p.m.**

*Galeria con una luz azul sale sonriendo e inmóvil. Como robot y bajo represión.*

-Los seguidores son nuestra prioridad:

Los seguidores de cada influencer son la razón por la que somos lo que somos. Por esto, habrá que cuidarlos y amarlos por encima de los demás. Debemos demostrarles el amor que ellos nos demuestran seguido. Si no, no los estaríamos mereciendo. Contesta sus mensajes, o si estás ocupado, menciona en redes que lees los comentarios pero que se te hace imposible responder porque "son demasiados". Esto, para considerarlos importantes dentro de tu influencia. No los estarías ignorando, estarías valorando y agradeciendo sus gestos sin la tediosa labor de responderles.

-Nuestro contenido es original y único:

Es solo por el contenido novedoso y original que conseguimos ser alguien dentro del mercado. Parte de tus gustos personales para ir formando el tipo de contenido que querrás mostrar. Luego, a partir de los seguidores que empiezas a tener, define tu contenido orientándolo hacia sus gustos. Ellos son los que deciden qué es original y qué no, así que escúchalos constantemente. La originalidad puede partir de ti pero la consideraremos un constructo creado por el ojo externo para su satisfacción.

*Galeria se queda mirando la cámara por un largo LARGO periodo de tiempo. Fijamente. Se le nota una gota de sangre en la nariz y en la oreja. Sigue mirando a la cámara y en solo un momento mira al costado. Después del largo tiempo mirando a la cámara, termina el live. Terminó "Manifiesto.ing.Galeria".*