



PERÚ

Ministerio
de Educación

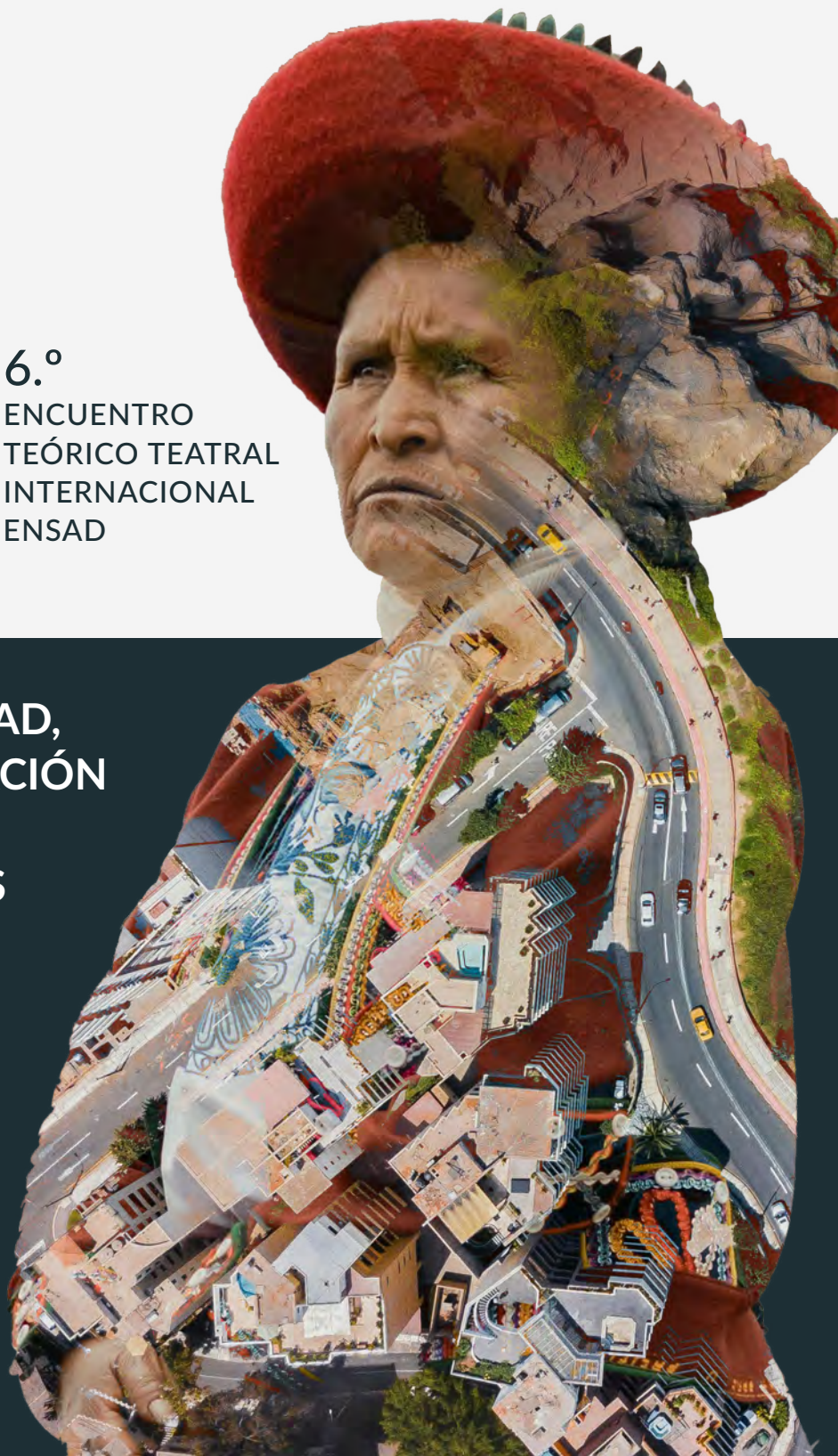


ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE
ARTE DRAMÁTICO
Guillermo Ugarte Chamorro



6.º
ENCUENTRO
TEÓRICO TEATRAL
INTERNACIONAL
ENSAD

COMUNIDAD,
SUBJETIVACIÓN
Y ARTES
ESCÉNICAS





6.º
ENCUENTRO
TEÓRICO TEATRAL
INTERNACIONAL
ENSAD



PERÚ

Ministerio
de Educación



ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE
ARTE DRAMÁTICO
Guillermo Ugarte Chamorro

COMUNIDAD, SUBJETIVACIÓN Y ARTES ESCÉNICAS

Escuela Nacional Superior de Arte Dramático
«Guillermo Ugarte Chamorro» (ENSAD)

Dirección General: Lucía Lora Cuentas

6.º Encuentro Teórico Teatral Internacional ENSAD

© De los textos, las y los autores

© De esta edición: Unidad Ejecutora Escuela Nacional Superior
de Arte Dramático «Guillermo Ugarte Chamorro»
Calle Esperanza N.º 233, Miraflores
Lima 18, Perú

Primera edición digital, enero 2025

Libro electrónico disponible en www.ensad.edu.pe

Edición: Víctor Ramos y Milagritos Saldarriaga

Corrección de estilo: George Aréchaga

Diseño y diagramación: Rodolfo Loyola

Hecho El Depósito Legal en la

Biblioteca Nacional del Perú N.º 2025-01670

ISBN N.º 978-612-49942-0-3

Descarga libre: www.ensad.edu.pe

Se prohíbe la reproducción total o parcial de esta edición sin autorización expresa de la Unidad Ejecutora Escuela Nacional Superior de Arte Dramático «Guillermo Ugarte Chamorro». Las afirmaciones en la presente publicación son de responsabilidad única de sus autores/as.

Índice

7 Presentación

9 Mesa 1

- 11 **GIOMIRA ESPINOZA.** Relación *performer*-espectador en la performance testimonial «*¡Vamos a jugar!*»

29 Mesa 2

- 31 **DAMIÁN PÉREZ.** El espectador liminal: en la intersección entre el espectador real, histórico y voluntario desde el enfoque de la Filosofía del Teatro. El caso de Eduardo Lamas como realizador audiovisual de Moxhelis
- 47 **FELIPE ROJAS.** Las tecnologías de la imagen en el teatro contemporáneo latinoamericano y europeo

55 Mesa 3

- 57 **DULCE GALVÁN.** La escena como lenguaje de disputa. Artes escénicas para el espacio público desde el ejercicio ciudadano
- 67 **ÁLVARO CHALA.** El capitalismo de los datos como posibilidad de crear una performance de lo real intermedial a partir de la información del espectador

- 83 **SILVANA BUSTOS.** El financiamiento del teatro indígena en Chile: una perspectiva desde el neoliberalismo multicultural
- 95 **Mesa 4**
- 97 **PATRICIA OSORIO.** La atención a la diversidad funcional y la formación de públicos y de artistas inclusivos: aproximaciones a un estudio exploratorio
- 119 **CATALINA SANTILLÁN.** La performance multimedia como medio de denuncia sobre la violencia doméstica en el vínculo conyugal
- 145 **Mesa 5**
- 147 **KATHERINE PEREZ.** El uso de la transmedia como estrategia para el buen manejo de las TIC en el área de Arte y Cultura
- 169 **JUAN MALPARTIDA.** El arte autófago. Las nuevas relaciones/ aniquilaciones entre creador y espectador a partir de la inteligencia artificial
- 183 **Sobre los autores y autoras**

Presentación

El Encuentro Teórico Teatral Internacional Ensad (ETTIEN 2024) es un espacio de diálogo y reflexión entre artistas investigadores y académicos del arte y la cultura del Perú y el mundo. En su sexta edición, se propuso enfocar los vínculos entre *comunidad*, *subjetivación* y *artes escénicas* a través de tres ejes: las dialécticas entre artistas y espectadores; los límites y liminalidades de la creatividad y las nuevas tecnologías; y las problemáticas económicas en los procesos de producción, creación y expectación escénica.

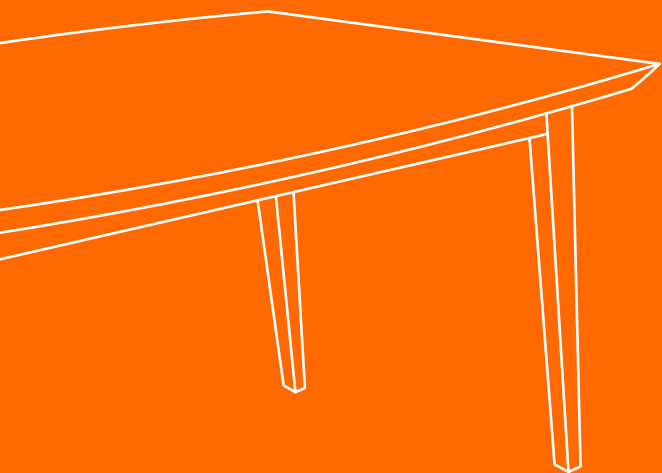
El primer eje propone explorar la interacción entre artistas y espectadores desde distintas perspectivas: la construcción y negociación de significados del trabajo artístico en contextos específicos, la formación de públicos como acción pedagógica y las nuevas tecnologías como un tercer elemento en la relación entre artistas y espectadores.

El segundo eje se enfoca en la creación y sus encuentros —límites y liminalidades— con la pedagogía y las nuevas tecnologías. ¿Qué posibilidades y condicionamientos establecen estas últimas sobre las primeras? ¿Qué tensiones y transformaciones incorpora la tecnología y sus formas expresivas al teatro y a la educación artística?

El tercer eje se centra en las complejas relaciones económicas que ocurren en los procesos de las artes escénicas: creación, producción y expectación artística. Las limitaciones financieras, a veces convertidas en oportunidades y otras veces en condiciones negativas para

el desarrollo de las propuestas escénicas o educativas. Estas condiciones se trasladan al público, vulneran sus derechos a participar del teatro y la educación artística de calidad y consecuentemente afectan el valor que las artes escénicas puedan formar en una sociedad o comunidad latinoamericana.

ETTIEN construye su agenda temática a través del diálogo que lleva a cabo su comité organizador. La motivación principal que orienta esta agenda es observar y discutir las situaciones diversas en que las artes escénicas latinoamericanas se expanden, se estresan o se limitan. Bajo esta mirada se han seleccionado los trabajos reunidos en este volumen, todos ellos postulados como ponencias de la edición 2024 de ETTIEN. El comité científico, conformado por especialistas de las artes escénicas nacionales e internacionales, evaluó con rigor las ponencias presentadas, priorizando la calidad, la originalidad y la relevancia de las investigaciones.



mesa **1**

G. ESPINOZA

La relación *performer*-espectador en la *performance* testimonial *¡Vamos a jugar!*

Giomira Espinoza

Escuela Nacional Superior de Arte Dramático

Resumen

Este artículo presenta y explora la dialéctica entre espectador y *performer* en la *performance* testimonial *¡Vamos a jugar!*, puesta en escena, producto de un trabajo de investigación teórico-práctica, centrada en el abuso sexual infantil en el núcleo familiar. Utilizando la teoría del espectador emancipado, de Jacques Rancière; la teoría de los rituales, de Victor Turner; y la teoría de los enunciados performativos, de J. L. Austin, se analiza cómo la participación del público puede generar un cambio en la relación entre el espectador y el *performer*. La investigación combina elementos teóricos y prácticos para examinar esta dialéctica, destacando cómo la *performance* testimonial *¡Vamos a jugar!* transforma al espectador en cocreador de la narrativa, trascendiendo su rol tradicional de mero observador. De este modo, se subraya la importancia de la participación activa del público en la creación de un espacio de reflexión y conciencia social. Esta investigación contribuye a la comprensión de la *performance* testimonial *¡Vamos a jugar!* como una forma de intervención social y cultural.

Palabras clave: dialéctica, espectador, *performer*, *performance* testimonial, participación activa, espectador cocreador, enunciados performativos.

Introducción

La *performance* *¡Vamos a jugar!* nace de un proyecto de investigación teórico-práctica orientado a indagar la conexión entre el actor y el público dentro de una propuesta escénica testimonial. Este proyecto se ocupa de un problema complicado y profundamente arraigado en la sociedad: el abuso sexual a menores dentro de la familia. Desde sus comienzos, este estudio tenía como objetivo no solo hacer visible este tipo de violencia, sino también motivar a los espectadores a involucrarse de manera activa en la denuncia y la reflexión mediante la *performance*.

El objetivo principal de *¡Vamos a jugar!* es generar un ambiente de participación en el que el espectador no se convierte en un espectador pasivo, sino en un componente esencial que completa la narrativa escénica. La relación entre el actor y el espectador se manifiesta mediante un aparato de representación donde este último juega diversos roles en un ritual cotidiano: el cumpleaños de una niña. Esto funciona como el contexto donde las declaraciones acerca del abuso sexual infantil se incorporan y se ponen en duda mediante las acciones de los actores y los espectadores.

En este artículo, se analiza la manera en que *¡Vamos a jugar!* modifica la interacción entre el actor y el público, incorporando a este último como actor activo en un ritual escénico que revela las dinámicas de poder, silencio y complicidad con relación al abuso sexual infantil dentro del núcleo familiar. Mediante una estructura de roles asignados, indicaciones directas y un juego performativo, los espectadores se transforman en actores indirectos de la narrativa, reconfigurando las fronteras convencionales entre los actores y los espectadores.

Desarrollo

Para clarificar el proceso de elaboración de este proyecto de investigación se explica la manera en que el ritual se ha empleado como marco estructurador en la *performance* testimonial, facilitando la conexión entre la teoría de Victor Turner y la acción performativa en *¡Vamos a jugar!* Este enfoque se basa en la definición de ritual de Turner, quien lo describe como una estructura performativa con el poder de transformar tanto la identidad como la realidad de los participantes. En esta *performance*, el ritual se emplea para simular un contexto diario: el cumpleaños de una niña, el cual fue escogido por su capacidad para generar un sentimiento de comunidad y familiaridad que facilita una interacción activa y reflexiva de los espectadores.

Para entender el contexto teórico, es crucial destacar que Turner (1987) definió la *performance* social como un proceso en el que individuos o grupos expresan, negocian y moldean sus identidades y relaciones dentro de una comunidad. Esta expresión toma forma a través de rituales, ceremonias, representaciones dramáticas y otras prácticas culturales. En este sentido, las prácticas escénicas pueden entenderse como manifestaciones de la *performance* social, ya que los artistas, al asumir roles y sumergirse en narrativas, reflejan y transforman aspectos de la vida social, de manera similar a los rituales que Turner ha analizado.

A partir de esta teoría, en el proyecto de investigación se propuso una participación activa del público, en la que los espectadores asumieran roles dentro de un ritual occidental como la celebración de un cumpleaños infantil. Este tipo de festividades no solo fortalecen vínculos, sino que también poseen un carácter revitalizador y regenerador en la vida cotidiana, ya que reúnen a miembros de la familia para conmemorar momentos especiales y conectar emocionalmente. Basándose en esta observación, la investigación buscó profundizar en el análisis y cuestionamiento de los actos de abuso sexual infantil dentro del

núcleo familiar, considerando que el entorno familiar puede en ocasiones ocultar dinámicas de violencia.

El cumpleaños, una celebración común en la infancia, fue seleccionado como dispositivo central por su estructura familiar, que incluye momentos como la hora del almuerzo, el pastel, los regalos y los juegos. Esta estructura permite integrar a los espectadores de manera fluida, transformando el cumpleaños en un espacio de juego y, simultáneamente, en un vehículo para explorar las dinámicas familiares en las que ocurren muchas de las violencias silenciadas. Así, la celebración, en el contexto de *¡Vamos a jugar!*, se convierte no solo en una representación cultural, sino también en una herramienta de reflexión e investigación sobre el abuso infantil dentro de los núcleos familiares, permitiendo una mirada interdisciplinaria y participativa.

Otra particularidad en *¡Vamos a jugar!* es el uso del testimonio como un elemento esencial que organiza la narrativa y tiene como objetivo involucrar al espectador de una manera activa y transformadora. A lo largo de la obra se emplean testimonios de víctimas de abuso sexual infantil, entrelazados con rituales cotidianos como el de un cumpleaños. Esta superposición entre lo festivo y lo traumático genera una experiencia en la que el público no solo observa, sino que se ve interpelado a reflexionar profundamente sobre su propio rol en la dinámica de silencio y complicidad que permite que el abuso persista.

Para comprender mejor el impacto del testimonio en esta *performance* es fundamental situarlo dentro de un marco teórico que aborde su relación con el espectador. El teatro testimonial, como forma escénica, no se centra únicamente en la presentación de un testimonio aislado. En este tipo de teatro, el testimonio es el punto de partida, pero lo más importante es la interacción que se genera entre este, el artista y el público. Según la teórica Reinelt (citado en Forsyth y Megson, 2009), «lo importante no es el objeto en sí, sino la relación entre el objeto, sus mediadores (artistas, historiadores, autores) y sus audiencias» (p. 7). Es decir, el valor del testimonio radica en cómo es

transmitido y cómo establece un vínculo con quienes lo reciben, en este caso, los espectadores.

Partiendo de esta idea, se puede argumentar que la relación entre el testimonio y el espectador en *¡Vamos a jugar!* no se limita a la simple recepción pasiva de una historia dolorosa. Por el contrario, el público es invitado a compartir recuerdos felices de su infancia al inicio de la obra, como anécdotas sobre momentos entrañables. Estos recuerdos se integran en la narrativa escénica junto a los testimonios de abuso, que se presentan de manera oral, visual, simbólico y corporal. De este modo, los espectadores no solo escuchan los testimonios de abuso, sino que también se ven impulsados a conectar sus propias experiencias personales con lo que ocurre en escena. Esta interacción transforma al espectador de un observador distante a un testigo comprometido, que debe reflexionar sobre las realidades que se le presentan y su propio papel dentro de ellas.

Adicionalmente, como sostiene Randall (1992), para que un testimonio trascienda lo anecdótico y se convierta en una herramienta de concienciación social «tiene que apoyarse en una serie de testimonios secundarios» (p. 40). La manera en que la *performance* no solo se presenta un testimonio principal, sino que se entrelazan múltiples voces que refuerzan la gravedad del abuso sexual infantil, mostrando que no es una experiencia aislada, sino una problemática extendida que afecta a muchas personas. Esta pluralidad de testimonios no solo otorga veracidad al hecho escénico, sino que también permite al espectador tomar conciencia de la magnitud del problema.

En este sentido, el testimonio no se presenta de manera convencional, es decir, de forma meramente oral o a través de medios audiovisuales. En *¡Vamos a jugar!*, los testimonios son transformados y transmitidos de maneras no tradicionales. Un claro ejemplo es el uso del simbolismo, donde un condón inflado se utiliza como un globo, generando un impacto visual y emocional que obliga al espectador a reinterpretar la escena. Este tipo de estrategias permite que el público participe

activamente en la interpretación de los testimonios, lo cual fomenta una reflexión más profunda sobre las dinámicas de poder y manipulación que acompañan al abuso.

Asimismo, el simbolismo que se emplea en la *performance*, como la representación de un regalo inapropiado del abusador a la víctima a través del condón, añade una capa de complejidad emocional y ética. Esta representación visual no solo busca impactar emocionalmente, sino también generar una conciencia crítica en el espectador. A través de esta técnica, el público se ve obligado a enfrentar la crudeza de la situación y a reflexionar sobre la gravedad del abuso de una manera que trasciende la mera exposición narrativa.

Al situar los testimonios dentro de un contexto ritual, como el de un cumpleaños, se crea una atmósfera liminal donde lo familiar se mezcla con lo perturbador. Este recurso está inspirado en la teoría de los rituales de Victor Turner, quien postula que los rituales son espacios de transformación social en los que se replantean las estructuras y valores preestablecidos. En *¡Vamos a jugar!*, este ritual cotidiano es resignificado y el espectador, al participar en él, se ve transformado en un testigo activo. La obra lo sitúa en una posición en la que no puede permanecer indiferente; al contrario, se le obliga a confrontar de manera directa una problemática que, aunque común, suele ser invisibilizada.

Este enfoque genera una respuesta emocional en el público que va más allá de la empatía. Al estar inmerso en el ritual y confrontado con símbolos cargados de significado, el espectador es llevado a cuestionar su propia complicidad en la perpetuación de las estructuras de poder que permiten el abuso. Así, la obra no solo presenta una denuncia explícita del abuso sexual infantil en el núcleo familiar, sino que, a través del testimonio y su simbolización, invita a los espectadores a un proceso de transformación ética. Este proceso está diseñado para que el espectador no solo sea consciente de la magnitud del problema,

sino que también se sienta implicado emocional y moralmente, y tal vez impulsado a actuar en contra de este tipo de injusticias.

Es por ello que la *performance* *¡Vamos a jugar!* explora la relación entre el artista y el espectador a través de la participación activa del público y la dialéctica que se va formando con los *performers*. Un elemento clave en esta dialéctica es el uso de enunciados performativos, concepto desarrollado por Austin (1962). Estos enunciados no solo describen, sino que realizan una acción o acto por sí mismos, generando efectos en la realidad.

En *¡Vamos a jugar!*, los enunciados performativos se manifiestan a través de la voz de la niña que lidera el juego y las instrucciones en las tarjetas. Estos enunciados incitan a la acción, transformando al espectador en cocreador de la narrativa. Por ejemplo, cuando el tío Claudio lee la tarjeta que le indica que es momento de romper la piñata, toma el mazo y anuncia a todos que ha llegado el momento de romperla, realizando finalmente la acción.

La teoría de los enunciados performativos de Austin resalta la importancia de reconocer que el lenguaje no solo describe el mundo, sino que también lo constituye y transforma a través de la realización de actos verbales. En *¡Vamos a jugar!* este concepto se utiliza para guiar la dirección del hecho escénico, involucrando al espectador en la creación.

El elemento clave en *¡Vamos a jugar!* es la integración activa del espectador en la acción escénica. Desde el principio, como ya lo mencioné, los espectadores son invitados a compartir recuerdos familiares felices de su infancia junto a las *performers*, lo que establece un vínculo emocional y prepara el terreno para su implicación. Luego, se asignan roles a seis personas, quienes se convierten en familiares: papá, mamá, abuela Mary, prima Lucy, hermano Mathias y tío Claudio. Otras seis personas reciben el rol de «individuos» y el resto de los espectadores actúan como observadores. A los familiares se les entrega una etiqueta con su rol asignado y, en el caso de los padres, una tarjeta con

instrucciones específicas. Los individuos también reciben una tarjeta con instrucciones y un sobre, mientras que los observadores solo reciben el sobre.

Posteriormente, las *performers* invitan a todos a jugar, guiando a los participantes hacia una mesa dispuesta con sillas etiquetadas con los nombres de los familiares. Los individuos y observadores se colocan alrededor del espacio. Esta disposición no solo borra la distinción tradicional entre *performer* y espectador, sino que convierte a los espectadores en cocreadores de la narrativa. Las tarjetas de instrucciones orientan sus acciones, pero dejan espacio para la interpretación individual, permitiendo que los espectadores reaccionen en tiempo real a las situaciones planteadas. Esto fomenta tanto la improvisación como la reflexión personal. Antes de iniciar la acción, se les recuerda que están participando en un juego y que deben seguir las instrucciones recibidas, por ejemplo, «destapa tu plato» o «lee tu tarjeta».

De esta manera, la dialéctica entre artistas y espectadores en *¡Vamos a jugar!* se basa en una interacción profundamente activa que rompe con las barreras tradicionales de la relación escénica. El espectador ya no es simplemente un observador pasivo, sino que se convierte en un participante clave que co crea el significado de la obra junto con los *performers*. Esta interacción redefine las fronteras entre los roles, permitiendo que ambos, artista y espectador, ocupen espacios mutuos que constantemente se entrelazan y se transforman. Este enfoque desafía las fronteras convencionales del teatro, al permitir que los espectadores no solo sean testigos, sino actores activos en la creación de la experiencia. Las decisiones que toman en función de las tarjetas de instrucciones no solo guían su comportamiento, sino que influyen directamente en el curso de la *performance*, lo que genera una retroalimentación constante entre ambas partes.

Este tipo de participación activa genera una dialéctica de retroalimentación entre el artista y el espectador, ya que las acciones de los espectadores afectan directamente la dirección de la *performance*. En

lugar de ser una obra predefinida y rígida, la *performance* se adapta y cambia en función de las decisiones y respuestas del público, lo que convierte la obra en un ente vivo que se moldea a través de la interacción conjunta. La estructura y la narrativa de *¡Vamos a jugar!* se adaptan continuamente a las respuestas de los espectadores, quienes son responsables de tomar decisiones en tiempo real. Este espacio de improvisación abre nuevas vías de significado que cada participante, tanto artistas como espectadores, va descubriendo a medida que la obra avanza.

Para ahondar un poco más es importante mencionar cómo es que se gesta esta dialéctica. Durante la puesta en escena de *¡Vamos a jugar!*, se implementaron cambios de roles que enriquecieron la dinámica interactiva y subvirtieron las expectativas tradicionales. A través de las tarjetas que se les otorgaban a los «individuos», se les daba la instrucción de intercambiar su rol con un familiar en un momento determinado de la *performance*. Las tarjetas incluían una indicación específica: «Harás uso de esta tarjeta cuando se te indique. Acércate a (nombre del familiar) y pídele su etiqueta. Indícale que están cambiando de roles. Dale esta tarjeta y el sobre sorpresa». Estos cambios de roles eran activados por una voz en *off* que intervenía durante la obra, marcando los momentos en los que los individuos debían realizar esta acción.

Este intercambio de roles no solo introducía una dinámica inesperada dentro de la narrativa, sino que también desafiaba a los participantes a replantear su papel dentro de la estructura familiar ficticia. Al pasar de ser «individuos» a asumir un rol de «familiar» y viceversa, los participantes se veían forzados a adoptar nuevas perspectivas, lo que impactaba tanto en la interacción con los demás como en su percepción del rol que ocupaban.

La acción de intercambiar etiquetas no es solo un gesto simbólico, tiene profundas implicaciones en la dinámica escénica. Al ceder su rol a otro, el participante también cede sus responsabilidades, su

identidad dentro de la ficción y su lugar en la narrativa familiar. Esto genera un nivel de reflexión adicional, ya que la persona que asume un nuevo rol puede aportar su interpretación personal, moldeada por su experiencia y contexto. A su vez, el intercambio permite que los otros espectadores vean cómo cambia la relación y la interacción entre los personajes con cada nuevo intercambio de roles.

Este enfoque de roles fluidos fomenta la improvisación y la adaptabilidad, ya que cada espectador-participante debe reaccionar de manera espontánea a las instrucciones recibidas, lo que genera un entorno escénico donde la narrativa no es fija, sino que se construye continuamente a partir de las interacciones en tiempo real. La voz en *off* que guía estos intercambios actúa como un moderador externo, pero deja suficiente espacio para la interpretación y la creatividad de los participantes, quienes transforman la dirección de la obra con cada decisión que toman.

En última instancia, este intercambio de roles invita a una reflexión más profunda sobre las responsabilidades y las relaciones que definen nuestras vidas, creando un espacio en el que el espectador puede experimentar, aunque sea brevemente, lo que implica «ser» otro dentro del marco familiar, y cómo este rol se entrelaza con sus propias experiencias personales. Esta dinámica transforma a los espectadores en agentes activos, que no solo observan, sino que construyen activamente la narrativa, influyendo en el desarrollo de la *performance* y en la interacción constante entre todos los participantes.

Asimismo, la teoría del espectador emancipado de Jacques Rancière se materializa de manera profunda en *¡Vamos a jugar!* Para Rancière (2010), el espectador no es un sujeto pasivo que recibe la obra de manera unilateral, sino un ente activo que puede interpretar, cuestionar y reconstruir el significado de lo que observa. En esta *performance*, la emancipación del espectador no es solo un concepto abstracto, sino una realidad tangible que se vive en cada acción. Los espectadores no solo observan la obra, sino que toman decisiones y realizan acciones

que influyen directamente en la narrativa, alterando el curso de los eventos y moldeando la dirección de la puesta en escena.

El rol de cocreador no se limita a la ejecución de instrucciones o al simple hecho de moverse dentro del espacio escénico, es una relación dialéctica continua. La *performance* de los espectadores, aunque no siempre vocal o visiblemente dramática, se convierte en un pilar fundamental de la obra. Cada decisión, cada interpretación y cada acción genera un nuevo significado. Por ejemplo, cuando un espectador decide intercambiar su rol con otro, como se les indica a los «individuos» en sus tarjetas, no solo están ejecutando una instrucción, sino que están cuestionando y recreando su lugar dentro del universo familiar ficticio. Se enfrentan a preguntas sobre identidad, poder y responsabilidad dentro de una estructura que se asemeja a la vida cotidiana.

Este proceso transforma al espectador en un *performer* indirecto, donde cada pequeño gesto tiene implicaciones más amplias dentro de la narrativa. El espectador toma el control de su experiencia, adaptándose y reaccionando no solo a las instrucciones explícitas, sino también a las reacciones de otros participantes, *performers* y el espacio mismo. Esto va más allá de la simple interacción, pues es una forma de agencia compartida, donde tanto *performers* como espectadores son coconstructores del significado. Las decisiones que el espectador toma —seguir o desviarse de las instrucciones, interpretar su rol de manera más literal o más personal— generan nuevas capas de significado dentro de la obra, creando una experiencia que es única para cada participante.

La participación activa del espectador no solo transforma la estructura de la obra, sino que también crea un espacio de reflexión colectiva. Al involucrar emocional y físicamente a los espectadores en la acción, la obra genera una respuesta más profunda que la simple observación pasiva. La implicación activa permite que el espectador confronte de manera directa las duras realidades que se están representando, como

el abuso sexual infantil dentro del marco familiar. Esta confrontación no es meramente visual o narrativa, sino vivencial; el espectador, al participar en la dinámica familiar ficticia, se ve forzado a considerar las implicaciones éticas de sus acciones y reacciones.

Este espacio de reflexión conjunta se forma a partir de la interacción entre los testimonios presentados en la obra, las acciones de los *performers* y las respuestas de los espectadores. La relación dialéctica entre artista y espectador es clave para generar un proceso de resignificación. A través de la participación, tanto el *performer* como el espectador son obligados a cuestionar sus roles dentro de las dinámicas de poder y violencia que se despliegan en la obra. La *performance* se convierte en un campo donde se negocian constantemente los significados, y donde las barreras entre «observador» y «actor» se disuelven, permitiendo una reflexión más honesta y crítica.

Este espacio de reflexión colectiva, además, tiene un impacto emocional significativo. Al ser parte activa de la obra, el espectador se convierte en testigo, agente y potencial cómplice de las situaciones que se desarrollan. Las acciones o inacciones de los participantes generan un tipo de introspección que los confronta con sus propios valores, juicios y reacciones, lo cual genera un debate interno que no se limita al marco de la obra, sino que puede trascender a su vida personal y sus experiencias.

Dentro de esta dialéctica entre *performer* y espectador, el silencio juega un papel crucial. El silencio no es solo una pausa o una ausencia de sonido, sino una herramienta poderosa para resaltar la violencia invisible que se denuncia en la obra. Tanto los *performers* como los espectadores utilizan el silencio para generar momentos de tensión, creando una atmósfera donde la reflexión se intensifica. En esos momentos de silencio, el espectador se ve forzado a enfrentarse consigo mismo y con las implicaciones de sus decisiones en la obra.

El silencio, lejos de ser un vacío, se convierte en un espacio cargado de significado. Al generar estos espacios de silencio, *¡Vamos a jugar!*

permite una introspección más profunda, donde el espectador puede reflexionar sobre su papel en la perpetuación de la violencia o en su capacidad para generar cambio. En estos momentos, el silencio funciona como un catalizador que invita a la meditación y a la autoevaluación, lo que obliga a los participantes a considerar sus propias acciones o inacciones dentro de un sistema más amplio de violencia y poder.

El uso del silencio refuerza la dialéctica entre artista y espectador al crear momentos donde ambos comparten un espacio de contemplación. Este silencio puede ser visto como un acto de resistencia, donde la omisión de palabras o acciones subraya la incomodidad y la gravedad de los temas abordados. Además, permite que tanto el *performer* como el espectador se tomen el tiempo necesario para procesar lo que está ocurriendo, profundizando en las implicaciones éticas y emocionales de la obra.

En última instancia, el silencio en *¡Vamos a jugar!* se convierte en un espacio de encuentro entre el espectador y el *performer*, donde ambos son confrontados con el peso de la violencia, el abuso y las complejas dinámicas familiares. Este silencio dialéctico fomenta un intercambio implícito en el que el espectador es invitado a cuestionarse su papel, no solo como observador pasivo, sino también como un posible agente dentro de esas mismas estructuras de poder y violencia. Así, el silencio actúa como un puente en esta relación dialéctica, permitiendo que tanto el *performer* como el espectador reconsideren, desde sus respectivos roles, cómo sus acciones o inacciones pueden influir en las realidades sociales que la obra denuncia.

Conclusiones

En conclusión, la dialéctica entre espectador y *performer* en *¡Vamos a jugar!* transforma la experiencia teatral en una cocreación dinámica, donde el espectador deja de ser un receptor pasivo para convertirse en un agente activo dentro de la narrativa. A partir de la teoría del

espectador emancipado de Jacques Rancière sobre la participación activa del público, queda claro que el rol del espectador es esencial para generar significado y resignificación en este tipo de *performances*.

El intercambio de roles dentro de la *performance* testimonial *¡Vamos a jugar!* no solo cambia la estructura convencional del teatro, sino que permite una reflexión profunda, tanto individual como colectiva, sobre los temas presentados, como el abuso sexual infantil dentro del núcleo familiar. La obra rompe las barreras tradicionales del teatro al integrar al espectador como cocreador, y la constante interacción entre ambos lados propicia una narrativa que está viva, adaptándose y transformándose según las decisiones y reacciones de quienes participan.

Además, el uso de herramientas como el silencio y la instrucción dirigida refuerza esta dialéctica, de modo que el espectador no solo actúe, sino que también reflexione activamente sobre sus propias acciones, roles y responsabilidades. En última instancia, *¡Vamos a jugar!* ejemplifica cómo el teatro puede ser un espacio de diálogo y acción compartida, donde la interacción entre *performer* y espectador es clave para generar nuevas formas de entender y confrontar las realidades representadas.

Referencias

- Turner, V. (1987). *The Antropology of Performance*. PAJ Publications.
- Forsyth, A., y Megson, C. (2009). *Get Real: Documentary theatre past and present*. Palgrave Macmillan.
- Randall, M. (1992). ¿Qué es y como se hace un testimonio? *Revista de Crítica Literaria Latinoamericana*, 23(47).
- Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Ediciones Manantial.
- Austin, J. (1962). *Como hacer las cosas con palabras*. Paidós.

Ilustración 1
¿Cumpleaños feliz?



Nota. Fotografía de Karla Reluz

Ilustración 2
Foto familiar



Nota. Fotografía de Karla Reluz

Ilustración 3
Familia, a comer



Nota. Fotografía de ENSAD

Ilustración 4
¡Qué rompan la piñata!



Nota. Fotografía de ENSAD

Ilustración 5
Cruda realidad



Nota. Fotografía de ENSAD



mesa **2**

D. PÉREZ

F. ROJAS



El espectador liminal: en la intersección entre el espectador real, histórico y voluntario desde el enfoque de la filosofía del teatro. El caso de Eduardo Lamas como realizador audiovisual de Moxhelis¹

Damián Pérez Mezzadra

Universidad de la República

Resumen

Desde el enfoque de la filosofía del teatro, se conciben siete concepciones de espectadores para pensar de manera teórica y metodológica. En este sentido, analizo un caso particular de espectador, el cineasta uruguayo Eduardo Lamas, en el cual se entrecruzan tres de estas categorías, dada su expectación de las *performances* del grupo Moxhelis de Uruguay. Con su videocámara registró las actividades del colectivo en distintas circunstancias, generando una importante colección de documentos audiovisuales que sirven como archivo tecnovivial para su análisis en la actualidad. En el documental *Amarillo* (2022) se relata la historia de uno de los centros culturales nocturnos más emblemáticos de Montevideo durante la década de los noventa, en

¹ La investigación, que da origen a los resultados presentados en la presente publicación, recibió fondos de la Agencia Nacional de Investigación e Innovación, bajo el código POS_NAC_2023_1_177992.

el que actuaron un sinfín de artistas locales de aquella época, entre ellos los moxhelianos. Por lo tanto, a Lamas, en su rol de cineasta, se lo puede concebir como un espectador liminal en tanto los límites de su expectación fueron condicionados por participar del convivio y, simultáneamente, producir tecnovivio. En este sentido, tuvo una cercanía física y emocional con las acciones performáticas del grupo, aunque mantuvo una distancia técnica y artística a través del lente de la videocámara, es decir, una expectación que transita entre una actitud pasivo-activa. Es así que estudio la circunstancia de Lamas como un cruce entre el espectador real, histórico y voluntario, a partir del archivo que se mantuvo inédito durante más de veinticinco años, incluso para los investigadores de teatro y *performance*.

Palabras clave: Moxhelis, espectador liminal, filosofía del teatro, Eduardo Lamas, *performance* en Uruguay.

Introducción

El estudio que propongo para este encuentro se posiciona desde el enfoque de la filosofía del teatro y el pensamiento dubattiano sobre los fenómenos de la teatralidad, el teatro y la transteatralización, que el investigador argentino viene desarrollando en las últimas décadas con extrema rigurosidad y profundidad, con relación a todos los aspectos que confluyen en el acontecimiento teatral en sí, como también su influencia en otros ámbitos de la vida². En este sentido, en los

² Para un rastreo del desarrollo y evolución del pensamiento dubattiano en el siglo XXI, véase: *El convivio teatral. Teoría y práctica del teatro comparado* (2003), *Filosofía del teatro I: convivio, experiencia, subjetividad* (2007), *Cartografía teatral: introducción al teatro comparado* (2008), *Concepciones de teatro: poéticas teatrales y bases epistemológicas* (2009), *Filosofía del teatro II: cuerpo poético y función ontológica* (2010), *Introducción a los estudios teatrales. Propedéutica* (2012), *Filosofía del teatro III: el teatro de los muertos* (2014), *Teatro-matriz, teatro liminal: estudios de filosofía del teatro y poética comparada* (2016) y *Teatro y territorialidad: perspectivas de filosofía del teatro y teatro comparado* (2020).

últimos años Dubatti (2018; 2020) propone la necesidad de redefinir el concepto de espectador teatral, que hemos heredado de la modernidad, por considerarlo reduccionista y simplificador de la complejidad que posee en su dimensión teórica e histórica. Por esa razón, una revisión de la práctica inmemorial de la expectación permite resignificar el concepto de espectador y sus variedades.

El núcleo del acontecimiento teatral se produce en la convergencia de la tríada entre el artista (actor, actriz, *performer*), la *poíesis* y el espectador, en el que se establece un acuerdo implícito de roles de cada una de las partes, adquirido en los procesos de socialización y experiencias acumuladas de los sujetos. Es decir, cada quien sabe cómo comportarse o, por lo menos, lo que se espera de su conducta por parte de los demás en el momento de participar en un acontecimiento teatral. Sin embargo, una vez que se ha asentado el acuerdo tácito, la expectación ya no solamente pertenece al público espectador, sino que se multiplica el acto de expectación entre todas las personas que participan de la experiencia del convivio teatral, «es un espacio complejo de liminalidad» (Dubatti, 2020, p. 98).

[...] debemos hablar de la expectación como una acción que excede y supera al espectador identificado con una determinada persona, acción que circula en la zona de acontecimiento como una dinámica colectiva de existencia liminal. La expectación no atañe solo a la labor del espectador.

La expectación es una acción o una función que, en la zona del acontecimiento teatral, puede ser llevada adelante por cualquier agente: el actor, el técnico-artista y/o el espectador. Incluso por todos ellos al mismo tiempo. (Dubatti, 2020, pp. 98-99)

Asimismo, Dubatti (2020; 2022) propone siete maneras de comprender a los espectadores desde el enfoque teórico-metodológico de la filosofía del teatro, lo que permite problematizar la dinámica multiplicadora de la expectación en los acontecimientos teatrales, porque el lugar que ocupa el espectador pasa a complejizarse en su función,

de acuerdo con su propia circunstancia en el convivio teatral. Es así que distingue siete variedades de espectadores: 1) espectador real; 2) espectador histórico; 3) espectador implícito; 4) espectador explícito; 5) espectador representado; 6) espectador abstracto; y, 7) espectador voluntario. Estas modalidades de espectador no son excluyentes y a su vez se imbrican entre sí. Por ejemplo, todo espectador real es, más allá de su singularidad, un espectador histórico porque, al mismo tiempo que el sujeto es resultado de las múltiples variables que intervienen en su forma de expectación (educación, cultura, familia, amigos, experiencia, profesión u oficio, etcétera), también es resultado del anclaje histórico en el que se encuentra, es decir, de las maneras de percibir y comprender los acontecimientos teatrales de su tiempo y espacio.

Por lo tanto, para este encuentro propongo examinar un caso particular de espectador que es el de Eduardo Lamas (1963) como realizador audiovisual del grupo uruguayo de *performance* Moxhelis durante la década de los noventa. Me trazo como objetivos el estudio de un espectador singular (Lamas) que siguió durante un tiempo prolongado (1993-1998) las acciones de un colectivo performático (Moxhelis) para la comprobación de que pertenece a algunas de las categorías de la tipología de espectadores que ofrece la filosofía del teatro, e inspeccionar sus documentos audiovisuales en la búsqueda de encontrar indicios que brinden información relevante con respecto a Moxhelis y a los mecanismos de la expectación.

Planteo como hipótesis que el caso de Lamas es el de un espectador liminal porque participaba de las acciones performáticas de Moxhelis, tanto como espectador, colaborador y técnico-artista. En su papel de espectador se observa que se imbrican tres de las categorías propuestas por Dubatti (2020; 2022), las de espectador real, histórico y voluntario. Mientras que en su función de técnico cumplió un rol particular al registrar audiovisualmente al grupo, lo que implicó una mirada particular de técnico-artista, con la finalidad de producir documentos cinematográficos que perduran hasta la actualidad en el estatus de tecnovivio.

Entonces, la organización de este estudio será, en primer lugar, presentar brevemente la formación académica y laboral de Eduardo Lamas para comprender algunas particularidades suyas como espectador real e histórico. Luego, en segundo lugar, adentrarse en su relación con el grupo Moxhelis para observar el trayecto conjunto que siguieron de manera colaborativa. En tercer lugar, revisar algunos de sus documentos audiovisuales y sus declaraciones como espectador voluntario para extraer informaciones que brinden la posibilidad de análisis para próximos estudios. Y en cuarto lugar, establecer algunas consideraciones finales sobre su papel como espectador liminal.

Eduardo Lamas: formación y trabajo interdisciplinario

Lamas (1963) fue estudiante de la Escuela Nacional de Bellas Artes (Montevideo, Uruguay) entre 1989 y 1993, en donde perteneció al grupo de estudiantes del taller de Ernesto Aroztegui (1930-1994), uno de los cinco talleres fundamentales de dicha institución, además de considerarse la figura de Aroztegui como la de un referente indiscutido de la tapicería artística en el Uruguay con una destacada participación como docente en Argentina y Brasil (Haber, 2014).

Por otra parte, Lamas inició sus estudios de cine en 1990 con el documentalista César de Ferrari (1957-2016), realizando cursos y pasantías entre Montevideo, San Pablo y Caracas. A partir de 1992, Lamas comienza a ser seleccionado en varias muestras y exposiciones de plástica, fotografía y videoarte. En el caso de su videoarte, estos trabajos son seleccionados y premiados en Uruguay, Brasil, Francia y Alemania (Aguerre y Álvarez, 2007). Como realizador audiovisual, además de sus trabajos para la televisión pública, agencias de publicidad y artistas musicales, se destacan sus trabajos en el rol de productor de campo (*El viñedo*, Schroeder, 1999), director de arte (*El viaje hacia el mar*, Casanova, 2003; *Otra historia del mundo*, Casanova, 2018) y director de cortos y largometrajes documentales. En este

sentido, su último documental en la actualidad es *Amarillo* (2022), que trata sobre el mítico *pub* homónimo, boliche nocturno montevideano, considerado uno de los centros culturales más relevantes de la década en la capital uruguaya, dada la cantidad y diversidad de propuestas artísticas que congregó en un tiempo sumamente reducido de tan solo quince meses de existencia, entre 1993 y 1994. La formación multidisciplinaria de Lamas, que, como dije, abarca la plástica, la tapicería, la fotografía y el cine, lo ha llevado a establecer un diálogo interdisciplinario entre diferentes campos del arte, una «correspondencia de las artes» al decir de Souriau (1986). A su vez, se observa un interés particular por trabajar en coordinación con otros artistas que también poseen la misma vocación y naturaleza multidisciplinaria. Ejemplo de ello es su trabajo como director audiovisual de la puesta en escena del espectáculo del grupo de *performance*-musical Chicas japonesas, en la sala Zavala Muniz del Teatro Solís, en 2009.

Lamas: espectador testigo

En la década de los noventa, Lamas (1963) fue quien siguió con su videocámara las acciones performáticas de Moxhelis, entre los años 1993 y 1998. Si bien no fue integrante del colectivo artístico, tuvo una cercanía sumamente estrecha que derivó en una situación de confianza mutua para que fuera elegido por el grupo como realizador audiovisual de las *performances* de Moxhelis entre esos años. Esa relación de cordialidad se tradujo en una doble tarea para Lamas. Por un lado, el cineasta registró audiovisualmente como documentalista distintos eventos del grupo, tanto privados como públicos; y por otro lado, en ocasiones colaboraron mutuamente, ya sea que los moxhelianos se prestaran como sujetos de observación para que Lamas realice videoarte de sus *performances* o que el grupo le solicitara que filmara acciones performáticas en las que participaban. Esta decisión significó que Lamas los acompañe en variados momentos como un espectador privilegiado, un espectador testigo de múltiples sucesos de distinta naturaleza, ya sea en la ocupación de las instalaciones del

frigorífico abandonado en el Cerro de Montevideo, en donde realizaron los talleres de trabajo en la producción de sus espectáculos, como también en la concreción de las diferentes acciones performáticas de los moxhelianos. Es así que filmó con su videocámara, en distintos formatos de grabación cinematográfica (Super 8, VHS, Video8, Betacam), las actividades del colectivo en varias circunstancias, lo que generó una importante colección de documentos audiovisuales sobre Moxhelis, que sirven para la construcción de un archivo tecnológico en la actualidad, con la finalidad de utilizarlo como unidades de observación para su análisis. En este sentido, entre las filmaciones que Lamas hizo sobre Moxhelis se encuentran: 1) el desfile de *Las expediciones* (1993-1994); 2) las *performances* en el *pub* Amarillo (1993-1994); 3) la estadía de ocupación en el frigorífico del Cerro de Montevideo (1993); 4) los ensayos (1993-1998); y 5) eventos performáticos para empresas (1996-1998).

Por lo tanto, Lamas es un espectador singular por el hecho de haber podido atestiguar gran parte del proceso de producción de las *performances* y registrarlas audiovisualmente, recorriendo junto a ellos una buena parte de sus acciones públicas, pero también aquellas situaciones que no suelen presenciar otros espectadores. Por ello, sostengo que Lamas es un espectador testigo porque en su rol de filmar los hechos posee conocimiento del interior del grupo, aunque tampoco conozca con exhaustividad todo lo que iba a suceder en cada acontecimiento ni tampoco pudiera anticipar lo imprevisible de cada *performance*. Lamas como espectador se ubica en una zona difusa entre el adentro y el afuera de la producción de los espectáculos de Moxhelis y es en ese sentido que se convierte en un espectador liminal, porque su expectación se multiplica en diferentes direcciones: el espectador que sabe la idea general del espectáculo, el que se asombra con detalles que desconoce, el que filma con una intención documental, el colaborador, el que forma parte del paisaje de la *performance* para otros espectadores que ven en él una función técnica.

Lamas: espectador liminal

A Lamas (1963), en su rol de documentalista, se le puede concebir como un espectador liminal, en tanto los límites de su expectación fueron condicionados por participar del convivio y, simultáneamente, producir tecnovivio. Estar en cercanía física y emocional con las acciones performáticas de Moxhelis y, a la vez, mantener una distancia técnico-artística a través del lente de la videocámara; es decir, una expectación que transita entre una actitud pasivo-activa, entre el adentro y el afuera. Por ende, desde las concepciones que nos ofrece Dubatti sobre los roles de expectación, la circunstancia de Lamas se inscribe en un cruce entre el espectador real, histórico y voluntario.

Dubatti (2020; 2022) define al espectador real como una persona específica que participa con su cuerpo en el encuentro aurático que implica el convivio teatral. Se distingue por su singularidad en relación comparativa con otros espectadores reales, ya que está atravesado por sus propios procesos de subjetivación que se enmarcan en múltiples variables a tener en cuenta: historia personal, educación, labor profesional u ocupación, experiencias, cultura, clase social, edad, identidad sexual, vínculo con el teatro y otros campos del arte, entre otras variables. Una cuestión significativa que afirma Dubatti (2022) es que, más allá de todas las informaciones y datos que se puedan obtener a través de estudios de consumo cultural en el campo teatral, estas «no alcanzan para develar el misterio del funcionamiento del público real en tanto suma de espectadores reales» (p. 4). Este aspecto resulta crucial para comprender que, si bien se pueden encontrar regularidades en el comportamiento del público que, por cierto, es lo que le interesa conocer a los estudios de mercado, existe una cualidad inefable e indecible del espectador real que escapa a la determinación y pronunciación. Por lo tanto, Lamas, como espectador real, es la síntesis de las múltiples variables que lo encontraron siendo testigo de los acontecimientos performáticos de Moxhelis, durante la década del noventa. Destaco entonces su formación y trabajo interdisciplinario, como aspectos significativos en su rango de espectador

real, al poseer el conjunto de saberes, adquiridos en la experiencia, que le permitieron aproximarse a las acciones performáticas desde un lugar de comprensión y cercanía y no de distanciamiento y sensación de lo impropio.

En cuanto al espectador histórico, Dubatti (2020; 2022) lo define como el sujeto determinado por su coyuntura histórica, cultural y geográfica, es decir, por la época a la que pertenece. Esto significa tener que describir las características sobresalientes del periodo histórico en el que se inscribe al espectador y los rasgos culturales que se destacan de su lugar de pertenencia: «El espectador está inseparablemente asociado a los desarrollos y concepciones del campo teatral de su tiempo. En una mutua incidencia histórica, el espectador moldea el campo teatral y el campo teatral lo moldea» (Dubatti, 2022, p. 4). Por ende, se debe tener en cuenta que Lamas, como espectador histórico de Moxhelis, pertenece a una etapa sumamente relevante de la historia del país que es la posdictadura. La recuperación democrática se produce en 1985 con la asunción de Julio María Sanguinetti en la presidencia. Entre 1985 y 1990, Uruguay está en un periodo de transición, es decir, está finalizada la dictadura civil-militar, pero el miedo al quiebre institucional en la población persiste: primero, por la cercanía temporal con la dictadura; segundo, porque se mantienen ciertas modalidades de vigilancia, persecución y represión, especialmente, sobre la juventud; y, tercero, porque vivir la libertad también significa un aprendizaje, sobre todo para las generaciones más jóvenes, luego de una dictadura de casi doce años. Lamas, entonces, pertenece a una generación que creció en dictadura durante un tramo de su niñez-adolescencia (entre sus diez y veintidós años de edad) y que se encontró viviendo en libertad democrática en su juventud, momento crucial de su formación profesional y laboral. El contexto teatral uruguayo posdictadura estaba marcado por las tensiones discursivas entre los dramaturgos con mayor trayectoria, pertenecientes al teatro independiente, que regresaban del exilio o aquellos que habían sufrido el *insilio*, es decir, el olvido y la indiferencia en el propio territorio, y la aparición de un «nuevo teatro uruguayo» con figuras jóvenes

(Sergio Blanco, María Dodera, Mariana Percovich, Roberto Suárez, Álvaro Ahunchain, entre otros) que pretendía conquistar un lugar en el ámbito teatral uruguayo a partir de la experimentación en espacios no convencionales, lenguajes novedosos, una estética fragmentaria y discursos políticos no explícitos (Gutiérrez, 2016). Asimismo, se produce un crecimiento y expansión de la performance artística con grupos como Moxhelis, Con Perdón de los Presentes, el dúo musical Gallos Humanos, el dúo de humor absurdo Suárez y Troncoso, Alcidez Martínez Portillo, entre otros. En este enclave territorial, en el cual se ubica Lamas, se puede comprender la noción de un espectador histórico con determinada inclinación por la novedad, las interdisciplinas artísticas, la experimentación y lo performático, en contraste con los discursos estéticos más convencionales de la tradición teatral uruguaya.

Con respecto al espectador voluntario o intencional, Dubatti (2020; 2022) dice que es aquel que produce discurso reflexivo e interpelante con respecto a la experiencia vivida en el acontecimiento teatral. En este sentido, considero que algunas declaraciones, en entrevista con Lamas, sirven para reflexionar sobre las teatralidades liminales en el periodo posdictadura y sobre el lugar que ocupó Moxhelis en el campo teatral uruguayo. Refiriéndose al contexto cultural de esa época, Lamas cuenta:

Yo creo que fue una época muy fermental, por lo menos para mí y sé que para otra mucha gente también ... En esa época comenzaron a haber determinados eventos que para todos fueron claves, como *El circo* en el Parque Batlle, o uno muy *under* en el Palermo Boxing Club, *Arte en la lona*, donde se empezaban a ver cosas diferentes, cosas que uno veía muy esporádicamente y en lugares muy específicos. Estos eventos empezaron a congregarse a determinados tipos de grupos [de personas]. Esos serían los dos antecedentes [de lo que pasaría luego en los noventa] junto con [el boliche] Juntacadáveres. El recuerdo del contexto es de algo muy fermental en un Uruguay, en un Montevideo, bastante gris. Incluso tengo filmado todo un recorrido que hago por

Montevideo en un auto y es muy impactante lo diferente que era, básicamente a nivel de color, de descuido, de basurales, de agua en la calle. Una cosa muy desprolija que ha cambiado mucho. No nos damos cuenta, pero ha cambiado bastante. (Comunicación personal, 2017)

La mirada retrospectiva de Lamas nos permite comprender que, entre la transición democrática de la segunda mitad de los ochenta y comienzos de los noventa, en Montevideo se produjo un ámbito propicio para la experimentación de otras modalidades de teatralidades, que implicaron una sorpresa, interés y atracción para una parte del público, en su mayoría joven, que estaba ávido de incursionar por nuevos territorios artísticos. Esto se expresó en la irrupción de nuevas estéticas, lenguajes y espacios no convencionales, lo que significó un cimbronazo cultural desde una perspectiva territorial, aunque esta sacudida quedó ligada a los terrenos de las movidas más *under* del Montevideo posdictadura, porque tanto la prensa y los críticos quedaron más interesados por observar a los nuevos directores y dramaturgos —con su «nuevo teatro»— que venían a ocupar o disputar un lugar en el campo teatral uruguayo, y muy pocos prestaron atención a los fenómenos más liminales de teatralidad que estaban ocurriendo en la ciudad (en este sentido, uno de los principales observadores fue el periodista, escritor y dramaturgo Gabriel Peveroni).

Moxhelis en el ojo de Lamas

Anteriormente comenté que hay cinco filmaciones claves sobre Moxhelis realizadas por Lamas (1963). Sin embargo, debo hacer una salvedad: en el proceso de reproducción y producción del documental *Amarillo*, el cineasta ha recuperado una vastedad de documentos audiovisuales sobre Moxhelis y también de otros artistas de la época, por lo que aún se encuentra en etapa de ordenamiento y no se descarta la aparición de nuevos materiales que han quedado velados, camuflados entre otros, durante tres décadas.

Para este encuentro, me interesa hacer hincapié en dos filmaciones. La primera de ellas es el video titulado *Moxhelis, un ensayo* (Lamas, 1998) que actualmente se puede visualizar en la página oficial de Eduardo Lamas, como también en las plataformas Vimeo y YouTube. Se puede observar un videoarte que registra los ensayos del grupo en el que los moxhelianos están practicando técnicas circenses, para luego mostrar algunas de sus *performances* e intervenciones en las calles de distintas ciudades de Uruguay. Este videoarte está a medio camino del documental y el videoclip porque el montaje juega con la fragmentación de las secuencias performativas, transmitiendo agilidad y dinámica a la narrativa audiovisual a través de la música extradiegética, pero al mismo tiempo se aprecian algunos detalles de sus intervenciones callejeras, lo que le otorga su carácter documental, ya que se puede observar detalles de las vestimentas, los objetos y las acciones que desarrollaron.

La segunda filmación es la de *Amarillo* (2022). Si bien el núcleo del documental cuenta la historia del boliche emblemático de comienzos de los noventa en Montevideo, a través de entrevistas de quienes fueron sus gestores y también de muchos de los artistas que actuaron en el lugar, el filme posee un carácter de rescate de la memoria que resulta superlativo. En el documental se puede apreciar las *performances* de Moxhelis, Marosa di Giorgio, el dúo Suárez y Troncoso, Con Perdón de los Presentes, Alcídez Martínez Portillo, la pianista Sylvia Meyer junto a la actriz Roxana Blanco, Graciela Figueroa y su grupo de danza Espacio, Proyecto Feedback, Omar Freire, Luis Bravo, las actuaciones de músicos como Hot Jam, Jorge Drexler, Los Chicos Eléctricos, Buenos Muchachos, Exilio Psíquico, Supersónicos y La Hermana Menor, entre otros.

En el caso específico de Moxhelis se muestra la *performance La noche del fuego y el hielo* que fue una de las tantas *performances* que realizó el grupo en la discoteca Amarillo. En la filmación se visualiza, en claroscuros, las sombras de los espectadores y los moxhelianos participando convivialmente del mismo espacio, sin delimitación

Figura 1
Moxhelis: La noche del fuego y el hielo



Nota. Frame del documental Amarillo (2022). Gentileza de Eduardo Lamas para esta publicación.

Figura 2
Moxhelis, un ensayo



Nota. Frame del video Moxhelis, un ensayo (1998). Gentileza de Eduardo Lamas para esta publicación.

escénica, en donde la música electrónica promueve al ritmo de los cuerpos, mientras se participa de la expectación de la *performance* que se distribuye en distintos espacios de la discoteca: por un lado, un camino de fuego en el piso guía el trayecto hacia dentro de Amarillo, en las barras unas moxhelianas vestidas con una estética futurista sirven tragos, otro moxheliano toca la guitarra mientras lo suben hacia una plataforma con un sistema de cuerdas y poleas. En la filmación se observa que la performance de *La noche del fuego y el hielo* (ver Figura 1) se desarrolla simultáneamente en múltiples espacios de Amarillo. Lamas evoca la relación de Moxhelis con los espectadores de la siguiente manera:

Era muy raro lo que te provocaba Moxhelis, porque te movilizaba, pero no sabías qué. Mucha gente los criticaba por ser demasiados abstractos. No sé si abstractos es la palabra, pero sería como nada figurativo, nada con un mensaje muy directo [...] De cualquier manera, me parece que lo interesante es que a la gente lo movilizaba. Y yo estoy muy de acuerdo con el arte como guía de movimiento para el ser humano. (Comunicación personal, 2017)

A lo largo de la entrevista, Lamas recuerda una serie de anécdotas sobre las sensaciones de extrañamiento que se producían en los espectadores y se manifestaban en sus comentarios e incluso en él mismo, a pesar de estar involucrado directamente con las acciones del grupo, ya sea por su amistad con varios de los integrantes como por su función de estar filmando sus ensayos y espectáculos. A ese extrañamiento lo destaca como una cualidad positiva del grupo dado su espíritu creativo y la búsqueda de estéticas novedosas en el contexto cultural uruguayo.

A modo de conclusión

Desde el enfoque de la filosofía del teatro se puede contemplar que el papel del cineasta Eduardo Lamas (1963), al registrar fílmicamente las acciones performáticas de Moxhelis durante un período de seis años, es el de un espectador liminal porque, tanto en su *estatus* de artista-técnico y en su lugar de expectación, estas prácticas convivieron de manera yuxtapuesta, unificada en una mirada singularizada por su propio proceso de subjetivación, sin que exista un privilegio de una sobre la otra. Es decir, más allá de la mediación tecnológica que supuso el uso de la videocámara para filmar los acontecimientos performáticos, continuó existiendo una expectación convivial por parte de Lamas. En este sentido, el lugar de Lamas es el de un espectador liminal y testigo en el que se entrecruzan tres de las categorías conceptualizadas por Dubatti (2020; 2022): espectador real, espectador histórico y espectador voluntario. Los registros audiovisuales de Lamas poseen el valor de documentos testimoniales y la potencialidad de ir gestando la elaboración de un archivo sobre Moxhelis en lo particular y sobre la historia de la *performance* en Uruguay en lo general. Es así que, si bien debemos aceptar la pérdida irrecuperable del convivio por su carácter efímero e inefable, tenemos una apoyatura indicial, una prótesis de la memoria, en el tecnovivio (Pérez, 2024).

Referencias

- Aguerre, E. y Álvarez, F. (2007). *La condición video. 25 años de videoarte en el Uruguay*. Centro Cultural España en Montevideo- Embajada de España en Uruguay.
- Dubatti, J. (2018). Teatralidad, teatro y transteatralización: dinámicas del espectador. *La escalera. Anuario de la Facultad de Arte*, (28), 11-33.

- Dubatti, J. (2020). *Teatro y territorialidad. Perspectivas de filosofía del teatro y teatro comparado*. Gedisa.
- Dubatti, J. (2023). Siete formas de pensar a las/los espectadores teatrales. *VII Jornadas de Investigación del Instituto de Artes del Espectáculo, organizado por la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires*.
- Gutiérrez, I. (2016). Construcción discursiva de la *generación de los noventa* en el teatro uruguayo. *Cuadernos del CLAEH*, 35(104), 87–103.
- Pérez, D. (2024). El tecnovivio como recurso para el análisis de la performance: alcances, límites y problemas. El caso Moxhelis. *VII Jornadas de Investigación del Instituto de Artes del Espectáculo, organizado por la Facultad de Filosofía y Letras, Universidad de Buenos Aires*.
- Souriau, É. (1986). *La correspondencia de las artes*. Fondo de Cultura Económica.

Las tecnologías de la imagen en el teatro contemporáneo latinoamericano y europeo

Felipe Rojas Faúndez

Universidad Complutense de Madrid

Este estudio examina la integración de elementos cinematográficos y tecnológicos en el teatro contemporáneo latinoamericano y europeo. En ese sentido, se realiza un análisis de las propuestas de directores como Ramón Grifféro, cuya noción de “cinematificación de la escena” explora la incorporación de recursos propios del cine en el ámbito teatral. Asimismo, se aborda también el trabajo de Lola Arias, quien a través del teatro documento presenta experiencias reales en el escenario. Se exploran, además, las innovaciones de compañías como Teatro Cinema, y las puestas en escena de Santiago Loza y Kattie Mitchell, que incorporan recursos audiovisuales y digitales. El análisis evidencia la hibridación de lenguajes artísticos y la búsqueda de nuevas formas de expresión escénica en el teatro contemporáneo.

Palabras clave: transmedialidad, pandemia, teatro, espectáculo.

Esta investigación tiene como punto de partida el análisis sobre las influencias que han surgido del teatro, cine y tecnología a lo largo de los últimos años en la escena contemporánea de Latinoamérica y Europa. Para empezar, quisiera tomar como punto de partida lo que ofrece el teatro chileno, en específico el trabajo que desarrolla el director, dramaturgo y sociólogo Ramón Grifféro. Dentro de sus postulados, Grifféro añade el concepto de “cinematificación de la escena” que aparece en su libro *La dramaturgia del espacio* (2011). La

cinematificación de la escena se refiere a la utilización de elementos cinematográficos dentro del universo teatral.

Un ejemplo de estos elementos cinematográficos es el uso de los diferentes tipos de planos que existen en el cine, los cuales se pueden desarrollar en el contexto teatral mediante la iluminación, ya que es el elemento principal que permite realizar los planos dentro de la escena, lo que será importantísimo para la elaboración de esta propuesta de espacio escénico. Otro de los elementos cinematográficos que utiliza Griffero es el *flash forward*, que consiste en llevar al presente una escena del futuro, siendo lo contrario al *flashback*, el cual también será utilizado. Esta idea de cinematificación de Griffero fue desarrollada a partir de una investigación que realizó sobre las ideas que plantea el escenógrafo y director de escena Gordon Craig (Grande, 1997) sobre espacialidad y escenografía, siendo uno de los grandes referentes para el teatro contemporáneo debido a sus planteamientos sobre el espacio escénico y el mecanismo teatral que opera dentro del espectáculo. Otra de las compañías destacadas, que utilizan el recurso cinematográfico dentro de una puesta en escena teatral, es la compañía chilena Teatro Cinema (exgrupo La Tropa).

Teatro Cinema nace con la obra *Sin sangre*, de Alejandro Barico. Con esta es donde comienzan a explorar nuevos lenguajes cercanos a lo cinematográfico, mediante el trabajo lumínico y la utilización de recursos multimediales, realizando una conjugación de muchos estilos y miradas para crear un teatro que se adapte a los nuevos tiempos.

El trabajo de la visualización de Teatro Cinema, aparte de confeccionar o tomar un texto, formulan un *storyboard* del espectáculo. Esta confección visual de las escenas permite que se desarrolle lo que ellos denominan *story guion*, el cual es entregado al área de Actuación, como al área de Diseño y Técnica, ya que existen indicaciones para todos. Esto también sirve para que la actriz y el actor puedan visualizar las escenas, los movimientos que realizarán en el escenario, junto a los distintos planos a trabajar. En estos bocetos también se realiza

un acercamiento a cómo serían los personajes en cuanto a sus rostros, vestuarios, posturas, atmósfera que transmiten, su tipo de mirada, sus estados, el color, etc.

Otro punto importante dentro de este lenguaje que viene desarrollando Teatro Cinema es la iluminación. La luz cumple una función fundamental en sus puestas en escenas, ocupan luces frontales, de contra y de calle para el servicio de la imagen y de los intérpretes, ya que ellos actúan en un espacio que denominan universo lumínico, porque están en un túnel de luz que tiene aproximadamente 8 m de largo por 2 m de ancho entre las dos pantallas que utilizan dentro de sus espectáculos. La luz interviene en los actores y los proyectores intervienen en la pantalla trasera y delantera. Entonces, bajo esta lógica, la actriz y el actor interactúan con las imágenes, se dejan llevar, establecen un diálogo con la luz-imagen-teatralidad-tiempo-espacio y con el espectador, quien finalmente es el que está construyendo todas las imágenes que se ven.

Dentro del panorama de los recursos audiovisuales en la escena contemporánea, sobresale el teatro documento, en específico el trabajo que desarrolla Lola Arias. Aquel es un tipo de teatro que, desde sus orígenes, es altamente político y se opone en el campo estético al evasivo, principio del arte por el arte, mientras que busca refugio en un material (histórico) llamado documento. En ese sentido, el teatro documento es un género literario que inserta en un discurso ficticio, como puede ocurrir en otros géneros literarios, textos u otros medios auténticos de diferente grado documental.

El teatro documental latinoamericano persigue dos objetivos básicos: entregar los resultados de la investigación histórica hecha por el autor y crear una reevaluación del hecho histórico en el teatro, como también lo menciona Bravo-Elizondo (1982):

El teatro documento sólo es posible con un grupo estable que posea una sólida formación sociopolítica, liberado del control oficial y que gane su público en las fábricas, escuelas, sitios públicos. Se opone violentamente al punto de vista absurdo del teatro, pues el teatro documento insiste que la realidad, cualquiera que sea la oscuridad que la enmascara, puede ser explicada en sus mínimos detalles. (p. 19)

Lola Arias desarrolla todo un trabajo dramaturgico y escénico a partir de historias que no pretenden ser ficcionales, todo lo contrario. Lola nos somete a nosotros como espectadores a un cruce de realidades, donde sus protagonistas son los propios involucrados en el acontecimiento que se teatraliza. Es decir, el valor documental radica en la apropiación de una historia real, en la activación semiótica de insumos teatrales (textos, fotos, proyecciones, vestuario, objetos, testimonios) que provienen de ese acontecimiento de la realidad. Esta *convivencia entre individuo y archivo*, que muchas veces podemos ver, no se limita tan solo al teatro, sino que se extiende al encuentro entre la realidad del testimonio con actores, directores y espectadores. Algunas de las características que Lola ha ido desarrollando a lo largo de su carrera son la radicalización del discurso, la articulación científica de los elementos y su constitución como construcción de la realidad, la presentación de material documentado, filmaciones, fotografías, textos de discursos políticos, etc. Otro punto importante es la participación y el punto de vista del espectador con las escenas.

En la misma línea de incorporar tecnologías al espacio teatral, destaca el artista Santiago Loza, director, dramaturgo y guionista argentino. Su obra *Amor de cuarentena* es una de las alternativas culturales que surgieron, de manera virtual, en tiempos de pandemia. Una microficción sonora.

Los espectadores recibían, a través de WhatsApp, mensajes de audio, fotos y canciones enviadas por un antiguo amor (interpretados por el actor o la actriz que prefieran) durante 14 días seguidos.

El proyecto fue ideado por el productor uruguayo Ignacio Fumero a partir de anécdotas de exparejas que, durante el aislamiento, terminaron escribiéndose después de largo tiempo. Allí despertó su idea y convocó a Santiago Loza para darle forma a esta historia. Cabe destacar que, en este viaje virtual, los textos no tienen género. Es decir, cualquiera puede sentirse representado en ese viejo amor, elija la voz que elija.

Otra artista que vale nombrar es Kattie Mitchell. La primera vez que vi algo de esta artista fue unas escenas sueltas por YouTube de la obra *Viaje a través de la noche*, una adaptación dramática de la novela (con el mismo nombre) de la escritora austriaca Friederike Mayrucker, que narra el viaje de una mujer en tren desde París a Viena, en el que ella intenta escribir un discurso para rendir homenaje a su padre fallecido. La construcción del espacio escénico en este espectáculo opera de dos maneras: por un lado, tenemos la utilización de una pantalla de cine que proyecta las imágenes tomadas en directo, y por otra, en la zona de abajo, vemos la construcción de un vagón, visto desde fuera, que también cumple la función de girar en su propio eje, el cual nos presenta un nuevo espacio, que es la casa de infancia de la mujer. Otro punto que quiero mencionar de estas escenas es lo que se puede ver sobre el trabajo de iluminación que se presenta, el cual reproduce las distintas tonalidades e intensidades que recibe un tren en su marcha nocturna, a su paso ficticio por estaciones, como también la utilización de una segunda pantalla que el espectador no ve, ya que se encuentra en la parte del fondo del escenario, donde se proyectan imágenes de paisajes nocturnos pregrabadas para crear un atmósfera hiperrealista, transmitiendo diferentes sensaciones, junto también al trabajo detallista de las escenas. Es indudable no pensar en la relación que tiene su trabajo con la tecnología que nos presenta esta directora. El solo hecho de ocupar cámaras que están transmitiendo en vivo a través de un circuito cerrado y el espacio donde se encuentra el *switch* de dirección, entre otras cosas, nos lleva a pensar en los postulados de Hans Lehmann y su publicación del teatro posdramático, ya que los espectáculos de Mitchell abordan una manifestación que

vienen a romper los cánones establecidos y, a su vez, construye nuevos espacios de ilusión dentro del drama mismo, aun así el concepto de posdrama ha sido tema de discusión entre grandes pensadores del teatro, como es el caso de Patrice Pavis, entre otros.

Ivo Van Hove

Otro director al cual me voy a referir es Ivo van Hove. Este director de origen belga, quien trabaja el uso del audiovisual y el sentido cinematográfico de sus puestas en escenas, elementos importantes para él. Las propuestas escénicas de Van Hove, que he podido revisar y tener la suerte de ver en vivo, se acercan a una sucesión en la narratividad escénica, influida por el lenguaje cinematográfico, donde trabaja los fundidos de las escenas. Por otra parte, el espacio escénico que ocupa se asemeja a un set de un estudio de grabación, los que suelen ser espacios amplios y elegantes, para facilitar el tiro de cámara, cuando recurre a los audiovisuales. A veces, Van Hove utiliza imágenes pregrabadas o, en su defecto, grabaciones en directo, todo esto para proporcionar una enmarcación del lugar, ofrecer al espectador una perspectiva plural y mostrar diferentes planos de los personajes.

Otro punto importante que quiero mencionar es el trabajo que consigue con las actrices y actores, lo que genera siempre una elegancia y pulcritud a la interpretación. En sus puestas en escenas podemos ver cómo la conducta, los estados de ánimo de los personajes y la manera que tienen para moverse o dialogar no necesariamente están sujetos a una estructura psicológica. Esto lo trabaja para conseguir que la actriz o el actor no trabaje en una segunda psicología, sino que deberán incorporarlo a su personaje por analogía. En otras palabras, el trabajo de Van Hove se concentra en crear una relación de semejanza entre interprete y personaje para lograr una realidad concreta.

Para finalizar, me gustaría citar un breve texto sobre teatro digital que desarrolla Montes (2016) en su tesis doctoral *Poética del drama videoescénico. La enunciación audiovisual en el teatro español actual*:

El teatro digital hace referencia a un lenguaje binario que relaciona lo orgánico con lo inorgánico, lo material y lo virtual, el actor de carne y huesos con el avatar, el espectador presencial con el internauta, el escenario físico con el ciberespacio. (...) El teatro digital se multiplica en miles de representaciones donde los ciberteatrerros pueden desplegar imágenes de su propia subjetividad, en el interior de mundos virtuales compartidos. (Pp. 257-258)

Referencias

- Bravo-Elizondo, P. (1982). *Teatro documental latinoamericano*. Universidad Nacional Autónoma de México.
- Grande, M. (1997). *La noche esteticista de Edward Gordon Craig. Poética y práctica teatral*. Universidad de Alcalá.
- Griffero, R. (2011). *La dramaturgia del espacio*. Frontera Sur Ediciones.
- Layton, W. (2011). *El trampolín del actor*. Fundamentos.
- Lyons, D. (2012). *Edward Hopper. Pinturas y dibujos de los cuadernos personales*. La Fábrica.
- Montes, G. (2016). *Poética del drama videoescénico. La enunciación audiovisual en el teatro español actual* (tesis de doctorado), Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.14352/27310>



mesa **3**

D. GALVÁN

A. CHALA

S. BUSTOS

La escena como lenguaje de disputa. Artes escénicas para el espacio público desde el ejercicio ciudadano

Dulce Galván

Universidad Nacional Autónoma de México

Resumen

A lo largo de la historia, el espacio público ha sido concebido como parte del cotidiano de las ciudades y las personas que en él se desarrollan. Sin embargo, el crecimiento acelerado de las ciudades, el cambio de las dinámicas sociales atravesadas por la tecnología, el individualismo y las lógicas mercantiles han hecho de este un accesorio, en ocasiones, subutilizado dentro del desarrollo y las relaciones de las sociedades en la ciudad moderna.

En el texto se aborda la problemática de estas concepciones del espacio público y, sobre todo, sus relaciones con las artes escénicas. La lógica espacial y efímera que requieren las artes escénicas para ejercerse, contemplar y ser contempladas también necesita una relación espacial particular que, si bien en ocasiones tiende a la congregación en espacios específicos como el edificio teatral, históricamente ha sido un recurso para defender el encuentro en el espacio público, por lo cual en este artículo se plantea la necesidad de categorizar el ejercicio escénico respecto a su vínculo con el espacio público, particularmente en la región latinoamericana.

Palabras clave: teatro latinoamericano, espacio público, actores.

Este texto plantea la problemática del espacio público como bien común, pero, sobre todo, como lugar de disputa en tres dimensiones: física, social y cultural. Desde la dimensión física, el espacio público se plantea como problemática de los tiempos que corren, la extinción paulatina de este en la región latinoamericana y cómo constantemente ha sido acaparado por intereses privados. Desde la dimensión social, el lugar de encuentro y reconocimiento como miembros de una sociedad, y, finalmente, desde lo cultural como lugar para la expresión de identidad.

La necesidad de vincular el espacio público con las artes escénicas deviene en un proceso de observación en el que resulta manifiesta la falta de oportunidades y privatización de dichos espacios a lo largo de la región latinoamericana, sobre todo aquellos que podrían ser utilizados para la representación escénica en el espacio público.

Este último ha sido sistemáticamente agenciado como bien privado en beneficio de intereses alejados al bien común y provocando no solo la pérdida de espacios en sí mismos, en términos del lugar físico, sino además aunado a una falsa percepción de la sociedad de gozar de dichos lugares de disputa. Estos espacios ya no se encuentran en un terreno del no lugar, porque no se puede ejercer en ellos vida social, política o cultural, sino que simple y llanamente han sido reemplazados por la creciente expansión de espacios que parecen ser «públicos», pero que responden a la lógica de lo privado.

Se categoriza el espacio público, determinado por las relaciones que en él se ejercen, tanto en términos políticos, filosóficos e históricos, empleando a manera de categorización de este las definiciones del catalán Jordi Borja, marginal, usuario y residente, de las cuales hablaremos más adelante.

El determinar la complejidad de la situación que viven las artes escénicas respecto a esta relación con el espacio público es resultado, en gran medida, de que los espacios para su ejercicio han sido ocupados por el capital privado, el cual funciona como herramienta de censura

y, a la postre, convierte a las artes escénicas en un elemento más de la maquinaria que está sometida precisamente al capital.

Se plantea, como parte fundamental, el argumento de Theodor Adorno (1969) respecto a la relación de arte y consumo:

Aparentemente, la obra de arte atrae al consumidor a una cercanía física debido a su fuerza de atracción sensual, pero en realidad lo que hace es alejarse de él: ha sido convertido en mercancía que le pertenece y que teme constantemente perder. (p. 23)

En el caso de las artes escénicas, lo dicho por Adorno aplica al principio de esta mercantilización comenzando por el espacio público y, en ese mismo sentido, su pérdida.

La definición de espacio público hace referencia a aquel que se reconoce en los ámbitos urbanos, dicho espacio está marcado por las relaciones que se entretienen en la ciudad. La ciudad ha sido definida a lo largo de la historia desde las relaciones que en ella ejercen diversos elementos propios de la urbe como construcciones, vías de comunicación, espacios de esparcimiento, limitaciones geográficas, entre otros. En este caso, Jordi Borja define la ciudad como el punto de encuentro; sin embargo, este se convierte, en palabras del mismo autor, en territorio de disputa.

Basado en lo antes dicho, se puede deducir que el espacio público es un espacio conformador y conformado por aquellas relaciones que se tienden sobre él, pero que también está delimitado por aquellas que no lo hacen. La ausencia de esas relaciones marcará pautas necesarias para la comprensión del espacio público en términos no solo de sociedad, sino de las acciones que son capaces de ejecutarse hacia él y en él.

El espacio público entonces se presenta como un concepto polisémico. Es un escenario de la conflictividad social, pero también posee

diversas funciones: espacio de aprendizaje (Joseph Issac), ámbito de la libertad (Habermas) y lugar de control (Foucault) (Carrión, 2017).

Las características del espacio público quedan expuestas en el momento mismo que es conformado, pero se determinan cuando este es incidido por los habitantes de la urbe.

El espacio público se ha visto modificado por factores ajenos a él mismo, como son la propiedad privada, el espacio circulatorio del tránsito urbano o la propiedad pública privada. Esta última no forma parte del espacio público como tal, lo que lo lleva a una crisis de relación con él mismo. El reconocimiento de estos procesos, desde el punto de vista de las políticas urbanas, dio paso a una segregación del espacio en sí mismo y a su fragmentación (espacio para niños, para autos, para perros, etc.).

Esta segregación es un desarrollo que amenaza al espacio público como lugar de encuentro social, ya que este, como lo menciona Borja, es un elemento ordenador de la urbe, un lugar funcional de relaciones y encuentros que se ejercen en él y, al mismo tiempo, un lugar simbólico de relaciones cívico-políticas, tanto de expresiones como de representaciones propias de la colectividad.

El encuentro social, pero también la construcción urbanística dentro del desarrollo de las ciudades, determinarán ciertos hitos, entornos protectores o lugares de encuentro que sobrepasan las funciones aparentes o primarias con las que el espacio público fue concebido.

El proceso de enriquecimiento del espacio en términos sociales va a consolidar el espacio público como un espacio político, de formación, de expresión de voluntades colectivas, de representación, de cohesión comunitaria y de identificación. Pero, a la par de lo anterior, también dotará al espacio público de la capacidad de conflicto.

La dinámica propia de la ciudad y los comportamientos de la gente pueden crear espacios públicos que jurídicamente no lo son, o que no

estaban previstos como tales, abiertos o cerrados, de paso o a los que hay que ir expresamente. Una fábrica, un depósito abandonado o un espacio intersticial entre edificaciones puede devenir espacio público. (Borja, 2003, p. 69)

De esta manera, reconocer las relaciones sociales que se ejercen en el espacio público permite vislumbrar cómo dicha dialéctica consolida los espacios en los que socialmente se desarrolla la relación con la misma.

Bajo esta premisa, Borja plantea tres maneras en que los individuos pueden habitar el espacio público. En primer lugar, la revalorización del «lugar» del espacio público, el ambiente urbano, de la calidad de vida, de la dialéctica barrio-ciudad y del policentrismo de la ciudad moderna. En segundo lugar, la exigencia de la democracia ciudadana, de la concentración y de la participación en proyectos urbanos, de programas integrados en los cuales se busca que los gobiernos locales retomen el protagonismo de las políticas urbanas. Por último, Borja (2003) menciona la importancia de la recreación del concepto de ciudadano como sujeto de la política urbana, el cual «se hace» ciudadano interviniendo en la construcción y la gestión de la ciudad.

Estas tres fórmulas se verán determinadas desde la individualidad, las cuales se enuncian de la siguiente manera: el marginal, aquel individuo que se integra al espacio público; el usuario, el que ejerce derechos sobre el espacio público; y el residente, aquel que modela su entorno. «[Estas tres maneras] adquieren autoestima y dignidad aceptando y respondiendo a los desafíos que les plantean las dinámicas y políticas urbanas. La ciudadanía se conquista en el espacio público» (Borja, 2003, p. 131).

Como se ha visto anteriormente, el espacio público está determinado por las relaciones que en él se ejercen, y el ejercicio de tales relaciones está profundamente vinculado con los procesos sociales e históricos de cada urbe. Así, pues, al abordar el espacio público en América

Latina se ponen en juego diversas pautas que ayudan a delimitar no solo el objeto de estudio a tratar, sino que también permiten trazar históricamente el desarrollo de dichos espacios dentro de las urbes latinoamericanas.

En el caso latinoamericano, la formación de los espacios públicos no tuvo la misma naturaleza a raíz de los procesos de conquista y mestizaje. Después de dichos procesos, la construcción del espacio público se vio modificada, tanto en términos urbanos como en términos sociales, dando como resultado la ciudad colonial, el primer espacio público no indígena (Guerra *et. al.* citado en Andara y Abraham, 2009), que será el punto de partida de su construcción moderna en América Latina. Se vuelve necesario comprender que en las ciudades del continente americano, particularmente en Latinoamérica, el espacio público estaba enmarcado en el reconocimiento y el ejercicio de poder del gobierno, representado por el ayuntamiento. La relación dialéctica entre las figuras gubernamentales y los gobernados dio pie a un espacio que llegó a considerarse público, pero bajo las condicionantes impuestas por dicho gobierno y los sesgos que eso conllevaba.

El desarrollo de las ciudades europeas y las ciudades latinoamericanas siguió, por tanto, dinámicas divergentes. Si bien la construcción del espacio público previo a los periodos de mestizaje en América abonó en la idea de estos como centros de congregación al aire libre, lo cierto es que la normatividad, que se ejerció durante el desarrollo de la ciudad colonial, escindió las construcciones sociales del mismo. Durante el periodo de las independencias en Latinoamérica el ejemplo de las ciudades estadounidenses se presentó de manera atractiva a los nuevos países independientes que estaban construyendo una identidad y un nuevo orden social.

Este modelo, que se replicó en Latinoamérica, dio como resultado la privatización o subutilización del espacio público, acrecentando los conflictos y la indefinición del mismo en términos sociales a lo largo del siglo XX.

Las consecuencias de estos procesos relacionados con el desarrollo de las ciudades en Latinoamérica ha generado, a lo largo de la región, una percepción que Delgadillo (2016) enuncia de manera muy clara al mencionar que «la ciudad ya no reúne, integra, relaciona ... [se vive] un momento de obsolescencia del espacio público urbano: la plaza y la calle» (p. 28). En este sentido se genera, en las ciudades latinoamericanas desde el siglo XX, una necesidad de reivindicación de la misma y de recuperación, tanto de las lógicas urbanas, fuera de las vetas de los intereses capitales, como de los espacios públicos para el encuentro.

Esta búsqueda de la transformación del espacio público por medio de la ocupación del mismo y de la concepción de que la sociedad se forma de él, plantea un proceso de *tradaptación*, relacionando al urbanismo con las artes escénicas.

En este proceso, las concepciones urdidas desde el urbanismo se utilizan como herramientas para la delimitación de conceptos que determinarán y serán determinados por las artes escénicas en el espacio público, no solo por su propio ejercicio, sino por el abordaje creativo y la toma de conciencia desde el proceso creador.

Se propone trazar una categorización, *tradaptando* las relaciones en el espacio público, con los creadores escénicos, lo cual plantea una dialéctica entre espacio público y arte escénico para realizar un ejercicio de análisis sobre dicha incidencia hacia ambos lados (espacio público y arte escénico), con el fin de dar luz sobre las posibilidades de la relación planteada.

Utilizando las premisas expuestas anteriormente se pretende categorizar a los creadores de artes escénicas según su relación con el espacio, partiendo de la división previa que Borja propone como dialéctica de las relaciones en el espacio público.

Así, las categorías de marginal, usuario y residente se *tradaptan* a los creadores de artes escénicas. Esta idea de traducir y adaptar las ideas para los intereses de la propia investigación deviene en una

categorización que se verá atravesada fundamentalmente por los objetivos que los creadores escénicos persigan al momento de ejecutar el hecho escénico en el espacio público.

Marginal: hacedores o participantes de hechos escénicos como creadores en el espacio público que irrumpen en el mismo sin una planeación previa sobre el espacio, sino simplemente mediante la ocupación momentánea del lugar físico compartido con el fin de ejercer su oficio. En esta categoría, el creador escénico solo busca un espacio para generar una relación con el público, apelando a lo efímero del acto y la capacidad contenedora del espacio, en términos llanos de ejecución.

Usuario: creadores de artes escénicas que, por las cualidades espaciales o de infraestructura que presente un lugar, acuden de forma planeada y definida, bajo un acuerdo con la autoridad, para realizar su labor creadora. De este modo, utilizan el espacio, pero no llevan a cabo una apropiación o activación del mismo a largo plazo.

Residente: creador que moldea y ejerce su opinión sobre el desarrollo del espacio público de acuerdo con sus necesidades, expectativas y en busca de una mejor calidad de vida. De esta manera, se hace partícipe de la toma de decisiones y políticas públicas ejercidas sobre dicho espacio y, además, ejerce su derecho ciudadano.

Esta última categoría de residente busca un abordaje del espacio público más allá del simple espacio escénico de representación. La activación del espacio será, desde el planteamiento del mismo, no solo en términos espaciales, sino de la significación y necesidades que presenta independientemente del uso escénico.

Este estudio previo del espacio requiere entonces de todos los creadores escénicos relacionados con la propuesta. Así, pues, se tomará en cuenta la disposición del mismo, el uso, la vida cotidiana que se pretende intervenir y la interacción social en él. De esta manera, el espectáculo tomará en cuenta que dicho espacio posee cualidades

únicas que determinarán el camino del trabajo creador, así como el planteamiento de objetivos claros para la puesta en escena.

La propuesta de que los creadores escénicos tengan contemplado este tiempo de interacción en y con el espacio público, en el cual se va a desarrollar el espectáculo, devendrá de las necesidades propias del mismo y, a la par, ayudará a los espectadores/público a habitarlo para que incentive su adaptación, la cual les permita ser parte de él. El espacio público en cuestión tomará tintes particulares, pero también se convertirá en un elemento con el cual, tanto los creadores como la creación escénica, se verán con la necesidad de dialogar en pro de la *tradaptación*.

Este diálogo creativo, entonces, tendrá un fin último más allá de la representación en sí misma y óptimamente trasciende en el espacio en términos temporales ajenos a la obra. De esta manera, se busca que dicho espacio, al ser intervenido, se vea modificado a largo plazo.

Esta categorización propuesta persigue no solo el reconocimiento desde el lugar de los actores sociales-creadores, en cuanto a las relaciones que entablan con el espacio público, sino que además pretende, de alguna manera, abordar los procesos artísticos desde el lugar en el cual están siendo enunciados y reproducidos. Lo anterior permitiría no solamente aclarar matices respecto a los procesos creativos mismos, sino también generar relaciones más sólidas para el fortalecimiento del tejido social.

Se persigue que el resultado de dichas interacciones entre los hacedores escénicos y el público sea con el objetivo de ser reconocido y reconocer la manera en que se está generando las interacciones con los habitantes de la urbe para, por medio del encuentro, reivindicar el espacio público y ejercer sobre él los derechos que han sido arrebatados o mercantilizados.

En este sentido, el discurso de las artes escénicas, particularmente aquellas que están enmarcadas en el espacio público, puede

convertirse en la herramienta que ayude a detonar procesos sociales a través de las relaciones espaciales y, así, apelar al derecho a la ciudad en la región latinoamericana.

Al pensar en el actor en el espacio público se pretende hacer referencia a un creador que comprende su función social. De esta manera, se vuelve trascendente la postura del actor no solo para el espectáculo en sí, sino para el ejercicio de su quehacer escénico en el espacio público. El hecho de que dicho creador parta de la toma de conciencia desde el espacio en el que va a incidir —por ejemplo, la manera en la que se desarrollan los procesos sociales y políticos en el entorno específico del espacio— dará pauta a ciertos abordajes desde la perspectiva actuarial.

Considerando el ejercicio escénico, desde la postura residente del creador escénico, como un catalizador de esta misma conducta (residente) en los espectadores, buscará ser reproducida en la sociedad para que el espacio público en cuestión sea utilizado y resignificado, *tradaptando* los distintos niveles del proceso de los creadores escénicos. Lo anterior, como parte del proceso de reconocimiento y lucha por los territorios de disputa en términos sociales, políticos y estéticos.

Referencias

- Andara, M. y Abraham, E. (2009). La formación del espacio público en América Latina. *Anuario Grhial*, (3), pp. 17-38.
- Borja, J. (2003). *La ciudad conquistada*. Alianza Ensayo.
- Carrión, F. (2017). El espacio público es una relación, no un espacio. Ramírez, P. (Coord.). *La reinención del espacio público en la ciudad fragmentada*, pp. 13-50. IISUNAM.
- Delgadillo, V. (2016). *Patrimonio urbano de la Ciudad de México. La herencia disputada*. UACM.

El capitalismo de los datos como posibilidad de crear una performance de lo real intermedial a partir de la información del espectador

Alvaro Chala

Resumen

La presente ponencia tiene como objetivo explorar las tensiones subjetivas en el contexto del capitalismo de los datos. Este capitalismo tardío, como se conoce, ha mutado centrándose en el flujo de capital de información y los datos del usuario. En ese sentido, el capitalismo de los datos es aquel sistema que exige la experiencia humana para sí misma, en el marco de prácticas comerciales de extracción y análisis de información del cibernauta. El estudio también presentará y partirá de las reflexiones generadas del proceso creativo de *Recuerdos de un universo torcido*, del actor Alvaro Chala, en donde se utiliza la *performance* intermedial como un intento de acercarse a lo real lacaniano. En esa misma línea, los espectadores se convierten en «cuerpos códigos» —análogo a la idea de «cuerpos dóciles», de Michael Foucault—, concepto que expresa el rol de los espectadores en el capitalismo de los datos, donde son sometidos, utilizados, transformados y perfeccionados. Metodológicamente, este estudio se centra en la exploración tecno-intermedial en las artes, haciendo uso de tecnologías multimedia e inteligencia artificial para recopilar y analizar datos personales del espectador, con miras a lograr una narrativa que roza los límites éticos. Finalmente, en el tiempo del capitalismo de los datos, o también conocido como capitalismo de la vigilancia, es imperante destacar

que el arte y las artes escénicas no son inmunes a la apropiación de las nuevas subjetividades impuestas por la gran estructura estudiada.

Palabras clave: subjetividades, intermedialidad, capitalismo de los datos, *performance* de lo real, vigilancia digital.

Introducción

En 2022 inicié mi proyecto de investigación artística *Recuerdos de un universo torcido* (de ahora en adelante RUT), una *performance* de lo real intermedial que toma como disparador creativo los mecanismos de captación, análisis y predicción del capitalismo de los datos o de la vigilancia sobre la información del espectador (cuerpo código). Desde sus primeros bosquejos, el principal objetivo del proyecto fue explorar las tensiones subjetivas generadas bajo este sistema mutacional del capitalismo, particularmente en relación con el uso de la información digital del espectador y la construcción de subjetividades.

Todo comenzó una mañana, durante un viaje en el desdeñable transporte público limeño, específicamente en el Metropolitano. Algo me llamó la atención: mientras me trasladaba, atiborrado junto con otros cuerpos somnolientos, las miradas de todos se perdían en sus teléfonos móviles, esos dispositivos en los que confiamos nuestra vida privada e, incluso, nuestra intimidad. Nadie miraba alrededor; solo existía el móvil. Dejando de interactuar con mi propio dispositivo, observé las otras pantallas que estaban a menos de medio metro de distancia. Aunque no era la primera vez que hacía algo similar, en esta ocasión me sumergí en un juego mental algo siniestro: ser, por un momento, el capitalismo de los datos. Era fascinante cómo estos dispositivos se convertían en ventanas a las vidas de quienes los sostenían, revelando una instantánea de sus intereses, relaciones y preocupaciones: chats, videos, fotos, *reels*, historias, estados, publicaciones y, sobre todo, redes sociales.

Viajaba vigilando y quizás jugando a ser ese dios (¿o demonio?) que todo lo ve y lo controla. ¿Qué podría hacer con la información que

tenía a menos de medio metro? Sentía una necesidad de crear. Al comprender la vigilancia como un mecanismo de control para el sistema capitalista —donde la información que emitimos es poder—, me preguntaba: ¿tenía yo poder en medio de cuerpos colmados unos con otros?, ¿de qué manera podría influir en ellos?, ¿podría llegar a manipularlos? Evidentemente era un ejercicio mental, pues difícilmente, creo yo, podría ejercer algún tipo de poder para (in)movilizarlos. Sin embargo, la pregunta crucial era otra: ¿qué haría el sistema en el que estamos inmersos?, ¿qué hace exactamente el gran Otro?

Desde aquel viaje empecé a temer al gran Otro, entendido como el discurso capitalista que preexiste a nuestra concepción como individuo, antes siquiera de ser sujeto. Pero el temor no surgía por su control, sino por la relación íntima que estaba desarrollando con nuestros seres, con mi propio cuerpo. El miedo no provenía de sentirme vulnerado; al contrario, me sentía protegido. Por ello, decidí asimilar sus mecanismos sobre mi proceso creativo no como una crítica a esa gran estructura (que sabemos perfectamente cómo opera), sino como un juicio directo a nuestro hacer, en correspondencia con la apropiación de nuestras subjetividades por parte de los grupos de poder.

Necesitaba entender la mirada de esa estructura mutada, llamada capitalismo de los datos, y encontré en la creación artística la mayor posibilidad de ensayo. Quería evidenciar esas tensiones subjetivas, pero, más importante aún, explorar la posibilidad de construir subjetividades a mi conveniencia. Así nació RUT, un proyecto que aborda la construcción de subjetividades a través del trauma, acercándose a lo real lacaniano, es decir, aquello que el lenguaje no puede aprehender por completo.

El proceso se profundizó con la reinterpretación del concepto de «cuerpos dóciles», de Michel Foucault, considerando al espectador como un «cuerpo código», al tiempo que identificaba los márgenes del capitalismo de los datos: aquellos que sufren por no formar parte, al menos en gran medida, de esa estructura hegemónica, los anormales. ¿Existe algún sujeto fuera de los márgenes de la estructura

capitalista digital?, ¿es posible? En miras de no encontrar a los sujetos en los márgenes, decidí llevarlos a los límites del capitalismo de los datos. Esta búsqueda de los marginados, que me permitió entender el funcionamiento real del capitalismo de los datos, desembocó en abordar información sensible de los espectadores, quienes, pese a verse vulnerados, aceptaban participar en una dramaturgia que los conducía a un estado de *shock*, previo consentimiento informado sobre el uso de sus datos.

Nos transformamos en «cuerpos dóciles» perfectos, aquellos que gozan de la usurpación de su lenguaje, a cambio de que piensen por ellos, les tracen el camino y les ofrezcan migajas de información, tecnología y «protección». A través de este proceso, busqué despersonalizarme para visibilizar la experiencia humana como materia prima: los datos como la mercancía esencial para analizar y revelar los mecanismos de poder. Sin embargo, no buscaba simplemente develar estos mecanismos, sino utilizarlos para reconfigurar nuestra mirada cínica hacia el capitalismo de los datos, llevándonos a cavilar sobre la expropiación de nuestra subjetividad. Este rastreo de la apropiación de subjetividades me permitió identificar ciertos rasgos que, al menos en las generaciones digitales, están instauradas totalmente en su personalidad y que Sforzin (2023) los define como «una generación que, de manera compulsiva, comparte sus estados emocionales, haciendo de los afectos y lo íntimo, una manera de expresión social» (p. 9).

Ciertamente, el punto de partida de este proceso puede parecer perverso, y bueno, claramente lo es, pues si se desea construir a partir del trauma, es necesario llegar a ciertos límites éticos. Sin embargo, precisamente de esto se trata el concepto de lo real lacaniano: generar un estado de *shock* en todo «cuerpo código» dispuesto a enfrentarse a aquello que le pertenece, aunque, desde ya, se precisa que el proceso de crear una *performance* de lo real intermedial como RUT no ha implicado la vulneración de información sin el consentimiento de los involucrados (espectadores-cuerpos código).

Capitalismo de los datos: sobre la mercantilización de nuestra subjetividad

El capitalismo de los datos es una estructura que reduce al ser humano a datos e información, de manera que mercantiliza su existencia con el objetivo de ejercer control conductual en beneficio de conglomerados digitales. La socióloga Shoshana Zuboff (2020) lo define como un «nuevo orden económico que reclama para sí la experiencia humana como materia prima gratuita aprovechable para una serie de prácticas comerciales ocultas de extracción, predicción y ventas» (p. 9). Estas prácticas económicas no solo explotan la experiencia humana, sino que también fomentan la construcción de nuevas subjetividades para evitar la crisis del sistema. En este contexto, el capitalismo de los datos se ha posicionado como una institución que sustituye los vínculos primarios, tomando el control total de nuestra experiencia.

Según Verónica Sforzin (2023), «el capital, desarrollando nuevos formatos de producción de poder, logra, por primera vez en su historia, ejercer plenamente un poder que siempre tuvo: el de construir las subjetividades en función de sus propias necesidades» (p. 6). Esta dominación-manipulación de la naturaleza humana para su mercantilización se ejecuta a través de la tecnología anglosajona, a la cual los países latinoamericanos están subordinados. El desarrollo socioeconómico de estas naciones está condicionado a aceptar los términos y condiciones impuestos por estas tecnologías, lo que no solo socava su soberanía política y cultural, sino también la autonomía sobre algo tan básico como la propia información en relación a la privacidad.

En la modernidad, el capitalismo industrial transformaba la naturaleza en mercancía para dominarla. En la actualidad, es la naturaleza humana la que se persigue someter al nuevo proyecto económico, el cual busca, si es que no lo ha logrado ya, enfrentarla a la posibilidad de convertirla en una entidad sin voluntad propia, todo lo más cercano al cine de ciencia ficción terrorífico. Las tiranías más crueles históricamente generaban reacciones basadas en la autodeterminación, pero,

en nuestra sociedad actual, la libertad ha sido distorsionada. La libertad está guiada por las plataformas digitales extranjeras que ponen sus propias reglas de juego.

Detrás de esa aparente libertad de elección se ocultan procedimientos sistemáticos de recopilación, análisis y predicción de nuestro comportamiento. Estos sistemas conocen con certeza nuestras necesidades antes de que las expresemos: desde un simple postre de chocolate, sugerido por los algoritmos en base a nuestras interacciones en redes sociales, hasta la manipulación de un voto electoral en momentos de inseguridad. «Así es como el poder instrumentario produce un conocimiento constantemente acumulativo para los capitalistas de la vigilancia y una libertad constantemente decreciente para nosotros» (Zuboff, 2020, p. 468).

Estos procedimientos de manipulación conductual no son más que el gran Otro aferrándose a sostener su crisis constante. Este concepto, desde la perspectiva lacaniana, se refiere a una autoridad preexistente que instauro las reglas del juego y moldea nuestra subjetividad. Juan Carlos Ubilluz (2017) describe al gran Otro como el «orden simbólico —las leyes e ideas sociales— que socializa el cuerpo y hace de él un sujeto (...) [el gran Otro tiene la] autoridad para decirle quién es y qué debe ser» (p. 17). En la actualidad, esta idea se ha trastocado hacia una dimensión tecnológica y digital. Ya no se trata únicamente de una abstracción normativa: el gran Otro es ahora quien observa, clasifica y reconfigura la experiencia humana tanto a nivel individual como colectivo.

Desde esta perspectiva, el capitalismo de los datos no solo subordina tecnológicamente a los países no anglosajones, sino que también instauro y modela el deseo del sujeto. Este sistema perpetúa el ciclo de reinversión conductual, un bucle donde el sujeto desea compulsivamente seguir deseando, atrapado en un goce enfermizo. De esta forma, el cuerpo código se convierte en parte de un engranaje absurdo que promete una libertad ilusoria a cambio de su auténtica libertad.

El capitalismo de los datos no podría funcionar sin nuestro consentimiento tácito, alimentado por un cinismo que es a la vez resignación y complicidad. Como afirma Žizek (2003), «saben muy bien cómo son en realidad las cosas, pero aun así, hacen como si no lo supieran» (p. 61). Este cinismo no es un acto de rebeldía, sino una forma de perpetuar la lógica del sistema. Al reconocer las reglas del juego y seguir participando, reforzamos la estructura misma que nos oprime. El absurdo radica en que, al aceptar las condiciones del capitalismo de los datos, no solo sacrificamos nuestra libertad, sino que también contribuimos a nuestra propia alienación. ¿Es esta resignación un acto consciente o simplemente la única respuesta posible en un sistema que nos ha despojado incluso de la capacidad de imaginar alternativas? En última instancia, el cinismo, lejos de desactivar el poder del gran Otro, lo fortifica. Solo al confrontar esta paradoja podemos comenzar a dismantelar la ilusión de la libertad que se nos ha impuesto.

Ciclo de reinversión conductual: la creación como construcción de una estructura panóptica y el espectador como cuerpo código

En el capitalismo industrial, la plusvalía se generaba a partir del esfuerzo laboral. Sin embargo, en el capitalismo de los datos, este excedente se encuentra en la información emitida por el cuerpo código, transformada en datos conductuales y obtenida mediante la vigilancia digital que el sistema mismo ha instaurado. Como señala Foucault (1975), «en toda sociedad, el cuerpo queda atrapado en el interior de poderes muy ajustados, que le imponen coacciones, interdicciones u obligaciones» (p. 140). Medio siglo después, la estructura detrás de las relaciones de poder, analizadas por Foucault, ha potenciado sus mecanismos y herramientas hasta el punto de prever el comportamiento del sujeto. La «imposición» se ha reemplazado por un intercambio perverso, en el cual el gran Otro ofrece conexión a cambio de información personal, y, de manera más siniestra, se

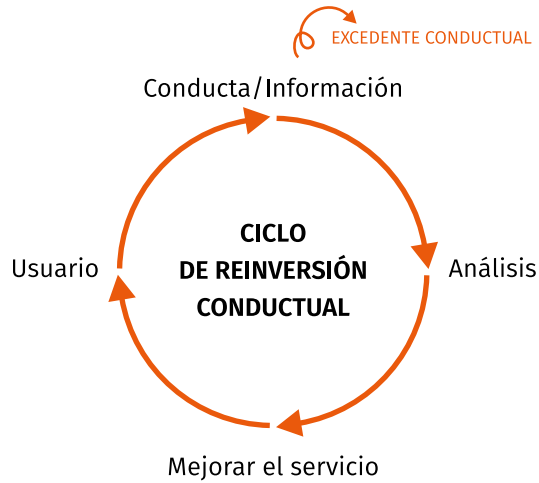
apropia de la privacidad e intimidad del individuo a cambio de una experiencia digital supuestamente sin límites.

El ciclo de reinversión conductual es un concepto articulado por Shoshana Zuboff (2020) que define el proceso y los dispositivos destinados a la captación de datos personales para predecir, analizar y manipular el comportamiento del usuario. Esta dinámica crea un circuito de retroalimentación donde el *excedente conductual* se convierte en el elemento crucial. En este ciclo, los datos recolectados no solo sirven para hacer más eficiente el sistema, sino que además construyen una narrativa completa sobre las preferencias, temores y deseos de los usuarios, configurando así al espectador como un «cuerpo código», un cuerpo cuya subjetividad se convierte en mercancía, encapsulada y dirigida hacia fines comerciales.

Desde esta perspectiva, el ciclo de recolección y explotación de información no es simplemente un mecanismo de observación, sino una estructura panóptica que reproduce constantemente las relaciones de poder. Como en el modelo panóptico foucaultiano, el sujeto internaliza la vigilancia y regula su comportamiento, convencido de que, al hacerlo, se asegura la pertenencia y la satisfacción. Sin embargo, la diferencia crucial radica en que el sujeto contemporáneo ya no se siente meramente observado, sino que participa activamente en el sistema, de manera que contribuye con cada interacción a su propia monitoreo y regulación.

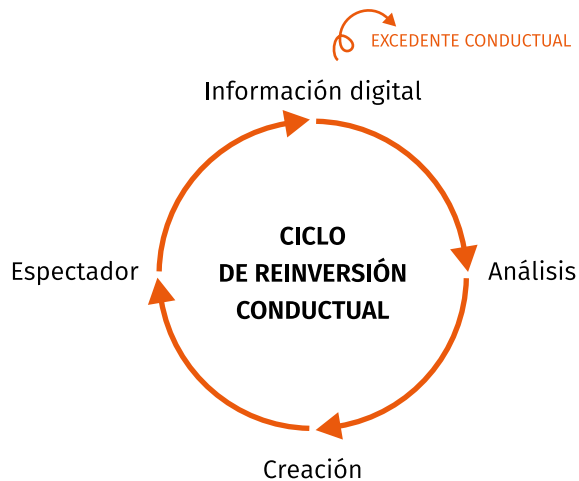
El excedente conductual, es decir, el enorme caudal de datos generados por la interacción del usuario en entornos digitales, representa en el capitalismo de los datos lo que la plusvalía representa en el capitalismo industrial. Dicho excedente constituye el cimiento sobre el cual se sostiene el capitalismo de los datos: sin él, la estructura se desmoronaría, y las bases financieras, políticas y sociales que dependen de él se verían comprometidas. Por lo tanto, es imperativo para los capitalistas de los datos fomentar una relación íntima y de aparente fraternidad con los cuerpos códigos, usurpando sus subjetividades y normalizando la entrega voluntaria de su información personal.

Figura 1
Ciclo de reinversión conductual



Nota. Recuperado de Zuboff (2020).

Figura 2
Ciclo de reinversión conductual



Nota. Aplicado en una *performance* de lo real intermedial.
 Recuperado de Zuboff (2020).

En *Recuerdos de un universo torcido*, se toma como base el modelo de reinversión conductual (ver Figura 2), haciendo una transición conceptual del «usuario» al espectador-cuerpo código. En este contexto, el excedente conductual se convierte en la base de la información digital que resulta de la interacción del espectador con plataformas digitales. Dichos datos son analizados y posteriormente incorporados en el desarrollo de una *performance* intermedial que busca involucrar al espectador en un estado de shock, mediante la creación de una experiencia performática que, al mismo tiempo, provoca cuestionamientos sobre el uso de su información privada.

La estructura panóptica que subyace en este modelo dramático resalta la naturaleza de las redes sociales y plataformas digitales como artefactos de vigilancia. Según Foucault (1975), el panoptismo se refiere a un espacio completamente confinado y supervisado, donde los sujetos están posicionados en ubicaciones específicas bajo constante observación. Cada acción se documenta y existe una red de actividad continua que conecta todos los puntos de la estructura jerárquica, manteniendo a cada individuo categorizado y bajo control. En este entorno, el poder opera de manera jerárquica y constante, clasificando a las personas dentro de sistemas de observación y control.

El enfoque dramático en *Recuerdos de un universo torcido* utiliza el modelo del ciclo de reinversión conductual para develar el costo real de la participación en esta estructura de vigilancia. En la experiencia de presenciar un espectáculo inspirado en este ciclo, el espectador se enfrenta a una mercantilización de su propia naturaleza humana. Como lo describe Zuboff (2020), el intercambio de privacidad a cambio de beneficios digitales se ha vuelto tan rutinario que se percibe como el «precio que había que pagar por obtener unas recompensas tan generosas como la información, la conexión y demás bienes digitales cuando, donde y como las quisiéramos» (p.70).

Este intercambio —aparentemente voluntario— es, en esencia, un acto de consentimiento forzado por una estructura panóptica que

sutilmente utiliza la vigilancia para moldear el comportamiento. A través de la *performance* intermedial, se revela esta paradoja y se cuestiona si la «recompensa» realmente justifica la pérdida de autonomía y la exposición de nuestra subjetividad como moneda en un sistema que, bajo la promesa de libertad digital, promueve una vigilancia constante.

Cuerpos código: el porqué de aceptar términos y condiciones que nos vulneran

Identificar en el usuario-espectador características similares a las de los cuerpos dóciles de Foucault implica reconocerlo como un cuerpo que, paradójicamente, desea y se complace en la vulneración de su información y en la de otros. Todo esto en aras de una relación de aparente fraternidad con el gran Otro del capitalismo de datos. Los «cuerpos códigos» propuestos en esta investigación son aquellos que, en el entorno digital, emiten información y permiten ser utilizados, transformados y perfeccionados para cumplir con las expectativas del capitalista de los datos. En el marco del capitalismo de la vigilancia, Zuboff (2020) señala que «el cuerpo no es más que un conjunto de coordenadas en el tiempo y el espacio donde sensación y acción son traducidas y transmitidas como datos» (p. 266).

Así vamos comprendiendo la necesidad de considerar el cuerpo y su utilidad como un conjunto de datos informáticos, similar a un objeto: medible, consumible y modificable. Ante esta realidad, surge una pregunta inevitable: ¿cómo evitar convertirnos en mercancía? La respuesta más evidente es convertirnos en vigilantes de aquellos que nos vigilan. No obstante, esta vigilancia no es suficiente cuando se trata de un sistema digital panóptico que constantemente renueva y refuerza sus mecanismos de control.

Es en ese punto en el que nos sumergimos en cuestiones éticas sobre el poder que se ejercen sobre nosotros, que no es algo nuevo. Foucault (1975) menciona que la disciplina sobre los cuerpos dóciles incluye

establecer las presencias y las ausencias, de saber dónde y cómo encontrar a los individuos, instaurar las comunicaciones útiles, interrumpir las que no lo son, poder en cada instante vigilar la conducta de cada cual, apreciarla, sancionarla, medir las cualidades o los méritos (p. 174).

Hoy en día, este principio se aplica tanto en el plano físico como en el digital. Herramientas como Google Maps ilustran cómo cada desplazamiento queda registrado, generando patrones de comportamiento basados en nuestros hábitos y desplazamientos. En este esquema anatomo-cronológico, a cada acción se le asigna una ubicación, un tiempo y una frecuencia, todo preestablecido en el engranaje del capitalismo digital.

Sin embargo, ¿somos verdaderamente conscientes de esta vigilancia? Según Slavoj Žižek (2003), «ellos saben muy bien lo que hacen, pero aun así, lo hacen» (p. 55). Esta fórmula de cinismo, aplicada a la ideología, sugiere que aunque las personas reconocen las contradicciones y limitaciones de sus creencias y prácticas, persisten en ellas. Este cinismo supone una complicidad activa en el mantenimiento del orden ideológico. No es una cuestión de engaño, sino una elección consciente: las personas saben que sus acciones están controladas, pero prefieren la comodidad de seguir bajo este sistema. Žižek (2003) explica que «el sujeto cínico está al tanto de la distancia entre la máscara ideológica y la realidad social, pero pese a ello insiste en la máscara» (p. 56). Esto se debe, en parte, al dolor de salir del sistema y a la fuerza de una ideología que se manifiesta en el «hacer», no solo en el «saber».

Como señala Ubilluz (2014), «el cínico es el que niega la existencia del gran Otro, el que no cree en el deber-ser colectivo ni en la posibilidad o en la necesidad de su vigencia» (p. 41). En el contexto digital, esta postura cínica se refleja en la aceptación de términos y condiciones que claramente nos vulneran. Aunque reconocemos que estas cláusulas nos exponen a ser observados y controlados, seguimos aceptándolas

por la comodidad que proporcionan. Este cinismo permite sostener el sistema de vigilancia digital, puesto que, aunque se percibe su abuso, la ilusión de conexión, inmediatez y accesibilidad termina ganando. Así, los cuerpos códices, lejos de resistirse, se adaptan y, en su complacencia cínica, se vuelven cómplices en la explotación de su propia privacidad y subjetividad.

Recuerdos de un universo torcido: el capitalismo de los datos como posibilidad de crear

En este apartado se destaca el proceso mediante el cual se sacia mi voluntad de jugar a ser ese vigilante que todo lo ve y todo lo modifica, no con el fin de realizar una crítica explícita, sino de abrir el debate sobre las nuevas posibilidades de creación que surgen en un sistema que nos vulnera y del que, a la vez, somos conscientes. *Recuerdos de un universo torcido* adopta una metodología particular: se construye sobre la información digital del espectador, elaborando una dramaturgia que varía según cada grupo de participantes. Esta metodología implica acceder, almacenar y analizar grandes cantidades de información disponible en internet.

Para ello, se solicita a cada espectador un formulario que recaba datos básicos —nombres completos, número de celular, correo electrónico, ocupación, género, entre otros—, información que comúnmente se solicita para cualquier espectáculo. En el encabezado del formulario, se presenta la siguiente sinopsis:

Recuerdos de un universo torcido es un espectáculo intermedial de música, cine, cuerpo y movimiento que involucra directamente al espectador en un viaje entre nuestra (su) información y la posibilidad de crear a través del trauma. Para acceder a la experiencia, debes ceder tu información: será recaudada, analizada y proyectada en una posible modificación conductual a través del trauma o del estado de shock, en 'busca' de lo Real.

¿Qué se pretende modificar? Partimos de dos predicciones claves: la percepción de la privacidad en el entorno artístico exponiendo la dependencia de los datos personales en miras de una narrativa performativa, es decir que se espera que los espectadores tomen conciencia de la vigilancia y del control de nuestras vidas; y con la creación de una experiencia individualizada y traumática mediante el uso de información en relación a la construcción de situaciones incómodas que podrían distorsionar la percepción o mirada del espectador sobre sí mismos. Este proceso de confrontación con una «realidad» alterna o potencial podría generar un espacio para lo que Lacan llama *lo real*: aquello que se nos escapa pero que, cuando emerge, irrumpe en nuestra subjetividad de manera inevitable, impactante y transformadora. Se desarrolla en el marco de los estudios del *performance*, ya que, como menciona Taylor (2018), «Las performances operan como actos vitales de transferencia, transmitiendo el saber social, la memoria y el sentido de identidad a partir de acciones reiteradas» (p. 22). Lo mencionado por la investigadora, en el rubro de las artes escénicas y visuales, es lo más cercano a conseguir un constructo artístico ligado a un posible encuentro con *lo real*.

Este proyecto no pretende ser una crítica, por muy obvio que pueda parecer, mas sí pretende proponer cómo contrarrestar el sometimiento del gran Otro. ¿Cómo luchar? Construyendo nuestra subjetividad al emplear lo virtual como un instrumento subordinado al servicio de la construcción de una ciudadanía crítica, diseñada y forjada colectivamente. Este proyecto busca precisamente eso: ser un contenedor abierto, un espacio vacío que podamos llenar con nuestras experiencias enajenadas por el sistema, transformándolas en herramientas de creación y resistencia compartida.

Conclusión

En la era del capitalismo de los datos, el arte y las artes escénicas no son inmunes a las transformaciones radicales, impulsadas por la tecnología y el control digital. El teatro, como espacio tradicionalmente íntimo y de interacción humana, se enfrenta a una reconfiguración debido a la introducción del «espectador-usuario-cuerpo código», que se convierte en un productor involuntario de datos. En este contexto, la subjetividad del espectador está bajo constante vigilancia y reconfiguración, lo cual plantea un dilema ético y artístico sobre la apropiación de los datos.

Referencias

- Foucault, M. (1975). *Vigilar y castigar*. Siglo Veintiuno Editores.
- Pavis, P. (2016). *Diccionario de la performance y del teatro contemporáneo*. Paso de gato.
- Sforzin, V. (2023). Nuevas subjetividades en el capitalismo de la vigilancia. De Marx a Zuboff, acerca de la apropiación de la producción social de subjetividades. *Question*, 76(3).
- Taylor, D. (2011). Introducción. Performance, teoría y práctica. En D. Taylor & M. Fuentes (eds.), *Estudios avanzados de performance* (pp. 7-30). Fondo de Cultura Económica.
- Ubilluz, J. (2010). *Nuevos súbditos. Cinismo y perversión en la sociedad contemporánea*. Instituto de Estudios Peruanos.
- Zizek, S. (2003). *El sublime objeto de la ideología*. Siglo Veintiuno Editores.
- Zuboff, S. (2020). *La era del capitalismo de la vigilancia*. Editorial Planeta.



El financiamiento del teatro indígena en Chile: una perspectiva desde el neoliberalismo multicultural

Silvana Bustos

Universidad de Valparaíso

Resumen

El financiamiento del teatro indígena en Chile, aunque ha permitido la expansión de las prácticas escénicas indígenas, se encuentra marcado por las limitaciones del neoliberalismo multicultural, lo que limita su potencial transformador. A pesar de que ha visibilizado proyectos indígenas, el sistema de financiamiento, basado en fondos concursables, impone criterios rígidos que favorecen a quienes ya tienen redes profesionales y experiencia en la gestión de proyectos, dejando a las comunidades indígenas en desventaja. Las políticas culturales deben reconocer la diversidad de las prácticas artísticas indígenas y ofrecer opciones de financiamiento más inclusivas que no dependan únicamente de la competencia, sino que respeten sus especificidades culturales. También es fundamental aumentar la participación indígena en los procesos de toma de decisiones para garantizar que sus necesidades sean realmente consideradas. El verdadero desafío sigue siendo transformar el sistema de financiamiento para que no coarte la libertad creativa, sino que apoye la autonomía cultural y la autenticidad de las expresiones indígenas, promoviendo un cambio cultural genuino y profundo.

Palabras clave: autonomía cultural, teatro indígena, neoliberalismo multicultural, políticas culturales.

Introducción

El siguiente texto trata sobre el financiamiento del teatro indígena en Chile, desde una perspectiva crítica, que lo enmarca dentro del neoliberalismo multicultural. Este término nos permitirá reflexionar sobre la influencia de las políticas estatales y los modelos de mercado en las prácticas escénicas indígenas, generando tensiones entre la autonomía cultural y las exigencias del sistema económico vigente. El objetivo es exponer cómo el financiamiento del teatro indígena, si bien ofrece oportunidades, también plantea retos en la forma en que se reconoce y apoya la diversidad cultural en el país.

Para empezar, es necesario definir qué entendemos por multiculturalismo. Este concepto se refiere a una política y un enfoque social que promueve la coexistencia de diversas culturas dentro de una misma sociedad, reconociendo y valorando las diferencias culturales, étnicas y religiosas. Según los lineamientos de las políticas culturales contemporáneas, el multiculturalismo implica no solo el reconocimiento de la diversidad cultural, sino también la creación de leyes que garanticen la participación de todas las culturas en la vida social, política y económica. Por tanto, desde una mirada gubernamental, se entiende que el multiculturalismo busca fomentar el respeto y la inclusión de todas las identidades culturales, brindando a las minorías un espacio para preservar y expresar sus tradiciones y formas de vida.

No obstante, en la práctica, este enfoque ha sido objeto de críticas, ya que, en muchos casos, se limita a una celebración superficial de la diversidad sin cuestionar las relaciones de poder subyacentes que perpetúan la desigualdad social. Parecería que, lejos de fomentar la equidad, el multiculturalismo no afecta las estructuras jerárquicas de poder. En el contexto neoliberal, dicho concepto ha sido instrumentalizado y se ha transformado en una herramienta al servicio de la economía de mercado (Zapata, 2007). Este último presenta la diversidad cultural como un recurso económico o turístico, antes que un derecho que implique una transformación estructural de la sociedad

(Cumes, 2009). En este sentido, el modelo neoliberal trata la diversidad cultural como un activo que puede ser explotado para el beneficio del mercado, en lugar de abordar las desigualdades históricas y sociales que enfrentan las comunidades indígenas y otros grupos marginados (Alvarado Lincopi, 2016). A todo este proceder se le conoce como «neoliberalismo multicultural», y siguiendo los planteamientos críticos de Dussel (2001), el cual es una estrategia que permite la integración de los pueblos indígenas en el sistema económico global sin cuestionar las jerarquías sociales y económicas preexistentes. Por tanto, señalamos que el neoliberalismo multicultural no promueve un cambio estructural profundo que garantice la equidad, por el contrario, tiende a preservar las estructuras de poder existentes, mientras se presenta como un avance en términos de inclusión cultural.

Actualmente, se observa un crecimiento significativo de colectivos indígenas en la producción en artes escénicas. Esta evolución se ha caracterizado por una búsqueda de visibilidad y reafirmación cultural, en un contexto marcado por la urbanización y la expansión del mestizaje cultural (Geirola, 2000). Estas propuestas escénicas no solo buscan recuperar saberes ancestrales, sino también actualizarlos en los contextos contemporáneos, lo que implica un proceso de adaptación y resignificación de las prácticas culturales indígenas en un escenario que dialoga con otras realidades urbanas. Este proceso de actualización es crucial para que el teatro de comunidades indígenas no quede relegado a una representación «folclórica», sino que se convierta en una herramienta poderosa para cuestionar las narrativas hegemónicas que han dominado la historia de Chile. Según Arreche (2009), estas prácticas escénicas se convierten en una forma de resistir y cuestionar las representaciones dominantes que, en muchos casos, invisibilizan la riqueza cultural de los pueblos indígenas. De hecho, el trabajo de estas compañías ofrece una nueva perspectiva sobre lo indígena en el Chile actual, una perspectiva que no solo rescata tradiciones, sino que también propone un nuevo lenguaje escénico que se encuentra en tensión con las formas tradicionales de representación cultural (Villegas, 2005).

Sin embargo, la consolidación de estas prácticas de teatro indígena se produce dentro del marco de neoliberalismo multicultural, un contexto en el que, como señalamos más arriba, las políticas culturales están marcadas por la lógica del mercado y la integración superficial de las culturas subalternas (Zapata, 2007). En Chile, este fenómeno es especialmente visible en las políticas de financiamiento cultural, las cuales, aunque promueven la inclusión de proyectos indígenas, lo otorgan bajo condiciones que, en muchos casos, limitan su verdadero potencial transformador. Si bien los fondos destinados a proyectos culturales indígenas pueden favorecer su visibilidad, las condiciones impuestas por el sistema neoliberal tienden a mercantilizar la cultura, transformándola en un producto que debe ajustarse a las demandas del mercado, y no a un proceso de cambio social profundo.

El neoliberalismo multicultural, tal como lo describe Wade (2011), se caracteriza por una apropiación de las identidades culturales indígenas en términos de consumo y turismo, en lugar de un compromiso real con la transformación social. En este sentido, las políticas de financiamiento cultural en Chile, al incorporar proyectos indígenas, tienden a reducirlos a su valor simbólico o a su potencial turístico, sin cuestionar las estructuras de poder o las desigualdades históricas que las comunidades indígenas enfrentan. Esto lleva a una cooptación de la diversidad cultural que, más que promover una transformación estructural, busca ofrecer un modelo de inclusión superficial que se adapta a las exigencias del mercado global (Díaz Polanco, 2008). El financiamiento cultural indígena en Chile, aunque permite la visibilidad de las prácticas artísticas, no garantiza un cambio estructural que promueva la equidad ni que ponga en cuestión las jerarquías sociales y económicas que siguen marginando a las comunidades indígenas. Siguiendo las ideas de Dussel (2001), el neoliberalismo multicultural en América Latina no ofrece una reparación histórica a las injusticias sufridas por los pueblos originarios, sino más bien las institucionaliza bajo la forma de políticas inclusivas que no modifican las condiciones materiales de vida ni las relaciones de poder.

Debemos señalar que, en gran medida, el modelo de financiamiento cultural chileno está basado en fondos concursables, otorgados por el Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, los cuales constituyen una de las principales fuentes para los proyectos culturales, incluidas las iniciativas indígenas. Si bien estos fondos han permitido una mayor visibilidad de las propuestas artísticas indígenas, facilitando su inclusión en el ámbito cultural nacional, también imponen una serie de criterios y formatos que responden a la lógica del mercado, con lo cual se favorece proyectos que se ajusten a los parámetros establecidos por el sistema neoliberal de financiamiento cultural. En este sentido, las prácticas artísticas indígenas deben ajustarse a las exigencias del mercado o a los modelos establecidos por el sistema, lo que coarta la libertad creativa de los artistas y puede limitar las posibilidades de innovación dentro de las teatralidades indígenas contemporáneas. La imposición de estos parámetros predefinidos puede tener un impacto significativo en las teatralidades indígenas, que, por su naturaleza, están vinculadas a procesos de reconstrucción de identidades culturales y de resistencia frente a las dinámicas hegemónicas de poder (Villegas, 2005). Si bien el acceso a financiamiento es crucial para la visibilidad y el sustento de estos proyectos, la presión por cumplir con los criterios de los fondos concursables puede reducir la capacidad de estos proyectos para cuestionar las estructuras sociales y económicas que perpetúan la desigualdad y promueven una versión simplificada o comercializada de lo indígena (García Canclini, 1989).

Una de las principales tensiones en este modelo de financiamiento es la competencia que genera entre los proyectos culturales. Las comunidades indígenas, que en muchos casos enfrentan precariedad y falta de recursos, deben competir con otras propuestas culturales en un sistema que favorece a aquellos proyectos que ya cuentan con redes profesionales establecidas y experiencia en la gestión de proyectos culturales. Este modelo competitivo tiende a favorecer a los actores más consolidados dentro del sector cultural, lo que coloca a los artistas indígenas en una situación de desventaja. Las comunidades indígenas,

en su mayoría, tienen acceso limitado a los mismos recursos, redes de apoyo y capacitación en gestión cultural que los colectivos artísticos más tradicionales, lo cual limita sus posibilidades de acceder a los fondos concursables. El sistema de financiamiento basado en la competencia no solo perpetúa desigualdades en el acceso a los recursos, sino que también genera una brecha entre los proyectos que cuentan con el respaldo institucional y aquellos que surgen de comunidades más marginalizadas. Esta competencia puede llevar a que muchas de las propuestas indígenas no sean consideradas en su totalidad, ya que los proyectos deben cumplir con normas administrativas y formatos burocráticos que, en muchos casos, no corresponden con las prácticas tradicionales o los enfoques culturales de las comunidades indígenas.

Por otra parte, como apunta Hall (2010), el neoliberalismo promueve la competencia como un valor esencial dentro de los sistemas económicos, cuya lógica se traslada a las políticas culturales, donde las comunidades indígenas se ven forzadas a competir en términos de gestión profesionalizada más que de expresión cultural auténtica. Esto genera una asimetría estructural que coloca a las culturas subalternas en posición de desventaja frente a los actores más consolidados dentro del sistema cultural dominante. Así, el financiamiento cultural, lejos de ser un instrumento de igualdad, perpetúa la desigualdad al no ofrecer las mismas condiciones a todos los actores culturales. Este acceso a los fondos y a la circulación internacional también ha generado preguntas sobre la capacidad del sistema de financiamiento para realmente apoyar la autonomía y la creatividad de las comunidades indígenas. Al tener que ajustarse a los criterios impuestos por los organismos financiadores, estas comunidades pueden verse obligadas a adaptar sus propuestas artísticas a las demandas del mercado y a las expectativas internacionales, y, así, comprometer su propia visión del arte y la cultura. Este fenómeno no solo reduce la diversidad de las expresiones culturales indígenas, sino que también perpetúa una imagen estática y descontextualizada de las comunidades indígenas, como si su cultura estuviera anclada en el pasado. En este sentido, el financiamiento cultural estatal puede terminar siendo

un mecanismo de cooptación de las prácticas artísticas indígenas, mediante una representación que se ajuste a las normas comerciales o turísticas, en lugar de permitir una representación más autónoma y contemporánea de lo indígena.

Es importante mencionar que algunas compañías indígenas han encontrado formas de resistir dentro del sistema de financiamiento cultural, utilizando los recursos disponibles para subvertir los discursos dominantes. A través de estrategias creativas y de resistencia, estas compañías han logrado transformar las expectativas del público y de las instituciones, generando propuestas que, aunque subvencionadas por el Estado, cuestionan las mismas estructuras de poder que las sostienen. Algunas compañías han logrado utilizar el financiamiento estatal de manera estratégica, manteniendo su autonomía creativa y, al mismo tiempo, desafiando las expectativas normativas impuestas por las políticas culturales dominantes. Este tipo de resistencia se da mediante la creación de propuestas que no se limitan a representaciones tradicionales de lo indígena, sino que abordan temas contemporáneos y cuestionan las estructuras coloniales y neoliberales del presente. A pesar de las limitaciones impuestas por el sistema de financiamiento, algunas compañías indígenas han logrado redefinir la relación entre el arte indígena y el mercado cultural. Estas propuestas creativas no solo se enfocan en desafiar los estereotipos, sino que también buscan generar un impacto en la audiencia y en las instituciones, con lo cual se fuerza a una reflexión sobre las tensiones coloniales y las dinámicas de poder que permean las políticas culturales. La capacidad de estas compañías para subvertir las expectativas y transformar las narrativas dominantes es un ejemplo de cómo las prácticas artísticas indígenas pueden operar dentro de un sistema de financiamiento que, si bien es problemático, también puede ser utilizado como una herramienta de resistencia.

De acuerdo con Zapata (2007), esta subversión no se limita únicamente a las formas artísticas, sino que se extiende a la reconfiguración de las relaciones de poder dentro de las instituciones culturales. Al

desbordar las expectativas del público y las instituciones, estas propuestas artísticas no solo desafían las normas estéticas, sino también las jerarquías sociales que subyacen al sistema de financiamiento cultural. Como lo señala Hall (2010), el neoliberalismo busca subordinar todas las formas culturales a la lógica del mercado, pero las prácticas de resistencia que emergen dentro de este sistema muestran la forma en que el arte indígena puede romper con esa lógica y abrir nuevos espacios para el cuestionamiento de las estructuras neocoloniales y neoliberales.

Llegando a este punto, debemos hacer algunas reflexiones sobre la manera en que podríamos avanzar hacia un modelo de financiamiento más inclusivo y respetuoso con las especificidades culturales de las comunidades indígenas. En primer lugar, es fundamental que las políticas culturales del Estado reconozcan la diversidad dentro de las prácticas indígenas y ofrezcan formas de financiamiento que no estén basadas únicamente en la competencia y en el cumplimiento de criterios rígidos. Un enfoque más inclusivo debe contemplar la diversidad de enfoques dentro de las prácticas artísticas indígenas, permitiendo que diferentes expresiones culturales puedan acceder a recursos sin tener que adaptarse a un modelo homogéneo que favorezca a ciertos tipos de arte sobre otros. Esto no solo garantizaría una mayor equidad en el acceso a los recursos, sino que también permitiría una pluralidad de voces dentro del panorama artístico nacional.

Además, es necesario aumentar la participación de representantes indígenas en los procesos de toma de decisiones sobre financiamiento, para asegurar que sus perspectivas y necesidades sean realmente consideradas. La participación directa de los pueblos indígenas en la elaboración de políticas culturales es crucial para asegurar que el financiamiento estatal no solo sea una herramienta de integración en las dinámicas del mercado global, sino también un mecanismo de empoderamiento para las comunidades. Esto implica una revalorización de las cosmovisiones indígenas y el diseño de programas

de financiamiento que respeten sus formas propias de organización, producción y expresión cultural.

En este sentido, resaltamos que la autonomía de las comunidades indígenas en los procesos de toma de decisiones no solo es un acto de justicia cultural, sino que también puede enriquecer el panorama artístico y cultural del país. Esto se debe a que el conocimiento y las tradiciones indígenas pueden aportar perspectivas únicas que cuestionan y amplían los marcos dominantes de la cultura oficial. Por tanto, un modelo de financiamiento que favorezca la inclusión real de las comunidades indígenas sería también un modelo de transformación de las relaciones de poder en el ámbito cultural.

En conclusión, el financiamiento del teatro indígena en Chile ofrece tanto oportunidades como desafíos. Si bien ha permitido la expansión de estas prácticas, lo ha hecho en un contexto de neoliberalismo multicultural que muchas veces limita su verdadero potencial transformador. El neoliberalismo multicultural ha llevado a un enfoque de mercado dentro de las políticas culturales, lo que puede despojar a las comunidades indígenas de la autonomía para definir sus propias formas de expresión artística. A través de este modelo, el financiamiento cultural, aunque visible, no necesariamente se traduce en un apoyo profundo a la transformación estructural que las comunidades requieren para fortalecer su autonomía cultural. Este tipo de financiamiento a menudo está condicionado por un enfoque que prioriza el mercado y la competencia, en lugar de fomentar un espacio de libertad creativa que permita la expresión genuina de las comunidades indígenas. Es crucial que sigamos cuestionando este modelo y buscando formas de apoyar la autonomía cultural de las comunidades indígenas. Una verdadera transformación del sistema de financiamiento debe ser capaz de ofrecer alternativas que respeten las cosmovisiones indígenas y promuevan una verdadera equidad. Esto implica no solo reconocer la diversidad dentro de las prácticas indígenas, sino también asegurar que las políticas culturales sean diseñadas y gestionadas con la participación de las propias comunidades. Es necesario

que las comunidades indígenas no solo sean beneficiarias de los fondos, sino que también tengan la capacidad de dirigir y gestionar los recursos según sus necesidades y particularidades culturales, de manera que sus prácticas escénicas puedan desarrollarse de forma auténtica y transformadora.

Referencias

- Alvarado, C. (2016). Silencios coloniales, silencios micropolíticos. Memorias de violencias y dignidades mapuche en Santiago de Chile. *Aletheia* 6(12), 1-17. http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.7286/pr.7286.pdf
- Arreche, A. (2009). Teatro mapuche: notas sobre una teatralidad ¿invisible? *La Revista del CC*. <https://www.centrocultural.coop/revista/2/teatro-mapuche-notas-sobreuna-teatralidad-invisible>
- Cumes, A. (2009). Multiculturalismo, género y feminismos: mujeres diversas, luchas complejas. *Participación y políticas de mujeres indígenas en contextos latinoamericanos recientes*. Pequeño, A. (Comp.) 29-52. FLACSO.
- Díaz, H. (2008). *Elogio de la diversidad. Globalización, multiculturalismo y etnofagia*. Fondo Editorial Casa de las Américas.
- Dussel, E. (2001). *Hacia una filosofía política crítica*. Desclée.
- García, N. (1989). *Culturas híbridas*. Edusp.
- Geirola, G. (2000). *Teatralidad y experiencia política en América Latina*. Gestos.
- Hall, S. (2010). *Sin garantías. Trayectorias y problemáticas en estudios culturales*. Restrepo, E., Walsh, C. y Vich, V. (Eds.). Universidad Andina Simón Bolívar, Pontificia Universidad Javeriana, Instituto de Estudios Peruanos, Envió Editores.
- Villegas, J. (2005). *Historia multicultural del teatro y las teatralidades de América Latina*. Galerna.

Wade, P. (2011). Multiculturalismo y racismo. *Revista Colombiana de Antropología* 47(2), 15-35.

Zapata, C. (2007). Cultura, diferencia, otredad y diversidad: apuntes para discutir la cuestión indígena contemporánea. *Integración e interculturalidad. Desafíos pendientes para América Latina*. Santos Herceg, J. (Comp.) 155-175. IDEA-USACH.



mesa 4

P. OSORIO

C. SANTILLÁN



La atención a la diversidad funcional y la formación de públicos y de artistas inclusivos: aproximaciones a un estudio exploratorio

Patricia Osorio Domínguez

Pontificia Universidad Católica del Perú

Resumen

El presente trabajo tiene por objetivo obtener información sobre experiencias de atención a la diversidad funcional intelectual para la formación de públicos y artistas de teatro inclusivos. Esto permitirá establecer prioridades para futuras investigaciones sobre el tema.

Si bien en los últimos años se está generando conciencia sobre la diversidad e inclusión, como se aprecia principalmente en la inclusión de origen étnico racial o de género, se sigue postergando la inclusión de personas con divergencias funcionales de todo tipo.

Debido a nuestra experiencia más cercana con personas con divergencia funcional intelectual en el mundo del teatro, surge el interés por indagar acerca de la formación de públicos y la formación de artistas con estas características.

Se trata de una propuesta de investigación básica, exploratoria, de enfoque cualitativo que considera la revisión documental, la entrevista y la observación de campo como técnicas de investigación. La muestra está conformada por cinco instituciones dedicadas a la

enseñanza de teatro en la ciudad de Lima que cuentan con participantes con divergencia funcional intelectual.

Al momento de esta publicación, la investigación está en la etapa de recolección de la información.

Palabras clave: atención a la diversidad, inclusión, artistas inclusivos, formación de públicos.

El otro diferente funciona como el depositario de todos los males, como el portador de las «fallas» sociales. Este tipo de pensamiento supone que la pobreza es del pobre, la violencia del violento, el fracaso escolar del alumno, la deficiencia del deficiente.
(Duschatzky y Skliar, 2022)

Introducción

La Organización Mundial de la Salud (OMS) refiere que 1300 millones de personas (aproximadamente una de cada seis del total de habitantes del planeta) sufren de algún tipo de diversidad funcional importante.

En el Perú hay 3 209 261 personas que tienen alguna discapacidad, según el Instituto Nacional de Estadística e Informática (INEI, 2017). Este grupo de personas tiene mayores probabilidades de desarrollar enfermedades de diferentes tipos, como depresión, asma, diabetes, ictus u obesidad, además de tener que enfrentar situaciones de discriminación, estigmatización, o incluso la pobreza extrema.

En lo que respecta al acceso al arte y la cultura, la cooperación internacional y las organizaciones no gubernamentales (ONG) son las instancias que más acciones vienen efectuando, paulatinamente, en la atención a la diversidad funcional y la formación de públicos y de artistas inclusivos. Sin embargo, esta labor sigue siendo limitada

dadas las cifras antes señaladas y la necesidad de equidad en el acceso a la cultura.

El Ministerio de Cultura, si bien ha considerado este aspecto en la Política Nacional de Cultura al 2030 (Ministerio de Cultura [Mincul], 2020), no obstante, hasta 2023, no tiene datos específicos según su plan de seguimiento a las acciones propuestas para «atender al público con discapacidad y superación de la discriminación» (Mincul, 2023); su foco es la diversidad étnico racial y género, rasgo que comparte con el Ministerio de Desarrollo e Inclusión Social.

El Ministerio de Educación, aunque cuenta con planteamientos y servicios de atención a estudiantes con necesidades educativas especiales asociadas a discapacidad severa y multidiscapacidad, también tiene muchas limitaciones, sobre todo, porque su enfoque de inclusión sigue teniendo como referente la Educación Básica Regular antes que el desarrollo a lo largo de la vida, como lo plantea el Proyecto Educativo Nacional al 2036 (Minedu, 2020). Además, persiste la idea de una educación por compartimentos antes que integral, y se deja de aprovechar el potencial del arte para articular las diversas áreas de aprendizaje hacia ese fin.

Desarrollo

Hablar de mediación artística implica considerar la relación entre el yo artista y el nosotros, artista y público. El creador aporta su visión, sentir y experiencias personales a la obra, mientras que el espectador se aproxima, contempla, interpreta y dialoga con ella desde su propia perspectiva y bagaje cultural.

El encuentro entre el otro, el yo y el teatro refleja el trabajo enfocado en lo colectivo, permite un pensamiento centrado en el reconocimiento del otro y de sí mismo como parte de un grupo, favoreciendo, así, la consolidación del autoconcepto y la autoestima para asumir los retos de una sociedad democrática y diversa. Como parte de esta

sociedad, se encuentran las personas con diversidad funcional, junto a todas las demás.

Según la Declaración Universal de los Derechos Humanos, en su artículo 27 señala: «Toda persona tiene derecho a tomar parte libremente en la vida cultural de la comunidad, a gozar de las artes y a participar en el progreso científico y en los beneficios que de él resulten» (Organización de las Naciones Unidas [ONU], 1948, p. 8). Por tanto, quienes sufren algún tipo de diversidad funcional, así como las personas que presentan alguna dificultad o limitación permanente que les impida desarrollarse normalmente en sus actividades diarias, también tienen ese derecho, aunque en la actualidad de nuestro país aún sea un ideal antes que una realidad.

Lamentablemente, como señala la publicación de Cundari *et. al.* (2020) «no es por fuera de la sociedad disciplinar que podemos abarcar la problemática de las marcaciones; hemos naturalizado la exclusión de las prácticas del arte de los sujetos con discapacidad durante siglos» (p. 19). Pero estamos a tiempo para continuar los esfuerzos que, desde inicios de siglo, se vienen efectuando para revertir tan terrible precedente, desde el teatro.

Justamente, refiriéndonos al teatro, existen iniciativas en el Perú y América Latina respecto a la formación de públicos y de artistas con divergencia funcional. En tal sentido, podemos mencionar las experiencias del Teatro Nacional Cervantes de la Argentina y del Centro Gabriela Mistral en Chile, donde se convoca a personas con divergencia funcional de distinto tipo a formar parte de la audiencia y, además, del proceso creativo en las artes escénicas, a través de múltiples soluciones y adaptaciones. El área de Gestión de Públicos del Teatro Nacional Cervantes es pionera en Latinoamérica en poner en marcha la perspectiva de la ciudadanía cultural. Desde 2018, el programa TNC Accesible trabaja para incluir a las personas sordas y ciegas con una mirada universal, con la mayor autonomía posible y en igualdad de condiciones.

En el Perú, el Teatro La Plaza de Lima y la compañía de danza contemporánea Kinesferadanza (ver Figura 1), empezaron atendiendo a público diverso y, hoy en día, felizmente, otras instituciones y organizaciones artísticas públicas y privadas les van siguiendo los pasos. Por ejemplo, el grupo Teatro SinVERgüenza (ver Figura 2), que empezó en 2010, está conformado por actores ciegos y de baja visión. Esta agrupación busca crear un espacio lúdico y creativo de expresión corporal y oral que, mediante el teatro, les permita fortalecer la autoestima, así como el desarrollo personal de los participantes, con la finalidad de que puedan rehabilitarse y reintegrarse a la sociedad, la cual aún no es amigable con las personas con divergencia funcional.

En España, desde el cine, se ha logrado la participación de actores con diversidad funcional cognitiva que consiguieron importantes reconocimientos. Se trata del caso de los actores de la película *Campeones* (ver Figura 3).

Figura 1
Demostración de danza



Nota. Recuperado de Kinesferadanza, (s. f).

Figura 2
Ensayo de teatro



Nota. Recuperado de Grupo Sin VERgüenza (2023).

Figura 3
Personajes de la película «Campeones»



Nota. Recuperado de Espacio Fundación Telefónica (s. f.).

La película *Campeones* está inspirada en la historia del equipo de baloncesto Aderes Burjassot, de Valencia (España), formado por personas con discapacidad intelectual, el cual ganó doce campeonatos en España entre 1999 y 2014, así como en la historia real de Ron Jones, profesor norteamericano que ha pasado los últimos treinta años trabajando con personas con diversidad funcional cognitiva.

La película antes mencionada también incluye una nueva diversidad funcional y otro entorno en el que surge la discriminación. Así, *Campeones* tiene un personaje con espina bífida y atrofia muscular degenerativa, una condición genética que afecta a los nervios y que le provoca una dependencia del 87 %. Se trata del actor Brian Albacete Oliver, quien se atreve a competir en un deporte híbrido como el atletismo por computadora.

Aproximación a un estudio exploratorio

¿Por qué un estudio exploratorio sobre el tema de formación de públicos y artistas inclusivos en el teatro, en Lima, Perú?

Los estudios exploratorios son importantes cuando lo que se sabe del tema es escaso o inexistente. Justamente, en el país, aún no se cuenta con estudios sobre el tema de formación de públicos y artistas inclusivos en el teatro ni en otras artes. Lo que existen son investigaciones e informes sobre educación inclusiva, y, en estos, pocas veces se hace referencia a la educación artística especialmente, al teatro.

Dada nuestra formación y experiencia, así como lo significativo del tema, nuestra aproximación es desde la educación artística en la especialidad de arte dramático.

¿Por qué la atención a la diversidad antes que a la accesibilidad?

La accesibilidad es una característica básica de todo entorno construido. Se refiere a la condición que posibilita el llegar, entrar, salir y utilizar o, ser evacuados en condiciones de seguridad.

Según Huerta (2006), la accesibilidad es la condición necesaria para permitir a las personas participar en las actividades sociales y económicas para las que la infraestructura construida ha sido concebida. Por otro lado, señala que podemos entenderla en relación con tres formas básicas de la actividad humana: movilidad, comunicación y comprensión.

Si bien en nuestro país existen experiencias que están considerando la accesibilidad en las artes —como es el caso de «Accecine», el Festival de Cine Accesible impulsa la generación de espacios para que las personas con discapacidad puedan acceder al disfrute de la cultura y las diversas expresiones artísticas, como ejercicio pleno de sus derechos humanos; así como el Gran Teatro Nacional, mediante el programa «Sin límites» en atención a la comunidad sorda—, aún es mínimo el avance, pues solo se atiende un tipo de divergencia funcional, en este caso, la sensorial.

Desde nuestra investigación, se apuesta por avanzar en cuanto a la atención a la diversidad funcional desde la formación de públicos y de artistas de teatro con diversidad funcional cognitiva, junto a públicos y artistas regulares, como un primer paso. Consideramos que logrando esto, los avances en accesibilidad serán más sostenibles en el tiempo y esa mejora podría ir escalando notablemente.

Formulación del problema

¿Qué experiencias de atención a la diversidad funcional intelectual existen en Lima, Perú, para la formación de públicos y de artistas inclusivos en la especialidad de teatro?

Objetivos

1. Obtener información sobre experiencias peruanas de atención a la diversidad funcional y la formación de públicos y artistas inclusivos.
2. Establecer prioridades para futuras investigaciones sobre atención a la diversidad funcional y la formación de públicos y artistas inclusivos.

Aproximaciones teóricas

Formación de públicos con diversidad funcional

Los procesos de formación de públicos se derivan de la identificación de un problema que, muchas veces, tiene que ver con la falta de participación y acceso a expresiones artísticas. Obteniendo mayor conocimiento de las variables que rodean el problema se pueden plantear acciones y tiempos más convenientes.

Según el Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile (2014), la formación de públicos se establece como un proceso de planificación, elaboración e implementación de estrategias que buscan incidir en las preferencias y valoración de creaciones artísticas, así como intervenir en las barreras que condicionan el acceso y participación de las personas con la oferta cultural de su entorno.

El proceso de formación de públicos tiene tres ejes de trabajo:

- La educación, mediante actividades artísticas con contenidos educativos.
- La mediación, mediante el acercamiento de personas y grupos vulnerables o con escasa participación en espacios culturales y artísticos.

- La participación, a través de actividades de apreciación artística, apropiación simbólica y talleres de creación artística.

El Gran Teatro Nacional del Perú, siguiendo la Política Nacional de Cultura al 2030, desde el área de Públicos busca garantizar el ejercicio de los derechos culturales de la población, teniendo en cuenta, de manera especial, el acceso y participación de públicos potenciales, tales como escolares y personas con discapacidad. Desde el modelo de gestión del área antes mencionada se propone tres líneas estratégicas para la formación de públicos:

- Diseño participativo y enfoque de cocreación: fomenta la participación activa de los públicos en la creación de experiencias artísticas.
- Comunicación y convocatoria de públicos: garantiza que su programación sea comunicada de manera accesible y atractiva para todos.
- Evaluación de la experiencia: identifica los perfiles y percepciones de los públicos, monitorea los niveles de accesibilidad y evidencia el impacto de las actividades.

Tal como se puede apreciar en ambas propuestas, se hace referencia a la población vulnerable, entre la que se cuenta escolares y personas con discapacidad, es decir, con diversidad funcional.

Formación de artistas inclusivos

La educación artística en las personas con diversidad funcional permite que desarrollen sus habilidades, posibilita patrones apropiados de conducta y comportamiento social, aumenta su autovaloración y autoestima, mejora su ajuste psíquico y, además, influye positivamente en lo que respecta a la disciplina y a la convivencia social. El proceso artístico permite la expresión de emociones y el desarrollo de las habilidades psicomotrices y de los sentidos, conjuntamente con la mejora de la competencia lingüística (Alonso, 2017)

Según un estudio del Consejo Nacional para la Integración de la Persona con Discapacidad (Conadis, 2021), investigaciones en materia de educación inclusiva exploran de qué manera las diversas manifestaciones artísticas, como el teatro musical, la danza contemporánea, el rap y la educación musical, influyen favorablemente en el desarrollo de habilidades e inclusión de las personas con discapacidad, especialmente niños y niñas. Estos podrían continuar formándose en estas artes y continuar gozando de sus beneficios.

La Defensoría del Pueblo (2019) indicó que la preparación que requieren los docentes para atender las necesidades educativas de los estudiantes es exigua. Esta afirmación se desprende de la información proporcionada por el Minedu, así como de los testimonios de docentes, quienes refieren que la oferta de capacitación que brinda el Minedu es superficial y no cumple con sus expectativas.

Si bien se reconoce que la educación artística es crucial para el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales de estudiantes con divergencia funcional cognitiva, no se cuenta con docentes preparados para atenderlos. Esto ocurre en la educación básica regular en general, así como en todo el sistema educativo peruano, entornos donde podrían formarse a futuros artistas de teatro. En cuanto a la formación de docentes para atender debidamente a esta población en su educación como artistas de teatro, la situación es similar o hasta más limitada aún, sobre todo en espacios públicos.

Definiciones importantes

Diversidad funcional

La diversidad funcional es un término con perspectiva social que se distingue del de discapacidad. Se enfoca en las capacidades diferentes de cada persona.

Existen tipos de diversidad funcional según el sistema alterado, de ese modo podemos mencionar los siguientes:

- Diversidad funcional física o motora: cuando existen problemas para desarrollar movimientos que afectan posibilidades de desplazamiento, equilibrio, el uso de las manos o incluso el habla.
- Diversidad funcional sensorial: cuando se trata de problemas visuales, desde la ceguera hasta problemas leves de visión, o auditivos, según la pérdida de audición.
- Diversidad funcional intelectual: limitaciones en el área de la comprensión y comunicación (síndrome de Down, parálisis cerebral, síndrome X frágil, síndrome de Angelman, síndrome de Prader Wili, autismo, síndrome del maullido y síndrome alcohólico fetal).
- Diversidad funcional múltiple: abarca necesidades en más de dos sistemas. Puede tratarse de la suma de alteraciones o del nivel de desarrollo de la persona y sus posibilidades comunicativas y de aprendizaje.

Inclusión

Es el proceso de abordaje y respuesta a la diversidad de las necesidades de todos los alumnos a través de la creciente participación en el aprendizaje, las culturas y las comunidades, y de la reducción de la exclusión dentro y desde la educación (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2008).

Atención a la diversidad

Conjunto de acciones educativas que, en un sentido amplio, intentan prevenir y dar respuesta a las necesidades, temporales o permanentes, de todos los estudiantes; entre ellos, a los que requieren una actuación específica, derivada de factores personales o sociales relacionados con situaciones de desventaja sociocultural, de altas capacidades, de compensación lingüística, comunicación y del lenguaje o de discapacidad física, psíquica, sensorial o con trastornos graves de la personalidad, de la conducta o del desarrollo, de graves trastornos de la comunicación y del lenguaje de desajuste curricular significativo (Álvarez, 2018).

Formación de públicos con diversidad funcional

Fomento de conexiones emocionales entre las personas con diversidad funcional y la oferta artístico cultural. Se trata de la formación para atender a la necesidad de mayor participación cultural de la ciudadanía en su diversidad, a partir de una mirada realista de la gestión cultural.

Formación de artistas con diversidad funcional

Formación artística que desarrolla las capacidades de estudiantes con diversidad funcional, a través de una metodología que responda a sus necesidades reales, estableciendo un espacio de normalidad en sus talleres donde los individuos disfruten de un tiempo constructivo a través del vehículo del arte y la creatividad.

Experiencias de atención a la diversidad funcional intelectual mediante el teatro

Por encontrarse en Lima y habernos facilitado información inicial, las experiencias que abordan la formación de artistas inclusivos que hemos seleccionado, son las siguientes:

- a. Escuela Nacional Especial de Arte
- b. Cerrito Azul
- c. Musical Ciudadano
- d. Capaz: Elenco Aliadxs
- e. La Plaza: Late Corazón

- a. La Escuela Nacional Especial de Arte.** Es una escuela dirigida a adolescentes y adultos con discapacidad intelectual. Tiene por objetivo brindar un espacio cultural, único, social y profesional para mejorar la calidad de vida de sus estudiantes con discapacidad intelectual, respetando el derecho humano universal de acceso a la cultura. Como se observa en la Figura 4, el elenco de la Escuela Nacional Especial de Arte.
- b. Cerrito Azul.** Esta institución se dirige a niños, jóvenes y adultos con autismo, retardo mental, síndrome de Down y problemas de conducta. La finalidad que tienen es hacer de sus alumnos personas independientes, que puedan valerse por sí mismas y que puedan resolver desde problemas más simples hasta los más complejos; que puedan llegar a trabajar y que sean felices felices (ver Figura 15).
- c. Musical Ciudadano.** Se trata de uno de los programas de la Fundación 2 alimentos. Se dirige a personas con síndrome de Down, autismo, déficit cognitivo, discapacidad motriz, entre otras condiciones, junto con personas sin discapacidad. Tiene por objetivo romper barreras y construir puentes entre personas con y sin discapacidad mediante el arte y la música. En ese sentido, crea un entorno donde todos los participantes puedan alcanzar su máximo potencial, demostrando que la diversidad es una fuente de riqueza y aprendizaje para todos (ver Figura 6).

Figura 4
Presentación del elenco de la ENEA



Nota. Recuperado de Escuela Nacional Especial de Arte (2017).

Figura 5
El director y el elenco de teatro de Cerrito Azul



Nota. Recuperado de Centro Cerrito Azul (2024).

Figura 6

Una escena de «Galaxias de papel», a cargo del elenco de Musical Ciudadano



Nota. Recuperado de Musical Ciudadano (s. f.).

Figura 7

El elenco de teatro Aliadxs



Nota: Recuperado de Capaz (s. f.).

Figura 8

Escena del proyecto «Late corazón»



Nota: Recuperado de La Plaza (2023).

- d. Capaz: Aliadxs.** Se trata de uno de los proyectos de Capaz. Está dirigido a jóvenes con síndrome de Down. El elenco inició con un taller integral de teatro (3 módulos, 9 meses) donde se usaron las herramientas del teatro para conocer los límites y potencialidades de los cuerpos y voces. Los miembros del taller (ver Figura 7) ya son un elenco que se encuentra preparando su primera producción *Desempleadxs*, obra testimonial sobre la ausencia de derechos en la comunidad con síndrome de Down. Las familias forman parte fundamental de este proyecto.
- e. La Plaza: Late Corazón.** Es un proyecto multidisciplinario realizado entre profesionales del teatro e investigadores tanto del Perú como del Reino Unido. El proyecto estudia la transferencia del método artístico Hunter Heartbeat, diseñado por Kelly Hunter, al Teatro La Plaza con el fin de crear una obra de teatro con herramientas de accesibilidad para infancias y juventudes neurodivergentes. El proyecto (ver Figura 8) se desarrolló en Perú

y consiste en presentaciones de una versión libre de *La tempestad* de Shakespeare en teatros y centros educativos; además de presentaciones virtuales; y talleres para enseñar los juegos teatrales de la obra a actores y no actores. Asimismo, como parte del proyecto, se ha diseñado una web que contiene videos de cómo realizar los juegos, con el deseo de que estos puedan ser accesibles para personas neurodivergentes, sus familiares, artistas escénicos, profesores y para todo el público que esté interesado.

Metodología

Estudio exploratorio que considera la revisión documental, entrevistas y observación de campo.

Para este estudio se tendrá como población a las siguientes instituciones:

- Escuela de Educación Especial Artística
- Cerrito Azul
- Musical Ciudadano
- Capaz: Aliadxs
- La Plaza: Late Corazón

La muestra está conformada por el 30 % de expertos, directivos, docentes y estudiantes de cada una de las instituciones. Utilizamos una estrategia de muestreo por conveniencia.

Conclusiones

Tal como se señaló en el resumen, la investigación está en proceso. Mientras tanto, adelantamos las siguientes conclusiones:

1. Existen escasas ofertas de formación de públicos y de artistas de teatro con divergencia funcional cognitiva en Lima.

2. La formación de públicos con divergencia funcional está en una etapa inicial en Lima.

Las experiencias formativas de teatro inclusivo en Lima, en su gran mayoría, no consideran la participación de personas regulares.

Referencias

Alonso, D. (2017). *La educación artística en las personas con diversidad funcional. Habilidades bio-psico-sociales y calidad de vida* [Tesis de doctorado], Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de: <https://hdl.handle.net/20.500.14352/22363>

Álvarez, A. (2018). Atención a la diversidad en la formación profesional. *Revista Internacional de Apoyo a la Inclusión, Logopedia, Sociedad y Multiculturalidad* 4(4), 175-180.

Consejo Nacional para la Integración de la Persona con Discapacidad. (2021). *Percepciones y vivencias de las personas con discapacidad durante la emergencia sanitaria por COVID-19 en el Perú*. Conadis. Recuperado de: <https://goo.su/HMblXs>

Consejo Nacional de la Cultura y las Artes de Chile. (2014). *Herramientas para la gestión cultural local. Formación de audiencias*. Recuperado de: <https://goo.su/4n2I6Uy>

Cundari, S. et al. (Comp.) (2020). *Herramientas y experiencias de la enseñanza del arte en la discapacidad*. Editorial de la Facultad de Filosofía y Letras Universidad de Buenos Aires. Recuperado de: <https://goo.su/cn9Cb>

Defensoría del Pueblo. (2019). *El derecho a la educación inclusiva. Barreras en la implementación de los servicios educativos públicos y privados para estudiantes con discapacidad y con otras necesidades educativas* (Informe Defensorial n° 183). <https://www.defensoria.gob.pe/wp-content/uploads/2019/12/Informe-Defensorial-183-El-Derecho-a-la-Educaci%C3%B3n-Inclusiva.pdf>

- Gran Teatro Nacional. (2023). *Estudio de públicos. Conciertos accesibles: Perfiles y percepciones de públicos sordos y oyentes*. Recuperado de <https://publicos.granteatronacional.pe/categoria/estudiosdepublicos/contenido/conciertosaccesiblesep#>
- Huerta, J. (2006). *Discapacidad y accesibilidad. La dimensión desconocida*. Fondo Editorial del Congreso del Perú.
- Instituto Nacional de Estadística e Informática. (2017). *Perfil socio-demográfico de la persona con discapacidad*. Recuperado de: https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1675/cap03.pdf
- Ministerio de Cultura. (2020). *Política Nacional de Cultura al 2030*. Recuperado de: https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1025961/PNC_VERSI%C3%93N_FINAL_2.pdf?v=1595329988
- Ministerio de Cultura. (2023). *Reporte de seguimiento de la Política Nacional de Cultura al 2030*. Recuperado de: <https://transparencia.cultura.gob.pe/sites/default/files/transparencia/2023/06/informes-de-monitoreo-y-evaluacion-de-los-planes-y-politicas/informe-de-analisis-estrategico/reportedeseguimiento2022politicanacionaldeculturaal2030f.pdf>
- Ministerio de Educación. (2020). *Proyecto Educativo Nacional al 2036*. Recuperado de: <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/1915017/CNE-%20proyecto-educativo-nacional-al-2036.pdf.pdf?v=1679434080>
- Organización de las Naciones Unidas. (1948). *Declaración Universal de los Derechos Humanos*. Recuperado de: https://www.ohchr.org/sites/default/files/UDHR/Documents/UDHR_Translations/spn.pdf
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2008). *La educación inclusiva: el camino hacia*

el futuro. Documento de referencia. Recuperado de: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000162787_spa

Enlaces de interés

<https://capaz.org.pe/>

<https://capaz.org.pe/talleres-de-arte-para-la-diversidad/>

<https://www.facebook.com/p/Capaciarte-100064582668271/>

<https://www.escuelanacionalespecialdearte.com/quienes-somos.html>

<https://www.gob.pe/institucion/ensabap/noticias/843175-ensabap-promueve-la-inclusion-social-a-traves-de-innovador-proyecto-artistico>

<https://laplaza.com.pe/proyectos-de-investigacion/>

<https://www.britishcouncil.pe/programas/artes/inclusivas>

<https://sirnpdpide.conadisperu.gob.pe/>



La performance multimedia como medio de denuncia de la violencia doméstica en el vínculo conyugal

Catalina Santillan Chiroque

Resumen

La presente ponencia tiene como objetivo explorar las posibilidades del multimedia como medio de denuncia dentro del espacio íntimo de la pareja, en donde fecunda el abuso del poder, específicamente en casos de violencia doméstica. La privacidad del hogar facilita el ejercicio del control y la dominación, permitiendo que la violencia se perpetúe de manera silenciosa y encubierta, amparada por la aparente normalidad de las dinámicas conyugales tradicionales. Este artículo integrará el proceso de creación de la performance multimedia *Búnker Flor de Lis* que utiliza proyecciones de videos en movimiento, música y sonidos, en simultáneo con las acciones de la *performer* para evidenciar los diferentes tipos de violencia ejercida sobre el cuerpo femenino en el espacio conyugal. Además, se presentará el proceso de investigación de la creación de una atmósfera sensorial con el uso de cigarro, cerveza y objetos de origen animal (huesos, vísceras), que busca generar incomodidad en el espectador y mostrar la sutileza y crudeza de la violencia doméstica. El aporte de esta investigación radica en abordar la insensibilidad de los ciudadanos peruanos frente a la violencia doméstica en el vínculo conyugal. El silencio

de la ciudadanía ante casos desgarradores evidencia que el país aún padece de androcentrismo y opresión hacia la mujer en el ámbito privado, característico de las relaciones conyugales. Finalmente, este trabajo pretende abrir un diálogo sobre la violencia doméstica, utilizando elementos multimedia y objetos simbólicos, convirtiendo la *performance* en una herramienta feminista y de denuncia contra una sociedad machista, promoviendo una mayor conciencia crítica sobre la violencia en el ámbito privado.

Palabras claves: violencia doméstica, búnker, violencia conyugal, ámbito privado, performance multimedia.

Introducción

Recuerdo cada centímetro de nuestra casa, como si aún viviéramos allí. Me acuerdo de que, antes de mudarnos, nos desvelábamos anhelando vivir juntos. Él me manifestaba sus mayores miedos, me pedía que por favor nunca lleguemos a ser como sus padres. Aunque él intenta olvidar, siempre recuerda que, de niño, al escuchar los gritos y los golpes de sus padres, se escondía debajo de sus sábanas llorando y suplicando que no le hiciera daño a su madre. Pero nada cambiaba, y nunca nada cambió.

A los veintidós años decidí independizarme. Junto a mi expareja y nuestra hija, nos mudamos a un apartamento. Nuestras sonrisas pronto se fueron desdibujando al empezar a convivir, porque era mucho más difícil de lo que nosotros esperábamos. Nuestro hogar fue encapsulando nuestro amor que luego se convirtió en el búnker¹

¹ «La principal característica de la violencia doméstica es que sucede entre cuatro paredes, es decir, al cerrar la puerta. Si ubicamos con claridad el contexto, ya no es posible la abstracción. (...) En la casa las cosas son muy distintas. La especificidad que deriva de las cuatro paredes y la puerta cerrada tiene varias implicaciones: la existencia de un proceso, la alternativa de maltrato y afecto, así como el avance continuo y las dificultades para pedir ayuda» (Torres, 2005, p. 104).

de nuestros traumas. Inicialmente nos entendíamos como un equipo, ya que ambos aportábamos, pero de distintas maneras. Con el tiempo todo se tornó un caos ya que él deseaba ser el jefe de la casa; aunque yo era la que proveía la mayoría de nuestros gastos, no encontraba problema en ello.

Ese entorno íntimo donde las parejas conviven y comparten su vida es también el escenario donde se construyen y establecen dinámicas, costumbres, normas y formas de convivencia. Este espacio, que en su esencia debería ser un refugio de seguridad y confianza, puede transformarse, de manera sutil y progresiva, en una especie de prisión. Existen situaciones que rompen con ese vínculo de respeto y confianza. En cuestión de segundos el comportamiento de la otra persona puede cambiar. La privacidad, que debería ser un espacio de conexión y armonía, comienza a distorsionarse y tornarse en un ámbito de manipulación, maltrato, aislamiento y demás conductas violentas.

El hombre dentro de un espacio conyugal es generalmente visto como el proveedor, es decir, el que va a brindar seguridad económica y familiar. El rol del hombre es el de proteger su hogar y decidir sobre su familia (Butler, 1999). Es necesario hacer una distinción entre dos aspectos del comportamiento masculino. Por un lado, se encuentran acciones saludables y positivas como proteger, cuidar y proveer, que reflejan un compromiso genuino y responsable hacia los demás miembros del hogar. Por otro lado, existe un rol asumido por algunos hombres que los coloca en el centro de la dinámica, subyugando a la mujer y viéndola como una propiedad. Este enfoque prolonga una visión desequilibrada y opresiva de las relaciones de género, donde la igualdad y el respeto son reemplazados por el control y la dominación.

La normalización de las conductas violentas hacia las mujeres, en su mayoría, son minimizadas o justificadas y, en lugar de ser denunciadas, se naturalizan. Las víctimas son cuestionadas por la credibilidad, lo que beneficia al hombre en todo momento. Las acciones violentas

domésticas son aún más difíciles de presentar bajo falta de pruebas por ser una violencia que se ejerce en el espacio íntimo del hogar.

En los espacios privados conyugales, la violencia puede surgir debido a la imposición de roles de género, lo que permite al hombre recuperar y mantener su poder dentro de la relación y del hogar. Estos roles refuerzan una relación desigual en la pareja, en la que se espera que el hombre sea el principal proveedor para la familia. Así, el hogar se convierte en un espacio que refuerza la dominación masculina.

De esta manera puedo definir que el género está descrito por una división biológica entre los sexos, el cual se convierte en la parte principal para definir a una persona, lo cual determina el género femenino o masculino. De este modo, los roles de género moldean a los comportamientos sociales iniciando la subordinación femenina frente a la masculina. (Butler, 1999, p. 226)

Las bases de los roles de género en la sociedad se han construido en torno al comportamiento social y la subordinación de las mujeres frente a los hombres. Estas construcciones sociales refuerzan la creencia de que las mujeres deben desempeñar roles secundarios, como ser amas de casa y priorizar a sus maridos, mientras que los hombres mantienen el control y la autoridad.

El desarrollo de este rol dentro de la sociedad da pie a la creación del género femenino y masculino, lo cual es el comportamiento sujeto al sexo, en la que debe comportarse para encajar en la sociedad. En este caso, los roles de géneros son creados a partir de adjetivos opuestos entre ambos sexos. Por ejemplo, al rol femenino se le asocia con lo sensible, delicado, maternal, cuidadosa y frágil; mientras que al masculino se le otorga adjetivos como fuerza, rudeza, poder y proveedor.

Por lo tanto, el género no es algo natural asignado al nacer, proviene de un constructo social que parte a raíz de normas culturales, contrastos entre géneros, lo que genera comportamientos de violencia dentro del vínculo conyugal, que son reforzados dentro de la sociedad. Esta

es una problemática sensible y oprimida por la falta de divulgación, dando inicio al fenómeno de la dominación masculina, el cual se refiere a cualquier acto de violencia que se ejerce sin repercusión, ya que la acción violenta está normalizada.

En esa misma línea, la violencia no está apartada del género, puesto que ese afán de poder sobre el cuerpo del otro, de verlo como territorio, posee un aspecto político. Este poder desencadena una relación de dependencia entre los roles de género. Algunos miembros del género masculino experimentan placer al ejercer violencia contra la mujer ante la presencia de otros hombres (Segato, 2003).

Es decir «al hacer uso de la violencia simbólica², la acción violenta queda invisible frente a los ojos de la víctima y del agresor, ya que está disfrazada dentro de los parámetros de lo correcto de la sociedad (Bourdieu, 2000). En estos contextos íntimos, la dominación masculina se evidencia dentro de todas las relaciones que conforman la sociedad por el carácter androcentrista que lo conforma. Este androcentrismo otorga poder al hombre basado en su anatomía, masculinidad y fuerza por naturaleza. En consecuencia, las mujeres carecen de autoridad dentro de cualquier institución social por la dominación masculina. Dentro del hogar, esta violencia simbólica se normaliza y se esconde detrás de prácticas cotidianas y expectativas sociales, haciendo que la opresión y el control pasen desapercibidos tanto para la víctima como para el agresor. Todo esto crea un bunker simbólico, un espacio de violencia donde la víctima queda atrapada en una prisión invisible, sin escapatoria, debido a la naturalización de estas dinámicas de poder.

² «Siempre he visto en la dominación masculina, y en la manera como se ha impuesto y soportado, el mejor ejemplo de aquella sumisión paradójica, consecuencia de lo que llamo la violencia simbólica, violencia amortiguada, insensible, e invisible para sus propias víctimas, que se ejerce esencialmente a través de los caminos puramente simbólicos de la comunicación y del conocimiento o, más exactamente, del desconocimiento, del reconocimiento o, en último término, del sentimiento» (Bourdieu, 2000, p. 5).

Al abordar la violencia física en una pareja, los aspectos que conviene recordar son los siguientes: Antes del primer golpe, hay numerosas señales que es necesario atender: control económico, asedio, amenazas, destrucción de objetos, desprecio hacia las mujeres y abuso físico en relaciones previas. La violencia física se dirige al cuerpo y abarca una gran variedad de manifestaciones, desde un jalón de cabellos, hasta la muerte, pasando por lesiones de todo tipo, heridas con armas blancas, golpes con objetos, disparo de arma de fuego, etc. La violencia es cíclica. Hay alternancia entre maltrato y afecto, y largos periodos de relativa calma. En ese proceso, las mujeres sienten que pueden —y deben— ayudar a los agresores, y eso les proporciona un aliciente para su autoestima, la cual está hecha añicos por la violencia. La violencia es progresiva. No se detiene por sí sola. Se requiere siempre la intervención de un especialista. (Torres, 2005, p. 149)

Por consiguiente, quisiera plantear la distinción entre la violencia doméstica en el vínculo conyugal con la violencia de género. Su principal diferencia es cómo se ejerce la violencia, como acto de poder, que está sujeta a la normalización del desequilibrio entre los roles de género que impulsan el androcentrismo. En el caso de la violencia doméstica, este poder se fomenta en el espacio íntimo de la pareja. La privacidad del hogar facilita el ejercicio del control y la dominación, ya que el entorno familiar ofrece un ámbito cerrado y aislado del mundo exterior. Esto permite que la violencia se perpetúe de manera silenciosa y encubierta, amparada por la aparente normalidad de las dinámicas conyugales tradicionales. Así, la violencia doméstica se ejerce en el ámbito familiar, específicamente en la relación conyugal, donde las estructuras de poder desiguales entre hombres y mujeres se refuerzan y mantienen en secreto tras la puerta cerrada.

Tampoco pueden huir, precisamente porque *la puerta está cerrada*. La única posibilidad de escape es mental. Entonces hay una especie de disociación, como si la mujer golpeada, violada o agredida fuera otra. La disociación es básicamente un mecanismo de sobrevivencia. (Torres, 2005, p. 160).

Al tomar las perspectivas de Butler, Segato y Bourdieu, se evidencia que, en la relación conyugal, el hombre asume el rol de proveedor, lo que refuerza su superioridad. La mujer, en cambio, queda subordinada al asumir el papel de cuidadora y soporte del hombre, viéndose relegada a las tareas del hogar y al cuidado de los hijos, convirtiéndose así en una extensión de su pareja. Esta mujer se desvive y solo vive en relación a él porque sus movimientos, comportamientos, acciones y hasta su apariencia es modificada por su marido. En este espacio privado de lo conyugal, el hombre tiene la potestad de poder que se da por naturaleza, actuando bajo micromachismos, que son acciones cotidianas en donde se aplica grados de violencia.

La cotidianidad en la sociedad androcéntrica naturaliza actos violentos hacia las mujeres a diario desde el control sobre su vestimenta, la imposición de roles domésticos, el acoso sexual en espacios públicos y laborales, y la desvalorización de su voz y decisiones en el ámbito familiar y social.

El reconocimiento de la violencia contra la mujer en el ámbito familiar y de las relaciones de pareja, como un grave problema social es reciente en el Perú pese a que existe legislación sobre las relaciones de pareja desde hace 100 años, por lo menos (Loli, 2002) Este proceso no ha sido fácil. Tradicionalmente la violencia conyugal había sido justificada y concebida por el conjunto de las instituciones sociales como un problema de estricta competencia familiar. (Matos & Cordano, 2006, p.15)

La violencia doméstica suele ocurrir en la privacidad del hogar, lo cual dificulta su visibilidad y la intervención externa. Los espacios privados se convierten en sitios de abuso y control ocultos de la vista pública. La casa se concibe como un espacio privado, a menudo impenetrable para la mirada externa, donde se desarrolla la vida íntima de la familia. Aunque tradicionalmente se percibe como un lugar de refugio y seguridad, para muchas mujeres puede convertirse en un espacio de peligro y violencia.

La privacidad del hogar facilita la perpetuación de dinámicas de poder en las que la violencia se manifiesta sin intervención externa. Este aislamiento refuerza tanto el control del agresor como la vulnerabilidad de la víctima. La casa es también el lugar donde se regulan conductas y se establecen roles, frecuentemente con un marcado componente de género que dicta cómo deben comportarse los miembros de la familia.

Además, es un ámbito donde se puede ejercer control económico y social sobre sus integrantes, especialmente sobre las mujeres, limitando su acceso a recursos y su capacidad de interacción externa.

El cuerpo femenino en la relación conyugal puede ser considerado como un territorio de control y dominación, donde la violencia se ejerce para establecer y mantener poder. La apropiación y control del cuerpo de la mujer como forma de dominación en el ámbito privado. La mujer debe ser perfecta, ella debe complacer, obedecer y entregarse a su marido por completo. La violencia de género en el ámbito doméstico revela una lógica de posesión, donde el agresor considera a su pareja como propiedad, justificando así sus actos de abuso y control. Ella cumple con una orden sexual. Cuando él quiere tener relaciones sexuales él lo demanda y ella debe acceder, aun así no le apetezca, o la haya tratado mal o él esté borracho.

Si la relación sexual aparece como una relación social de dominación es porque se constituye a través del principio de división fundamental entre lo masculino, activo, y lo femenino, pasivo, y ese principio crea, organiza, expresa y dirige el deseo, el deseo masculino como deseo de posesión, como dominación erótica, y el deseo femenino como deseo de la dominación masculina, como subordinación erotizada, o incluso, en su límite, reconocimiento erotizado de la dominación. (Bourdieu, 2000, p. 19)

Al hombre le excita tener control sobre su pareja y disfruta demostrando este poder frente a otros hombres. Este control se manifiesta en la forma en que la mujer se viste, su apariencia, y su ubicación constante. Esta vigilancia no solo busca mantener el poder sobre la mujer, sino también reafirmar su posición de autoridad y superioridad dentro de la dinámica de género. «Las mujeres se casan y obtienen esposos. ¿Qué significa esto para ellas? Básicamente, que ahora tienen a alguien a quien complacer, agradar y atender. Ellas pasan de un jefe a otro, de la tutela del padre al marido» (Torres, 2005, p. 80). El control y la violencia ejercida generan en la mujer sentimientos de miedo constante. La amenaza de agresión física o emocional por parte del marido refuerza su sumisión, perpetuando el ciclo de abuso. Este estado de temor y la necesidad de evitar la ira del agresor consolidan la dinámica de poder desigual dentro del vínculo conyugal.

Por esta razón, mi trabajo de investigación parte desde la necesidad de denunciar la violencia doméstica mediante el uso de las artes escénicas. En este caso me apoyaré de la *performance*, por las características que esta posee, al ser una estrategia sociopolítica de denuncia hacia injusticias sociales, y desde la necesidad de alejarme del teatro convencional para poder representar la realidad a partir del uso de la memoria y experiencias colectivas, lo cual se manifiesta mediante el cuerpo del *performer* y el accionar.

Introducción

El contexto actual no permite estar aislado de la sociedad y de su entorno, en la que la investigación en artes está sujeta al tiempo, espacio, experiencia y subjetividad como parte de un proceso de conocimiento (Sánchez, 2013). El proceso artístico está sujeto a la sociedad, cultura, tiempo e individuo, ya que el arte parte de una experiencia colectiva.

La *performance* multimedia es un campo poco desarrollado a nivel teórico en Latinoamérica. El uso de ambos lenguajes crea un código

nuevo de ejecución artística que combina recursos tecnológicos, como imágenes, videos, sonidos y luces, para crear símbolos a través de la interacción con la actriz.

La palabra *performance* nos permite aludir tanto a la hipervisibilidad de la teatralidad como al sistema de mediatización del espectáculo (...). No somos solamente espectadores, somos actores sociales con el potencial de intervenir y responderle al poder. Teatralidad y espectáculo son sustantivos sin verbo... *Performance* contiene el verbo (performar) y al actor social (el/la performer/a) dentro de la misma palabra. (Taylor, 2011, p. 42)

La *performance* se define como un acto de denuncia y una herramienta sociopolítica para combatir con los problemas que enfrenta la sociedad. Es parte de un intercambio de diálogo que refleja la identidad cultural en una representación de lo real (Taylor, 2011). La *performance* cobra una importancia dentro de la memoria por ser un acto ritualizado de acciones o de repeticiones que unen el arte con la verdad, ya que la *performance* es una herramienta de acto de denuncia que, a su vez, revela, visibiliza o deconstruye una problemática dentro de la sociedad.

La *performance* ha sido utilizada por mujeres durante décadas para poder exponer injusticias sobre el género. Dentro del mundo de la *performance*, las mujeres han jugado un papel muy destacado. La inmediatez y confrontación directa con el público permite a las artistas expresar libremente su discurso, sin estar sometidas a los tradicionales patrones culturales (Alcázar, 2010).

En el mundo de la *performance*, las mujeres han encontrado un espacio de protagonismo y expresión que desafía las limitaciones impuestas por los tradicionales patrones culturales. Desde el punto de vista de Alcázar, subrayo cómo la *performance* ofrece a las artistas la capacidad de comunicar sus discursos de manera directa y sin filtros. A diferencia de otros medios artísticos que pueden estar sujetos a la censura o a las convenciones de la industria cultural, la *performance*

se distingue por su inmediatez y confrontación directa con el público, lo que permite a las mujeres explorar y expresar sus ideas y experiencias sin mediaciones ni restricciones. Este espacio de libertad creativa ha sido crucial para que muchas mujeres «performanceras»³ puedan abordar temas complejos, como la identidad de género, la sexualidad y la violencia, desde una perspectiva auténtica y personal.

La confrontación directa con el público en la *performance* crea un diálogo inmediato y visceral, que permite a las artistas feministas cuestionar y desafiar las normas culturales de manera efectiva. Al estar presente físicamente y actuar en tiempo real, las mujeres en la *performance* pueden generar reacciones emocionales intensas y provocar reflexiones profundas entre los espectadores. Este encuentro cara a cara rompe con la distancia que a menudo existe entre la obra y el público en otras formas de arte. Además, esta dinámica de interacción directa proporciona a las artistas una plataforma poderosa para visibilizar y denunciar injusticias de género, al mismo tiempo que fomentan una mayor conciencia social y compromiso por parte del público.

Por lo tanto, el quehacer artístico deja reflexionar y revelar lo que la sociedad intenta manifestar. La *performance* no solo se adapta según la presencia de experiencias sociales, sino que se modifica según la adaptación y el desarrollo de aquella. De esta manera, la *performance* ha evolucionado junto a los aportes tecnológicos que han transformado la sociedad, en la que los conceptos del *performance* son la presencia, el tiempo y espacio, es decir, lo real dentro de la representación (Zorita, 2010). De todos modos, la presencia tecnológica ha cobrado más uso e importancia en los últimos años, en las que está inserta tanto en el arte como en la sociedad. El avance tecnológico introduce los dispositivos inteligentes en las artes escénicas.

³ Performanceras: término que se refiere a una *performer*, persona del género femenino que realiza una *performance*. (Alcázar, 2010)

Desde el siglo XX estos aspectos caracterizan al arte multimedial y constituyen los fundamentos de la interacción entre arte y tecnología en cuanto a la experiencia sensorial inmersiva, la confluencia disciplinaria y principalmente la creación a través del trabajo colaborativo entre los artistas y los espectadores o usuarios. (Paoletta, 2019, p. 43)

Así, la multimedia puede servir como un cuerpo presente o ausente durante la obra. Es un recurso que permite unir actores, directores y espectadores dentro de una misma pantalla sin estar físicamente cerca de sí. La virtualidad crea un recurso complejo que se puede usar para complementar un acto escénico. Un nuevo recurso no es la desaparición de la teatralidad, más bien ayuda a crear vida en escena. El lenguaje de las metáforas, simbolismo que es creado de manera predeterminada sobre la pantalla, es para que el espectador pueda pensar sobre los detalles que va viendo. El espectador, al ver los detalles predeterminados por el creador del video o puesta, se empieza a involucrar teniendo la posibilidad de crear su propia historia.

Zorita (2010) sostiene que la teatralidad ha estado de la mano con la multimedia, ya que ambos han ido evolucionando juntos. La multimedialidad se hace posible en el teatro al otorgar uso de luces, módems, dispositivos como proyecciones, música, grabaciones de voz o de video, video *mapping*, etc. La relación que se crea entre la teatralidad y la multimedia es la funcionalidad entre ambas. Como han ido evolucionando juntos, han podido pasar por distintos medios multimediales, así como también han creado nuevos lenguajes teatrales. El uso de la multimedia no solo sirve para ambientar la puesta en escena, sino que interactúa con el cuerpo en escena.

La importancia de la multimedia ha crecido de la mano de la evolución social. Hoy en día, los dispositivos inteligentes pueden cobrar vida dentro del *performance*, lo cual crea un lenguaje más complejo con el uso de luces, sonidos, proyección, videos, imágenes y demás.

Hay distintos medios multimediales⁴, como por ejemplo el uso de luces, sonido, música, grabaciones de voz, videos, imágenes cortadas y proyecciones. Estos aportan a la escena mediante la creación de un cuerpo artístico con el que se puede interactuar.

Féral (como se citó en Zorita, 2010) afirma que «tomaremos aquí la noción de media en un sentido muy amplio: como todo en tanto que procedimiento tecnológico que mediatiza la representación del sujeto con el mismo» (p. 52). En otras palabras, Féral considera «media» no solo los medios tradicionales como la televisión, el cine o la radio, sino también cualquier tecnología o herramienta que intervenga en cómo se presenta y se percibe a un sujeto en una obra de arte o en una *performance*.

En esta perspectiva amplia, los «media» incluyen cualquier forma de tecnología que afecte la manera en que se comunica o se experimenta una representación. Esto puede abarcar desde dispositivos digitales, como cámaras y proyectores, hasta técnicas de iluminación, sonido, o incluso interfaces virtuales. Estos medios tecnológicos influyen en la representación del sujeto al modificar su presentación y percepción por parte del público, creando una mediación entre el sujeto (o actor) y su representación. La tecnología actúa como un filtro o un intermediario que transforma la forma en que el sujeto se manifiesta y se comunica en la escena, introduciendo nuevas dimensiones y capas de significado.

Esta noción sugiere que la tecnología no solo sirve como una herramienta adicional, sino que puede modificar profundamente la relación entre el sujeto y su representación. Por ejemplo, en una *performance* en vivo el uso de proyecciones puede superponer imágenes sobre el cuerpo del actor, alterando la percepción de aquel y creando un diálogo visual entre la presencia física y la representación mediada. Del

⁴ «Todo el dispositivo videográfico queda dispuesto dentro de la ficción, del relato narrado» (Zorita, 2010, p. 93).

mismo modo, la tecnología del sonido puede cambiar la percepción del espacio y la voz del actor, añadiendo nuevas texturas y profundidades a la actuación.

En esta investigación, búnker es un término que propongo para definir la concepción del espacio en donde se ejerce la violencia doméstica dentro del vínculo conyugal. Este espacio no solo es un espacio físico como la vivienda de la pareja, sino que se vuelve más abstracto al tomar el cuerpo de la misma pareja y al ser los actos de afecto que ambos comparten.

La principal característica de la violencia doméstica es que sucede entre cuatro paredes, es decir, al cerrar la puerta. Si ubicamos con claridad el contexto, ya no es posible la abstracción. (...) En la casa las cosas son muy distintas. La especificidad que deriva de las cuatro paredes y la puerta cerrada tiene varias implicaciones: la existencia de un proceso, la alternativa de maltrato y afecto, así como el avance continuo y las dificultades para pedir ayuda. (Torres, 2005, p. 104)

El búnker como el hogar de los cónyuges es un espacio cerrado, controlado e invisible, en donde la violencia puede perpetuarse sin intervención externa. Este término ilustra la dificultad para romper el ciclo de abuso en el ámbito doméstico, en la que el búnker se vuelve la idea del hogar como un espacio cerrado donde se ejerce el control y la violencia invisible sin intervención externa.

Fernández (como se citó en Segato, 2003) piensa que:

Estas diferencias entre los casos detectados a través de indicadores y la percepción subjetiva de violencia doméstica refleja la ‘tolerancia’ ante las situaciones de maltrato por parte de la mujer en las relaciones de pareja», interpreta la autora, apuntando hacia la dimensión «invisible. (p. 111)

Bajo la concepción del búnker, el espacio escénico en la práctica creativa adapta la idea de este refugio, invitando al espectador a experimentar lo que implica estar dentro de él. El primer espacio del búnker es el hogar, ya que allí es donde la pareja cohabita y construye su mundo propio. En este lugar, comparten intimidad y confianza mutua, elementos fundamentales para el vínculo afectivo.

El búnker se nutre de esa intimidad y confianza, que se construyen a través de planes compartidos, miedos, vivencias y traumas. Sin embargo, lo que debería ser un refugio de amor y apoyo puede verse distorsionado por el agresor. Lo que en un principio es un espacio de apertura emocional, crucial para una relación amorosa, se convierte en una herramienta de control. La información revelada en la intimidad —secretos, inseguridades y temores— es utilizada por el agresor como un arma para manipular, amenazar y someter a la víctima.

Este abuso emocional resulta devastador, ya que socava la base de la relación de confianza, transformando el hogar en una prisión. La víctima, atrapada en su propio espacio, se ve vulnerable, mientras que el búnker, en lugar de ser un refugio seguro, se convierte en una cárcel psicológica que limita su capacidad de escapar o buscar ayuda.

«Mi amor lo va a cambiar, hará lo que le pida por mí y por nosotros». En todo este proceso, la casa ocupa un lugar central, precisamente porque es el espacio físico en el que se vive la cotidianidad, cristalizan los mandatos de género y se crean los vínculos más claros de amor o de odio. En pocas palabras, la casa es importante porque tiene una puerta que cerrar. (Torres, 2005, p. 51)

De este modo existe una dualidad del espacio doméstico, ya que el hogar, en teoría, es un refugio de amor y protección, aunque este búnker se transforma en una cárcel donde se perpetúa la violencia. La cohabitación refuerza la dependencia y el aislamiento de la víctima. Este doble papel del hogar refleja la contradicción entre su función como espacio seguro y su realidad como escenario de abuso.

El búnker es un espacio que refleja la violencia doméstica, utilizando objetos sensoriales para evocar experiencias y emociones relacionadas con la crueldad. Esto no solo impacta visualmente, sino también a través de otros sentidos, creando una experiencia inmersiva y perturbadora. Los objetos sensoriales en la *performance* se convierten en vehículos de evocación y denuncia de la violencia doméstica. El uso de elementos como el cigarro, la cerveza y las vísceras no solo intensifica la experiencia sensorial del público, sino que también simboliza diferentes aspectos de la violencia sufrida por las mujeres. Por ejemplo, el cigarro y su olor representan la opresión constante, mientras que la cerveza y las vísceras aluden a la degradación y el abuso. Estos objetos, mediante su manipulación en escena, sirven para hacer tangible el dolor y el maltrato, lo que invita al público a reflexionar sobre la crudeza de la violencia y su impacto en las vidas de las víctimas.

De esta manera, en la propuesta *Búnker Flor de Lis* se representa la crueldad del búnker a través de una serie de acciones performativas que reflejan la brutalidad y la opresión presentes en los espacios de violencia doméstica. La *performer*, situada en un entorno claustrofóbico que emula un búnker u hogar aislado, recrea episodios de violencia de género mediante la repetición de gestos cotidianos que se transforman en símbolos de sufrimiento y control. Los olores, sonidos y elementos visuales presentes en la escena evocan una atmósfera opresiva que transmite la angustia y la desesperanza de la víctima. Esta representación busca hacer visible lo invisible, exponiendo las estructuras de poder y sometimiento que caracterizan la violencia doméstica.

Conclusiones

Este proyecto no solo buscó representar la violencia doméstica, sino que aspiró a generar una reflexión crítica sobre su normalización en la sociedad peruana. A través de la *performance* multimedia, se construye un espacio simbólico donde el cuerpo de la performancera y la

tecnología no actúan como elementos aislados, sino que interactúan dinámicamente para potenciar el acto de denuncia.

En este contexto, la *performance* multimedia se erige como una herramienta poderosa al utilizar el cuerpo, los medios audiovisuales y elementos escénicos para deconstruir las narrativas tradicionales y visibilizar las injusticias estructurales que perpetúan la violencia de género.

El espacio del hogar denominado búnker, que se construyó a través de la escenografía, la iluminación tenue y los sonidos, puso en evidencia el maltrato caracterizado por los roles de género impuestos, la dominación masculina, la opresión y los micromachismos. Esta representación visual refleja las estructuras de poder que, aún en la actualidad, permiten prácticas cotidianas de control, como la minimización de las opiniones de las mujeres, la imposición de tareas domésticas y la manipulación emocional. Estas prácticas perpetúan la violencia en el vínculo conyugal.

El uso estratégico de elementos de la *performance* multimedia, como el video, las proyecciones, los sonidos y las luces en relación con las acciones sensoriales realizadas en el cuerpo de la *performer*, interpelaron al espectador desde un lugar emocional y reflexivo. Emocionalmente, la acción con el hueso, la proyección de escenas violentas y la representación del dolor físico y emocional evocaron incomodidad, angustia y compasión. Reflexivamente, la utilización de la canción «Te compro tu novia», las preguntas proyectadas y las imágenes de la audiencia observando, pusieron en evidencia la complicidad pasiva de la sociedad frente a la violencia doméstica. Estos elementos potenciaron la apertura al diálogo necesario sobre la violencia en el vínculo conyugal en Perú.

La creación de una atmósfera sensorial, mediante el uso de objetos como el cigarro, la cerveza y los huesos de origen animal, cumplió el objetivo de generar incomodidad en el espectador, simbolizando tanto la sutileza como la brutalidad de la violencia doméstica. Estos

elementos no solo reflejaron las contradicciones inherentes a la violencia en el hogar, sino también la normalización de comportamientos violentos en el contexto de las relaciones de pareja.

Finalmente, la *performance* multimedia no solo logró visibilizar y denunciar la violencia doméstica, sino que también abrió un espacio para la reflexión crítica sobre la necesidad urgente de erradicar las prácticas de violencia de género, tanto en la intimidad del hogar como en la sociedad en general. La obra ha mostrado cómo las herramientas tecnológicas y la *performance* pueden servir como un vehículo para promover el cambio social, sensibilizar al público y fomentar el diálogo sobre la violencia en el vínculo conyugal.

Registros fotográficos de la presentación de *Búker Flor de Lis* (ETTIEN 2024)

Figura 1

La performancera plancha el saco de su marido.



Nota. Fotografía de Paolo Lomparte.

Figura 2

La performancera se coloca labial hecho de vísceras en la intimidad conyugal.



Nota. Fotografía de Paolo Lomparte.

Figura 3

La performancera denigra el cuerpo con los objetos orgánicos.



Nota. Fotografía de Paolo Lomparte.

Figura 4

El cuerpo de la performancera, víctima de violencia doméstica en el vínculo conyugal.



Nota. Fotografía de Paolo Lomparte.

Figura 5.

Catalina Santillan y Victoria Lara, artistas investigadoras en el conversatorio luego de la exposición de sus trabajos de investigación.



Nota. Fotografía de Paolo Lomparte.

Referencias

- Abarca, G., Carvajal, C., & Cifuentes, Á. (2012). Análisis de las concepciones de la masculinidad a la base de la intervención en hombres propuesta por el plan de seguridad pública del Ministerio del Interior. *Revista de Psicología*, 159-184.
- Agudelo, L. (2016). *Dos acontecimientos mediados por los personajes de la obra “Casa de muñecas”, de Henrik Ibsen: el desamor y el despertar de la mujer en una sociedad conservadora*. EAFIT.
- Alcázar, J. (2001). *Mujeres y performance el cuerpo como soporte*. Latin American Studies Association LASA; XXII International Congress, Washington DC.
- Alcázar, J. (2010). Performance y mujeres en Latinoamérica. En Ó. Cornago (coord.), *Utopías de la proximidad en el contexto de la globalización. La creación escénica en Iberoamérica* (Pp. 173-188). Ediciones Universidad de Castilla-La Mancha.
- Alva, A. (2020). *Videodestamujer: la mujer que sostiene la cámara y configura la mirada. El video como herramienta performática, expresiva y discursiva en la obra de Elena Tejada-Herrera*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Barrantes, C. (2020). *Silencio, pasividad y sumisión. Condiciones de la mujer, cuestionadas en el arte acción de Liliana Albornoz*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Bourdieu, P. (2000). *La dominación masculina*. Anagrama.
- Butler, J. (1999). *El género en disputa*. Editorial Paidós.
- Calderón, M. (2022). *El uso de la Conferencia Performática para Visibilizar la Explotación Sexual Femenina en el Perú a partir de la obra el tiempo de las Mandarinas de Rafal Nofal*. Escuela Nacional Superior de Arte Dramático.

- Canal, F. (2020). *YouTube*. Obtenido de Canal Francisco Espinosa Ortega Rey: https://www.youtube.com/watch?v=W7yVFK-91Lo&ab_channel=FernandoEspinosaOrtegaRey
- Carbajal, M. (2010, 8 de febrero). Las mujeres nunca han sufrido tanta violencia doméstica como en la Modernidad. *Página 12*. <https://www.pagina12.com.ar/imprimir/diario/dialogos/21-139835-2010-02-08.html>
- Cienfuegos, J. (2011). Desafíos y continuidades en la conyugalidad a distancia. *Lationamericana de Estudios de Familia*, 146-173.
- ColleraRed. (13 de marzo de 2017). *Exigimos Igualdad Intervención performática 8 de marzo 2017 Palacio de Justicia Lima - Perú* [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=xZ1I9z6Z_bI&list=PL2t5cpKMQGmAw
- Comercio, E. (2023, 20 de marzo). Plaza Dos de Mayo: mujer fue quemada con gasolina por sujeto en plena calle. *El Comercio*. Recuperado de <https://elcomercio.pe/lima/plaza-dos-de-mayo-mujer-fue-quemada-con-gasolina-por-sujeto-en-plena-calle-noticia/>
- Diéguez, I. (2014). *Escenarios liminales. Teatralidades, performances y política*. Atuel.
- Espinoza, M., & Miranda, R. (2009). *Mutaciones escénicas: Media-morfosis, transmedialidad y postproducción en el teatro chileno contemporáneo*. Ril editores.
- Fediuk, E., & Prieto, A. (2016). *Corporalidades escénicas: Representaciones del cuerpo en el teatro, la danza y el performance*. Argus - a.
- Mujer Dispara - Audiovisual Feminista. (08 de febrero de 2018). *Por Jimena y por 11,781 niñas violadas entre 2011 y 2016* [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.facebook.com/watch/?v=1980684508847360&t=3>
- Ferla, J. (2008). *Artes y medios audiovisuales: un estado de situación II Las prácticas mediáticas*. Aurelia Rivera.

- Fernández, A. (2012). Sexismo léxico-semántico y tensiones psíquicas. «¿Por qué Dios creó a la mujer bella y tonta?». *Educación*, 175-196.
- Foucault, M. (1977). *Historia de la sexualidad I: La voluntad del saber*. Siglo Veintiuno Editores.
- Gemma, I. (2012). ¿Empoderamiento o Subyugación de la Mujer? Experiencias de Cosificación Sexual Interpersonal. *Psychosocial Intervention*, 21(1). 41-51.
- Goldberg, R. (1979). *Performance: live art, 1909 to the present*. Harry N. Abrams, Inc.
- Goldin, N. (2016, 11 de Junio). Nan Goldin. The Ballad of Sexual Dependency. MoMA. Recuperado de: <https://www.moma.org/calendar/exhibitions/1651>
- Ibsen, H. (1879). *Casa de muñecas*. Elejandría.
- Jasso, C. (2020). El impacto social del arte de denuncia en el performance *Cuarenta y una*, de Alicia Cruz. *Estudios y Producción en Arte, imagen y sonido*, (1). <https://doi.org/10.33064/1ais2909>
- Málaga, A. (2021). *Nuevas ritualidades: tecnología audiovisual para la performance*. Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Martínez, A. (2016). La violencia: conceptualización y elementos para su estudio. *Política y Cultura*, (46), 7-31.
- Matos, S., & Cordano, D. (2006). *Violencia conyugal física en el Perú*. Instituto Nacional de Estadística e Informática.
- Mesta, M. (2020). *La multimedialidad como eje visibilizador de la violencia de género normalizada en la versión libre del monólogo la violación de Darío Fo* (tesis de licenciatura). Escuela Nacional Superior de Arte Dramático. Recuperado de <https://hdl.handle.net/20.500.13078/67>
- Ministerio de la Mujer y Poblaciones Vulnerables. (2022). Estrategia Nacional de Prevención de la Violencia de género contra las mujeres. Recuperado de <https://cdn.www.gob.pe/uploads/document/file/2935181/Estrategia-Nacional-de-prevencion->

de-la-violencia-de-genero-contra-las-mujeres.pdf.pdf?v=1664674562

Paoletta, A. (2019). *El actor en la realidad virtual: artes escénicas, tecnología*. Universidad de Córdoba.

Petróleos Mexicanos (2022). ¿Qué es la polifarmacia y por qué es un mal común en el adulto mayor? PEMEX. Recuperado de: <https://www.pemex.com/servicios/salud/TuSalud/PrimerosAuxilios/Paginas/polifarmacia.aspx>

Puerta, L. (2016). *Dos acontecimientos mediados por los personajes de la obra "Casa de muñecas", de Henrik Ibsen: el desamor y el despertar de la mujer en una sociedad conservadora* (tesis de maestría). Universidad EAFIT. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10784/11643>

Sánchez, A. (2019). *"Casa de muñecas de Henrik Ibsen: propuesta de creación escénica-actoral con el personaje de Nora a propósito de la problemática de género dentro del hogar"* (tesis de licenciatura). Universidad Autónoma del Estado de México. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.11799/99741>

Sánchez, J. (2013). In-definiciones. El campo abierto de la investigación. *ARTES*, 12(19), 36-51.

Schneider, R. (2011). Restauración de la conducta. En D. Taylor, M., Fuentes (eds.), *El performance permanece* (Pp. 31-50). Fondo de Cultura Económica.

Segato, R. (2003). *Las estructuras elementales de la violencia. Ensayo sobre el género en la antropología, el psicoanálisis y los derechos humanos*. Universidad Nacional de Quilmes.

Taylor, D. & Fuentes, M. (eds.) (2011). *Estudios avanzados de performance*. Fondo de Cultura Económica.

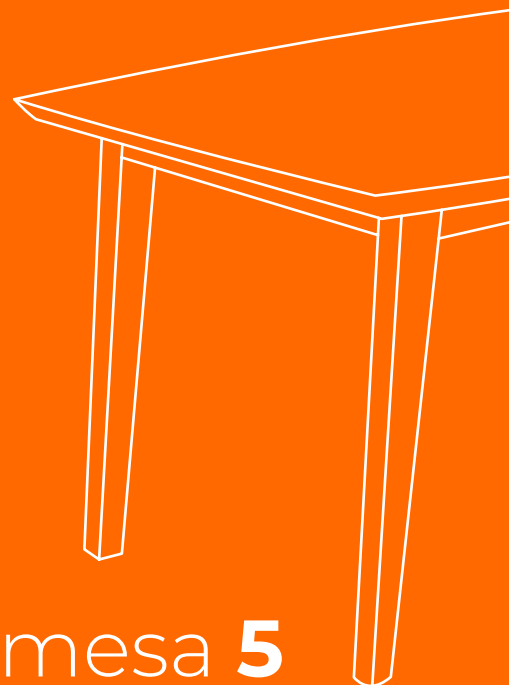
Teira, J. (2020). *El audiovisual en escena: del teatro multimedia al teatro a través de la videoescena*. ACTIO NOVA: Revista de teoría

de la literatura y literatura comparada, (4), 129-165. <https://doi.org/10.15366/actionova2020.m4.007>

Torres, M. (2005). *Al cerrar la puerta*. Norma.

Venguer, T., Fawcett, G., Vernon, R., & Pick, S. (1998). *Violencia doméstica: un marco conceptual para la capacitación del personal de salud*. Solar.

Zorita, I. (2010). *Teatro contemporáneo y medios audiovisuales*. Universitat Autònoma de Barcelona.



mesa **5**

K. PEREZ

J. MALPARTIDA



El uso de la transmedia como estrategia para el buen manejo de las TIC en el área de Arte y Cultura

Katherine Perez Meza

Escuela Nacional Superior de Arte Dramático Guillermo Ugarte Chamorro

Resumen

Esta ponencia se presentó de manera virtual en el 6to Encuentro Teórico Teatral Internacional ENSAD 2024: Comunidad, Subjetivación y Artes Escénicas, dentro del eje temático: «Los límites y liminalidades de la creatividad y las nuevas tecnologías». La construcción teórica de esta investigación surge de una problemática experiencial vinculada al cumplimiento de la competencia transversal de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (de ahora en adelante, TIC) en el área de Arte y Cultura. A partir de esta experiencia, se abordó la funcionalidad de las TIC desde una perspectiva social, con el fin de integrarlas en los ámbitos educativo y artístico, conforme a los lineamientos establecidos por el Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (Ministerio de Educación, 2017). Así, se destacó la necesidad de que los docentes del área de Arte y Cultura intervengan mediante una metodología didáctica, a través de estrategias que respondan a las necesidades de los estudiantes. Además, se exploró la funcionalidad de la narrativa transmedia (Jenkins, 2006) con el objetivo de desarrollar un manual de estrategias transmediales que permita a los docentes del área de Arte y Cultura fomentar el

desarrollo de la competencia transversal de las TIC en los estudiantes de manera artística.

Palabras clave: Arte y Cultura, TIC, narrativa transmedia, convivio, tecnovivio

Introducción

La ponencia «El uso de la transmedia como estrategia para el buen manejo de las TIC en el área de Arte y Cultura» surgió de la experiencia de los estudiantes de noveno ciclo de Educación Artística en el curso Seminario de Prácticas Preprofesionales II, dictado por el magíster Yosbelth Chavesta Incio, en la Escuela Nacional Superior de Arte Dramático, durante el periodo académico 2024-I. Este curso teórico-práctico propició la formación del equipo transmedial conformado por la autora, Chelsea Cornejo Ruíz, Naomi Olivera Gutierrez, Karina Medina Paico y Andree Torres Vargas, con la visión de promover la investigación educativa y artística vinculada a las artes escénicas, a fin de producir conocimiento sobre temas innovadores de relevancia para la comunidad artística y educativa.

La búsqueda de la innovación temática en la investigación se alinea con la perspectiva de la Dirección de Investigación de la ENSAD en la *Guía de investigación de la carrera de Educación Artística* (2021), donde se puntualiza que, para que una investigación sea considerada como tal, debe generar conocimiento original, relevante y pertinente. En ese sentido, el grupo transmedial se propuso trabajar con la narrativa transmedia, dado que esta técnica amplía las posibilidades narrativas, ofreciendo nuevas formas de enseñar y aprender al ámbito educativo (Scolari, 2013).

Es así como esta técnica se unificó con el área de Arte y Cultura, puesto que abarca cuatro disciplinas artísticas: teatro, danza música y artes visuales, las cuales se entienden como acto comunicativo (Ruiz, 2018). Se comprende como acto comunicativo a la naturaleza de

contar historias a través de las obras de arte propias de cada disciplina artística. Al precisar esta dualidad, lo que se busca es que la narrativa transmedia sirva como estrategia para expandir la narrativa de cada una de ellas, creando formas singulares y creativas de contar historias dentro de su campo artístico, sin perder los objetivos curriculares propuestos por la educación en el Perú (Solano y Sánchez, 2010).

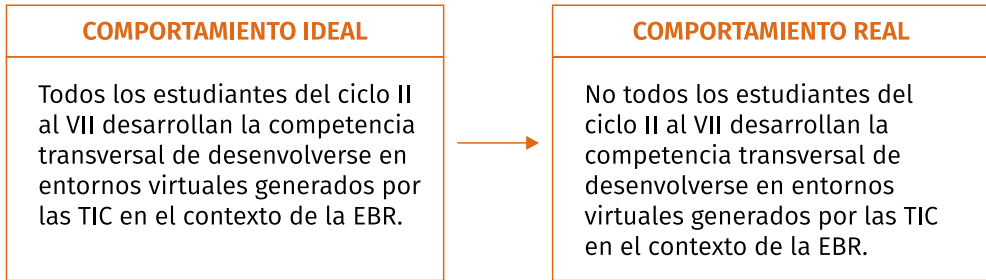
El Ministerio de Educación (2017), en el Currículo Nacional de la Educación Básica Regular, establece que los docentes deben promover el desarrollo de la competencia transversal de «desenvolverse en entornos virtuales generados por las TIC» en todas las áreas educativas. Esto implica que los estudiantes de Educación Básica Regular trabajen de manera progresiva en el desarrollo de esta competencia tecnológica a lo largo de los ciclos académicos en los niveles inicial, primaria y secundaria, puesto que el uso de los recursos tecnológicos proporcionados por las herramientas digitales permite que las clases sean más atractivas, estimulando la curiosidad de los estudiantes y favoreciendo el establecimiento de un aprendizaje significativo (Alvarado *et al.*, 2023).

Problemática educativa en el desarrollo de la competencia transversal de las TIC

La propuesta de esta ponencia de investigación no solo tenía como objetivo cumplir con la innovación investigativa, sino que también surgía de una necesidad educativa identificada en el contexto escolar. Según Aguirre (2016), para diagnosticar la existencia de una situación problemática es necesario contrastar el comportamiento ideal con el comportamiento real. Si ambos comportamientos son similares, no se considera que exista una situación problemática. A partir de esta premisa, se compararon dos comportamientos relacionados con el saber digital, lo que llevó a plantearse la siguiente pregunta: ¿realmente todos los estudiantes de la Educación Básica Regular del ciclo II al VII cumplen con la competencia transversal de las TIC? (ver Figura 1).

Figura 1

Situación problemática: comportamiento ideal y comportamiento real



Nota. Autoría propia.

¿De qué manera se llegó a esta conclusión? Pues a través de un enfoque empírico (Frediani, 2016). El autor argumenta que, para fundamentar una situación problemática, no basta con apoyarse de estadísticas derivadas de investigaciones teóricas y prácticas relacionadas, sino también es fundamental considerar la experiencia directa de los investigadores, ya que esto permite construir un campo problemático con mayor profundidad. Por esta razón, se destaca que el trabajo de campo que realicé en instituciones educativas de la Educación Básica Regular en el Perú durante los años 2023 y 2024, aportó evidencia para respaldar el comportamiento real observado.

Como estudiante de Educación Artística, se consideró esencial centrar la observación en los docentes encargados del área de Arte y Cultura, particularmente en las aulas donde llevaban a cabo sus sesiones de aprendizaje, dado que ellos tienen la responsabilidad de facilitar el desarrollo y evaluación de las destrezas en recursos tecnológicos en los estudiantes, mediante situaciones de aprendizaje específicas dentro de su proceso educativo (Ministerio de Educación, 2024). Por consiguiente, se identificó que los docentes de los niveles inicial, primaria y secundaria contaban con recursos tecnológicos en las aulas, los cuales resultaban fundamentales para fortalecer las capacidades digitales de los estudiantes de los ciclos II, IV y VII, de acuerdo con los

Tabla 1*Recursos tecnológicos que disponían los docentes EBR en las aulas*

Nivel	Ciclo	I.E	UGEL	TECNOLOGÍA
Inicial	II	I.E. N° 349 Palao	02	Televisión del aula Teléfonos móviles Wifi de la I.E.
Primaria	IV	I.E. N° 2054 Nuestra Señora de Fátima	02	Televisión del aula Teléfonos móviles
Secundaria	VII	I.E. N° 3051 El Milagro	02	Televisión del aula Computadora del aula Sala de computación Teléfonos móviles Wifi de la I.E.

Nota. Autoría propia.

estándares de aprendizaje establecidos en los programas curriculares de cada nivel educativo (ver Tabla 1).

En función de lo planteado, se describió cómo los docentes de los distintos niveles educativos emplean los recursos tecnológicos en sus interacciones con los estudiantes durante las actividades de aprendizaje, y de qué manera estas prácticas contribuyen al desarrollo de las competencias digitales dentro del contexto de la Educación Básica Regular (ver Tabla 2).

Bajo este contexto, se plantea investigar la siguiente pregunta: ¿Por qué algunos docentes en estas aulas no están promoviendo el desarrollo de la habilidad en el manejo de TIC? Es importante destacar que la integración de las TIC no implica la desaparición del docente como actor principal en los procesos de enseñanza y aprendizaje. No obstante, exige que el docente ajuste y adapte sus funciones para mantener un equilibrio en su rol (Castro *et al.*, 2007). En consecuencia, se procederá al análisis de la funcionalidad de las TIC en la Educación Básica Regular.

Tabla 2

Uso de recursos tecnológicos y el papel docente en el desarrollo de la competencia de las TIC

Nivel	Uso de recursos tecnológicos	Panel docente
Inicial	La televisión del aula permanecía apagada y no se utilizaba en situaciones de aprendizaje	El docente no trabajó la competencia TIC con los estudiantes del aula de este nivel educativo.
Primaria	La televisión no tenía acceso a internet y no se usaba en situaciones de aprendizaje.	El docente no trabajó la competencia TIC con los estudiantes del aula de este nivel educativo.
Secundaria	La televisión del aula se utilizaba para compartir videos de Youtube, mientras que la sala de computación se empleaba para realizar tareas de otras asignaturas.	El docente trabajó la competencia TIC con los estudiantes del aula de este nivel educativo.

Nota. Autoría propia.

Las TIC en el contexto de la Educación Básica Regular

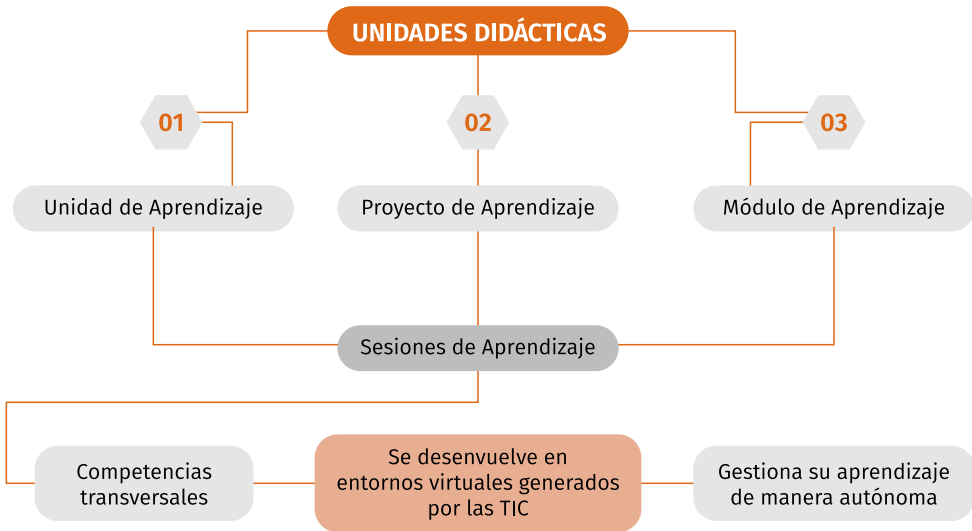
En primer instancia, es relevante comprender cómo esta ponencia interpreta las TIC. Al respecto, Sánchez (2008) añade que las TIC comprenden un conjunto de herramientas tecnológicas que facilitan el acceso, creación, procesamiento y difusión de información en diversos formatos, como textos, imágenes y sonido. Sin embargo, este concepto de los recursos digitales ha sido ampliamente cuestionada dentro de la educación peruana, ya que actualmente se observa que niños, adolescentes y jóvenes enfrentan problemas relacionados con las adicciones tecnológicas, lo cual repercute negativamente en su rendimiento académico (Fundación MAPFRE, 2019).

En relación con lo anterior, para promover el uso adecuado de las innovaciones tecnológicas, Belloch (2011) propone que la sociedad debe interiorizar que el verdadero desafío de los medios tecnológicos radica en identificar cuándo y bajo qué circunstancias pueden contribuir al desarrollo humano. Así, los docentes de la Educación Básica Regular tienen el reto de integrarlas con fines educativos, ya que estas se están consolidando como un componente esencial de los sistemas educativos actuales (Marte, 2018). De hecho, en la actualidad, los docentes de las diversas áreas educativas se enfrentan al desafío de incorporarlas de manera transversal, dado que no pertenecen a una disciplina específica. El trabajo con las tecnologías, por lo tanto, debe facilitar el aprendizaje de los estudiantes, ofrecer nuevas formas de acceso a la información, fomentar la autonomía y desarrollar habilidades clave para el siglo XXI (Cabero, 2014).

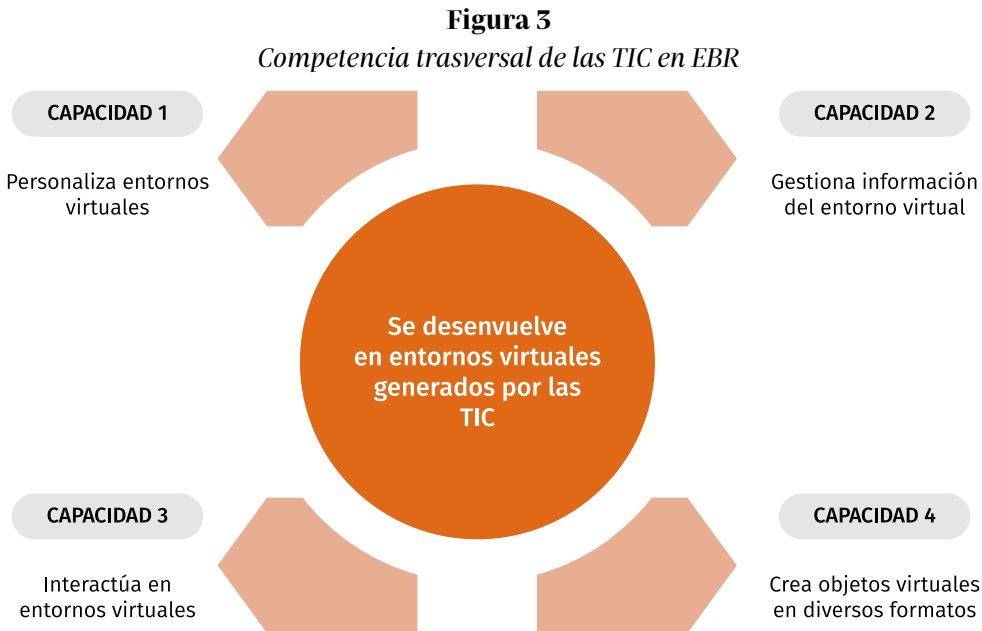
En este contexto, se difunde el conocimiento curricular en el cual se aplican las aptitudes digitales. Para ello, los facilitadores planifican unidades didácticas, que incluyen la unidad de aprendizaje, el proyecto de aprendizaje y el módulo de aprendizaje. En cada uno de estos segmentos, se implementan sesiones de aprendizaje en las que se debe trabajar la competencia transversal de las TIC (Ministerio de Educación, 2017). Esta competencia está dividida en cuatro capacidades que se desarrollan a lo largo del ciclo II, comenzando desde los 5 años, sin abordar la capacidad tres, hasta el ciclo VII (ver Figura 2 y 3).

En este sentido, los lineamientos curriculares deben ser tomados en cuenta al integrar las TIC en el contexto de la Educación Básica Regular. Por ello, resulta fundamental enfocar esta reflexión en el área específica que constituye el eje central de la presente ponencia. En consecuencia, se sugiere priorizar el área de Arte y Cultura, dado que es en este campo donde los educadores artísticos desarrollan su labor profesional y contribuyen al aprendizaje integral de los estudiantes.

Figura 2
Unidades didácticas programadas para trabajar la competencia de las TIC en EBR



Nota. Recuperado de Ministerio de Educación del Perú (2017).



Nota. Recuperado de Ministerio de Educación del Perú (2017).

El uso de las TIC en el área de Arte y Cultura

Trabajar la competencia transversal en TIC en el área de Arte y Cultura no debe considerarse una propuesta negativa, al contrario, se reconoce como esencial para conectar a los estudiantes con el arte (Fernández y Solís, 2022). Además, las TIC facilitan la creación de obras artísticas y la experimentación con nuevas formas de expresión, lo que enriquece y transforma la experiencia educativa en las artes. Por ello, el docente de Arte y Cultura debe emplear una metodología didáctica que incorpore principios, estrategias, técnicas y procedimientos flexibles e innovadores, adaptándose a la diversidad y necesidades de los estudiantes para garantizar el éxito del aprendizaje (UNIR, 2020).

En este sentido, proponer la narrativa transmedia como una estrategia para un adecuado manejo de las TIC en el área de Arte y Cultura es fundamental. Esta propuesta no solo generará nuevas exploraciones y creaciones artísticas, sino que también permitirá aprovechar los recursos tecnológicos de manera integral (Perez y Vílchez, 2013). La narrativa transmedia buscará, por lo tanto, fomentar una conexión significativa con las artes, superando las prácticas tradicionales que no favorecen ese vínculo. A lo largo de las siguientes líneas, se explicará cómo funciona la narrativa transmedia, con el objetivo de proponer, al final, un manual de estrategias transmediales creadas por el equipo del área previamente mencionado.

Funcionalidad de la narrativa transmedia en diversos medios y formatos

En este punto, el manual de estrategias transmediales que propone el equipo transmedial se construyó siguiendo la perceptiva de Jenkins (2006) sobre la narrativa transmedia. Jenkins plantea que la narrativa transmedia consiste en expandir la historia a través de diversos medios y formatos de comunicación, propiciando mundos y universos

expandidos innovadores. No se trata simplemente de contar la misma historia en diferentes plataformas, sino de explorar múltiples visiones de la trama y los personajes. En ese sentido, se optó por trabajar con el área de Arte y Cultura debido a su gran potencial narrativo, que permite expandirse mediante medios multimedia, superando las posibilidades de otros campos (De la Torre, 2019).

A partir de lo anterior, es crucial dirigir la atención al conocimiento de los medios y formatos en los que se pueda utilizar la narrativa transmedia. Para ello, se tuvo en consideración a Sordo (2023), quien elaboró una lista de medios y formatos, que sirvieron como base al momento de desarrollar las estrategias transmediales (ver Figura 4).

Figura 4

Medios y formatos para trabajar la narrativa transmedia



Nota. Recuperado de Sordo (2023).

Manual de estrategias transmediales para educadores artísticos del Perú

A continuación, se presentará la construcción de estas estrategias transmediales, que tienen como objetivo desarrollar la competencia transversal en TIC dentro del área de Arte y Cultura, aprovechando los recursos tecnológicos disponibles en las diversas instituciones de la Educación Básica Regular del Perú. Estas estrategias están diseñadas para ofrecer a los docentes de dichas áreas una diversidad de enfoques que favorezcan la mejora educativa. El objetivo es que los estudiantes se acerquen tanto a las artes escénicas como a las tecnologías de manera convivial y tecnovivial (Dubatti, 2015). Lo fundamental es lograr que los estudiantes cuenten y experimenten historias de forma artística en espacios liminales, promoviendo nuevos entornos para apreciar de manera crítica las manifestaciones artístico-culturales y crear proyectos desde los lenguajes artísticos, en los que la tecnología funcione como un medio que potencia la naturaleza comunicativa de cada disciplina artística.

En las siguientes líneas se presentarán las estrategias transmediales elaboradas por los siguientes autores, según el orden indicado: Katherine Perez Meza (estrategia 1,2,3), Chelsea Cornejo Ruíz (estrategia 4,5,6), Naomi Olivera Gutierrez (estrategia 7,8,9), Andree Torres Vargas (estrategia 10,11,12) y Karina Medina Paico (estrategia 13,14,15).

Figura 5
Estrategias transmediales 1.2.3

Descripción: La estrategia transmedial del "Videojuego interactivo basado en la Película de Tarzán" crea un campo inmersivo que ilustra conceptos a través de ejemplos de movimientos dinámicos en una experiencia educativa.



Descripción: La estrategia transmedial "Programa de Radio Teatral Testimonial" promueve la conexión y reflexión colectiva a través de relatos testimoniales, ofreciendo una experiencia auditiva inmersiva.



Descripción: La estrategia transmedial de los "Libros de Muros Vivientes" emplea ilustraciones que representan situaciones estudiantiles, facilitando el primer contacto del estudiante con las artes escénicas a través de su cuerpo y voz.



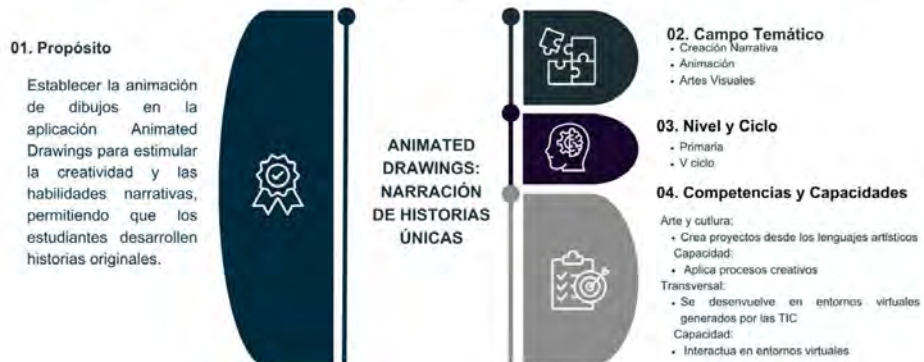
Nota. Adaptado de Mainer (2012), Araya (2012) y Elliot (2004).

Figura 6
Estrategias transmediales 4,5,6

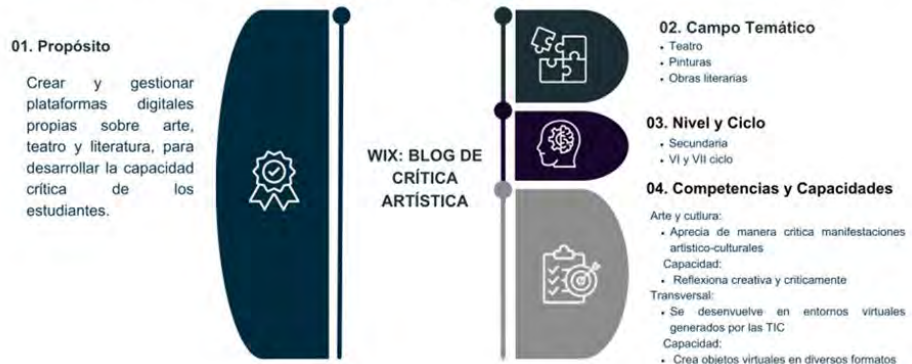
Descripción: La estrategia transmedial "Readmio: Cuento Vivo Musicalizado" ofrece una experiencia narrativa enriquecida mediante la integración de música y efectos sonoros, estimulando la expresión creativa.



Descripción: La estrategia transmedial "Animated Drawing: Narración de Historias Únicas" permite transformar dibujos en animaciones, brindando una experiencia interactiva y creativa en la narración visual.

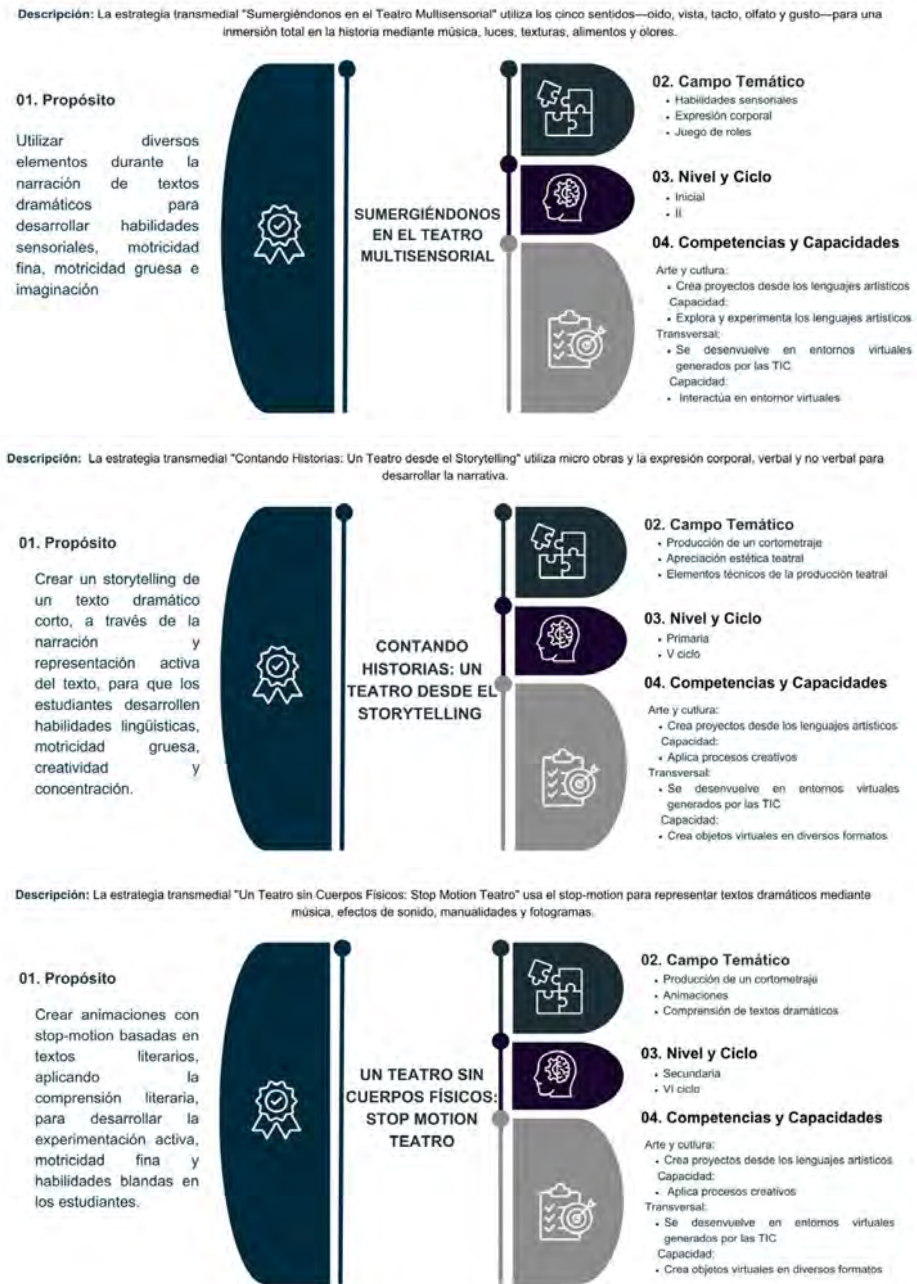


Descripción: La estrategia transmedial "Wix: Blog de Crítica Artística" ofrece una plataforma para analizar y comentar todo tipo de manifestaciones artísticas, desarrollando habilidades de crítica y escritura.



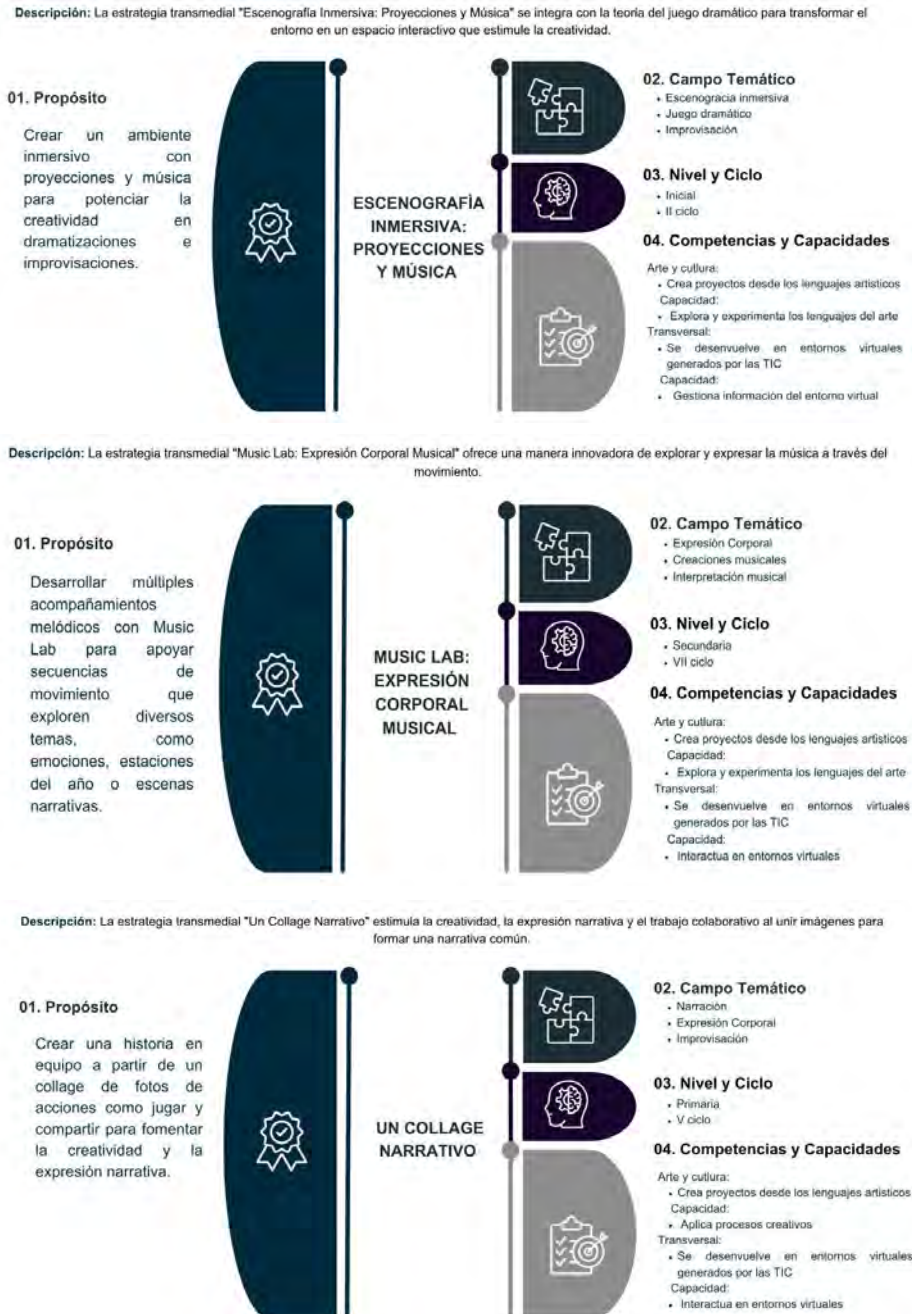
Nota. Adaptado de Galindo & Cepeda (2019), Pacheco (2022) y Aymes (2012).

Figura 7
Estrategias transmediales 7,8,9



Nota. Adaptado de Senkow (2018), Rambla (2020) y Purves (2012).

Figura 8
Estrategias transmediales 10,11,12



Nota. Adaptado de Moreno (2014), Bradley (2008) y Eines & Mantovani (1980).

Figura 9
Estrategias transmediales 12, 14, 15.

Descripción: La estrategia transmedial "Teatrín Kamishibai Virtual" ofrece una propuesta interactiva que potencia la expresión teatral de los estudiantes.



Descripción: La estrategia transmedial "Amaze: Museo Virtual Teatral" exhibirá las decisiones teatrales detrás de las obras, permitiendo comunicar y comprender su significado de manera profunda y accesible.



Descripción: La estrategia transmedial "Comicteatro: Obras de Teatro Clásico Griego" presenta una propuesta visualmente atractiva que permite a los estudiantes explorar personajes y enseñanzas de la literatura clásica de manera dinámica y accesible.



Nota. Adaptado de Sánchez (2014), Merilla (2009) y Delgadillo (2016).

Conclusiones

La narrativa transmedia se posiciona como una estrategia innovadora que contribuye al desarrollo de la competencia transversal vinculada al manejo de las TIC en el área de Arte y Cultura. Este enfoque permite integrar la tecnología con las disciplinas artísticas, promoviendo un aprendizaje significativo que trasciende las prácticas tradicionales. A través de su implementación, los estudiantes pueden experimentar nuevas formas de crear y apreciar las manifestaciones artísticas, mientras desarrollan habilidades digitales esenciales en el contexto educativo actual. El manual de estrategias transmediales elaborado constituye una herramienta valiosa para los docentes, quienes, al aplicarlo, podrán fortalecer su rol como mediadores entre la tecnología y las artes, fomentando espacios educativos donde la creatividad, el arte y la tecnología convergen en un equilibrio que responde a las necesidades de la Educación Básica Regular.

Referencias

- Aguirre, F. (2016). De la situación problemática al problema científico educacional. *Revista Educa UMCH*, (07), 143-151. <https://revistas.umch.edu.pe/index.php/EducaUMCH/article/view/60/56>
- Alvarado, E., Ronquillo, F., Bohórquez, A., & Morla, E. (2023). El impacto de las TICs en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. *Journal of Science and Research: Revista Ciencia e Investigación*, 8(2), 324-340. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10420523>
- Araya, C. (2012). Cómo producir un programa de radio. *Revista Educación*, 30(2), 165-172. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/educacion/article/view/2236/2195>
- Aymes, G. (2012). Pensamiento crítico en el aula. *Docencia e Investigación*, 37, 41-60.

- Belloch, C. (2011). Las tecnologías de la información y comunicación (TIC). *Unidad Tecnológica Educativa de la Universidad de Valencia*, (951), 1-7. <https://www.uv.es/~bellochc/pdf/pwtic1.pdf>
- Bradley, K. (2008). *Rudolf Laban*. Routledge.
- Cabero, J. (2014). Formación del profesorado universitario en TIC: Aplicación del método Delphi para la selección de los contenidos formativos. *Educación XXI*, 17(1), 111-131. <https://www.redalyc.org/pdf/706/70629509005.pdf>
- Castro, S., Guzmán, B., & Casado, D. (2007). Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. *Laurus*, 13(23), 213-234. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- De la Torre, M. (2019). Aproximación al teatro transmedia: "Misántropo" de Teatro Kamikaze. *Pasavento: Revista de Estudios Hispánicos*, 7(2), 365-380. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7129250>
- Delgadillo, D. (2016). *El cómic, un recurso didáctico para fomentar la lectura crítica* (Tesis de grado). Universidad Pedagógica Nacional de Bogotá.
- Dubatti, J. (2015). Convivio y tecnovivio: El teatro entre infancia y babelismo. http://artescenicas.ucaldas.edu.co/downloads/artescenicas9_5.pdf
- Eines, J., & Mantovani, A. (1980). *Teoría del juego dramático*. Instituto Nacional de Ciencias de la Educación.
- Elliot, E. (2004). *El arte y la creación de la mente*. Paidós.
- Escuela Nacional Superior de Arte Dramático Guillermo Ugarte Chamorro. (2021). *Guía de investigación de la carrera de Educación Artística*. <https://www.ensad.edu.pe/wp-content/uploads/2021/12/GUIA-EDUCACION-ARTISTICA.pdf>
- Escuela Nacional Superior de Arte Dramático Guillermo Ugarte Chamorro.(2021). *Guía de investigación de la carrera de*

- Educación Artística*. <https://www.ensad.edu.pe/wp-content/uploads/2021/12/GUIA-EDUCACION-ARTISTICA.pdf>
- Escuela Nacional Superior de Arte Dramático Guillermo Ugarte Chamorro.(2024). *ETTIEN: Comunidad, subjetivación y artes escénicas*. <https://www.ettien.ensad.edu.pe/>
- Fernández, J., & Solís, M. (2022). El uso de las TIC para la educación teatral en la Universidad de Matanzas. *Revista Iberoamericana de Investigación en Educación*. <https://riied.org/index.php/v1/article/view/41>
- Frediani, J. (2016). El campo problemático teórico-empírico. Bozzano, H., et al. (Coords.), *Metodología de la investigación en Geografía* (pp. 40-68). Editorial de la Universidad Nacional de La Plata. <https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.4959/pm.4959.pdf>
- Fundación Mapfre. (2019). *Patrones de uso y abuso de las TIC entre adolescentes de Lima y Arequipa: Percepción de los riesgos*. Fundación MAPFRE. Recuperado de: <https://www.mapfre.com.pe/media/Estudio-Patrones-de-uso-y-abuso-de-las-TICs-entre-adolescentes-de-Lima-y-Arequipa-Percepcion-de-los-riesgos-Web.pdf>
- Galindo, E., & Cepeda, A. (2019). Teatro infantil participativo: Un arte educador. *Tsantsa Revista de Investigaciones Artísticas*, 7, 53-57.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. New York University Press. <https://stbngtrrz.files.wordpress.com/2012/10/jenkins-henry-convergence-culture.pdf>
- Mainer Blanco, B. (2006). El videojuego como material educativo: La Odisea. *Revista ICONO 14: Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 4(1), 48-76. <https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/397/273>
- Marte, R. (2018). Uso de las tecnologías en la educación. *Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*, (marzo). Recuperado de:

<https://www.eumed.net/rev/atlante/2018/03/tecnologias-educacion.html>

- Merilla, O. (2009). Los museos de arte: un campo emergente de investigación e innovación para la enseñanza del arte. *Revista Electrónica Interuniversitaria de Formación del Profesorado de España*, 12(4), 75-88.
- Ministerio de Educación del Perú. (2017). *Currículo Nacional de la Educación Básica* [Archivo PDF]. <https://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-de-la-educacion-basica.pdf>
- Ministerio de Educación. (14 de enero, 2024). *El rol de los docentes en la educación*. <https://www.gob.pe/36531-el-rol-de-los-docentes-en-la-educacion>
- Moreno, D. (2014). *Narrativas transmedia para la educación: estrategias para el aprendizaje*. Editorial Narcea.
- Pacheco, I. (2022). *Estrategia pedagógica del uso de narrativas interactivas para la creación de un cuento fantástico y su aplicación en el aula* (tesis de licenciatura). Universidad La Gran Colombia. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11396/7173>
- Pérez, F., & Vílchez, J. (2013). Percepción de futuros maestros sobre el potencial de las TIC en la educación: De las expectativas a la realidad. *Revista Fuentes*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/99243>
- Purves, B. (2012). *Stop motion: pasión, proceso y performance*. Routledge.
- Rambla, M. (2020). *Transmedia storytelling*. En *La tecnología como eje del cambio metodológico* (pp. 33-36). UMA Editorial. Colomo Magaña, E. et al. (Coords.). <https://portal.reunid.eu/documentos/66abcf157db5b2202e2bc75a>
- Ruíz, M. (2018). El arte definido como acto comunicativo. *Conservatorio Superior de Música Andrés de Vandelvira de Jaén*. Recuperado de: <https://core.ac.uk/download/pdf/230282539.pdf>

- Sánchez, E. (2008). Las tecnologías de información y comunicación (TIC) desde una perspectiva social. *Revista electrónica educare*, 12, 155-162. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/1941/194114584020.pdf>
- Sanchez, L. (2019). *El Kamishibai como recurso creativo y educativo en educación infantil* (tesis de grado). Universidad de Valladolid. Recupero de: <http://hdl.handle.net/11396/7173>
- Sánchez Duarte, E. (2008). Las tecnologías de información y comunicación (TIC) desde una perspectiva social. *Revista electrónica Educare*, 12, 155-162. <https://www.redalyc.org/pdf/1941/194114584020.pdf>
- Senkow, A. (2018). *Unlocking behavior: interventions for children with sensory processing disorder*. California State University.
- Solano, I., & Sánchez, M. (2010). Aprendiendo en cualquier lugar: El pódcast educativo. *Pixel Bit: Revista de Medios y Educación*, (36), 125-139. <https://recyt.fecyt.es/index.php/pixel/article/view/61340/37353>
- Sordo, A. (2023). Qué es la narrativa transmedia y cómo utilizarla en tu estrategia de contenidos. *Hubstop*. Recuperado de: <https://blog.hubspot.es/marketing/narrativa-transmedia>
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Deusto. [um.es/tic/LECTURASFCI-II/Aportaciones2013/Scolari-Narrativas transmedia-Cap1.pdf](http://um.es/tic/LECTURASFCI-II/Aportaciones2013/Scolari-Narrativas-transmedia-Cap1.pdf)
- Universidad Internacional de la Rioja. (2020). Metodología didáctica: En qué consiste y ejemplos. *Revista La Universidad en Internet*. <https://www.unir.net/educacion/revista/metodologia-didactica/#:~=Los%20expertos%20docentes%20recomiendan%20plantear,lograr%20el%20%C3%A9xito%20del%20aprendizaje>



El arte autófago. Las nuevas relaciones/ aniquilaciones entre creador y espectador a partir de la inteligencia artificial

Juan Eliseo Malpartida Sánchez

Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle

Resumen

La era de la virtualidad ha generado cambios inexorables en la sociedad, el sujeto, el arte y, por extensión, el teatro. La inteligencia artificial, sobre todo la generativa, los bots y los grandes modelos de lenguaje como Chat-GPT, han tomado por asalto el mundo, nuestra cotidianidad, y no es de esperar que sus aplicaciones cambien aún más nuestra subjetividad, nuestras relaciones y los modos de producción y consumo, en este caso, del arte. La aplicación de estas herramientas generan nuevos debates sobre la creación artística en general, desde si es posible hablar de arte hecho de manera artificial, hasta cuánto del componente humano se ha perdido a cambio de la producción desmedida de contenido. Estamos viviendo la era del replazo, en donde todo obtiene su contraparte digital, por lo que cabe preguntarnos: ¿qué pasa con la relación entre el sujeto creador y el sujeto espectador en la era del replazo?, ¿qué partes del teatro, antes pensadas irremplazables para que se produzca el acontecimiento teatral, se ven remplazadas o potencialmente remplazadas? Quizá nos estemos acercado a una realidad donde incluso el espectador puede ser remplazado, en donde el arte teatral se vuelva autófago: un arte

sintético, un arte sin componente humano, creado y consumido de manera artificial.

Palabras clave: IA generativa, virtualidad, internet, simulacro, espectador.

—Dt. Del Spuunel: *Can a robot write a symphony?*
Can a robot turn a canvas into a beautiful masterpiece?
—Sonny: *Can you?*"
(I, Robot.)

Biondi y Zapata (2017), citando a Toffler, nos dicen que: «(...) cuando se introduce en una sociedad una tecnósfera o tecnología de la información, ello produce inexorablemente cambios en las interacciones humanas y en la organización social toda» (p. 83). Así, la inserción de una nueva tecnología de la información, como el internet, afecta considerablemente la cultura (entendiendo la cultura como los modos de ser y hacer en sociedad en cotidianidad) y, en consecuencia, las formas de subjetivación y relación entre los sujetos. El desarrollo de la web 2.0 a finales del siglo XX y principios del XXI (Facebook, Messenger, Hi5, MySpace, etc.) nos permitió dejar atrás la web 1.0 para pasar de ser consumidores estáticos de información, como si de visitantes de una biblioteca se tratase, a ser productores activos que interactúan entre sí y comparten información, la cual es constantemente modificada, revisada y corregida, creando una base de datos compleja. Estos son los casos de la web de Wikipedia, de las redes sociales, de los tik tok e historias de Instagram, definidas a partir de la interacción humana. Estamos dejando atrás por la comodidad de los asistentes virtuales, *chatbots*, el omnisciente algoritmo y la inteligencia artificial, que anulan dicha interacción humana a favor del confort y la seguridad que pueden generar. Y es que la web de hoy en día comienza a semejarse más a un «bosque oscuro» o a un “lugar muerto” en donde las genuinas interacciones humanas se enrarecen

y en donde el contenido que pulula los sitios populares cae en duda de si es generado por un alguien o por un algo.

El estado actual de la red: *dark forest* y *dead internet*

Las teorías conocidas como *dark forest* y *dead internet* han cogido fuerza en los últimos años y son una descripción un tanto distópica de lo que es o podría ser, en un futuro muy cercano, el ciberespacio.

Por un lado, *dead internet* (o internet muerto, por su traducción) es una teoría de carácter conspiratorio que nace en 2021 en los foros de 4chan, que postula que el mundo virtual ha muerto, más o menos en 2016. Ha caído en manos del dominio de las entidades autómatas, los bots o las IA, las cuales diseminan contenido falto de vitalidad (Qamar *et al.*, 2024), haciéndose pasar por personas «reales» y a un ritmo cada vez más acelerado, imposibilitando entablar relaciones entre sujetos «reales» en la web de la superficie. Y es que, según un estudio hecho en 2018 por Distil Networks, empresa especializada en la detección de bots, el 37.9 % de todo el tráfico en internet es generado por bots (Qamar *et al.*, 2024), mientras que el Bad Bot Report de Imperva nos dice que el 49.6 % de todo el tráfico global en internet en 2023 fue generado por bots (Berthiaume, 2024). Todo parece indicar que esta cifra no hará más que aumentar en los años que vienen. En otras palabras, el contenido en la red que, está siendo creado de manera artificial, superará con creces al inventado por las personas.

A la proliferación de los bots se le suma los grandes modelos de lenguaje (chat-GPT) y la IA generativa, la cual se define como: «(...) conjunto de métodos y aplicaciones capaces de generar contenidos (texto, imágenes, software o cualquier otra cosa) con características indistinguibles de las que produciría un ser humano» (Casar, 2023, p. 476). En otras palabras, ambos han sido concebidos específicamente para generar contenido indiscernible al de un ser humano y,

como dice Nina Schick, experta en desinformación, mientras se siga democratizando el uso de estas herramientas y la tecnología que las soporta se siga perfeccionando, muy pronto será posible replicar sintéticamente cualquier tipo de contenido en la red (WIRED Events, 2023). Esto que dijo en una conferencia en 2023, hoy ya es posible. En un mundo donde más del 80 % del tráfico en internet es netamente video, y el 70 % de contenido que consume el internauta común es video (WIRED Events, 2023), habría que preguntarnos cuanto de ese 70 % es contenido sintético.

Siguiendo esta línea y a modo de consecuencia, la teoría del *dark forest*, o bosque oscuro, plantea que, debido a que el contenido artificial en internet sigue aumentando y que los sitios más populares como Facebook o Tik Tok están invadidos por bots, publicidad, *trolls*, extractores de datos, *clickbait*, «creadores de contenido» practicantes del *keyword-stuffing* y basura manipulada algorítmicamente (Appleton, 2023), el internet termina por asemejarse a un bosque oscuro, peligroso por naturaleza, en donde nada es lo que parece y, para poder mantenernos a salvo, debemos refugiarnos en las copas de los árboles o bajo la tierra. Dicho de otro modo, para sostener algún tipo de conversación, intercambio o relación «genuina» con otras personas en la red, debemos usar, a modo de refugio, aplicaciones de mensajería privada como Whatsapp, Snapchat o Discord.

Ambas teorías confluyen en la idea de que el internet de hoy en día es un lugar hostil, vacío de vida, en donde a las redes sociales solo les queda el nombre de social y en donde es más probable que tanto el contenido que se consume, así como quienes crean dicho contenido, sean enteramente sintéticos. Un panorama desalentador, sin duda, pero uno que quizá, sin darnos cuenta, ya estamos viviendo.

Y es este panorama, este lugar hostil, el que habita el sujeto contemporáneo. Hablamos del sujeto virtualizado, de esos 6.6 billones de personas que hoy en día poseen un teléfono inteligente. Como indican Del Prete y Redon (2020):

(...) el uso de lo virtual y concretamente de internet y sus entornos, se aleja siempre más de un utilitarismo de las herramientas y se convierte en un acto experiencial, donde el sujeto habita, se autodefine, se relaciona, llega a ser una o más identidades que habitan la red. (p. 2)

La creación del internet, así como las múltiples pantallas que lo soportan, se convierten en el filtro por el cual el sujeto accede a la realidad (Dasgupta, 2002). Convertido en parte indisociable de nuestras vidas, el internet es el medio por el cual se reafirman las vivencias, ya sea por medio de un post, un *tweet*, un *tik tok* o una historia de Instagram; si no está en internet, no pasó. Es el canal principal de comunicación entre los sujetos; el medio de información predominante; el nuevo receptor de la esfera pública; el escaparate de la imagen pública, la imagen virtual, la cual tiene mayor importancia que la «real», y que todo daño realizado a la misma en el mundo virtual, tiene consecuencias directas en el mundo físico. Asimismo, internet es el depositario de nuestros anhelos, deseos y fantasías, y tiene el poder de moldearlos a voluntad. La línea imaginaria que divide la virtualidad y la realidad se ha difuminado; hoy en día, ambas son indisociables (Machado, 2017). Por lo que hablar de un sujeto virtualizado no resulta extraño. Este último posee características que nacen de su interacción con la red y con otros sujetos en esta como lo son la inmediatez, la fragmentación y el simulacro.

Pero quizá la característica más importante, en la cual quiero ahondar para este trabajo, es la del simulacro. Un simulacro en esteroides ahora creado por la IA generativa, los grandes modelos de lenguaje y los bots. Un simulacro que deja de ser meramente simulación. Un simulacro que no quiere pretender serlo. Uno en donde los mencionados anteriormente se convierten en los nuevos asesinos de la ilusión, como diría Daniel F., convirtiéndose, así, en los asesinos inconfesos de la realidad.

El sujeto virtualizado vive por y para el simulacro, pues cuando lo real y lo virtual no pueden diferenciarse, el sujeto no tiene más remedio que refugiarse en la simulación de la realidad. Nunca antes en la

historia de la humanidad ha sido tan fácil alterar la realidad como hoy en día. Por ejemplo, los montajes fotográficos y audiovisuales en donde, por medio del trabajo de edición, es posible alterar los sucesos que pretenden retratar, o el *deepfake*, que nos permite alterar la imagen de las personas, incluso crear nuevas. Estos ejemplos ponen en debate la fiabilidad del contenido virtual mientras que reafirman la idea de que el simulacro, en la sociedad contemporánea, está totalmente normalizado, a fin de cuentas: “Mientras que la ilusión no es reconocida como un error, su valor es exactamente equivalente al de una realidad” (Baudrillard, 1996, p. 32).

Y razón no le falta. Nuestra habilidad para discernir ilusión de realidad, lo sintético de lo humano, no hará más que deteriorarse a medida que la tecnología avance. Por poner unos ejemplos, el juego de navegador Human or Not —el cual consiste en chatear por un minuto con “otro” y al finalizar el tiempo debes decir si chateaste con otro usuario o con una inteligencia artificial (un minitest de Turing, por decirlo de otro modo)—, reporta, en su base de datos recolectada hasta la fecha, que el 40 % de usuarios pensaban que chateaban con un humano cuando en realidad se trataba de un bot¹. Mientras que en una aplicación del test de Turing realizado por la Universidad de California, el 54 % de 500 participantes creyó que GPT-4 era humano, superando así el famoso test².

Quizá tampoco queramos realmente vivir fuera del simulacro. Estoy seguro de que si Morfeo nos haría la famosa pregunta: ¿qué píldora eliges, la azul o la roja?, terminaríamos escogiendo la azul, nos despertaríamos al día siguiente y creeríamos lo que nos dé la gana, que la realidad es la que nos muestra la pantalla. Pues, como dice Han (2020):

¹ Datos obtenidos de: <https://humanornot.so/blog/our-launch-story>

² Datos obtenidos de: <https://www.eleconomista.es/tecnologia/noticias/12871956/06/24/gpt4-chatgpt-acaba-de-superar-el-test-de-turing-era-algo-que-se-creia-que-no-ocurriria.html>

La digitalización elimina la realidad. La realidad se experimenta gracias a la resistencia que ofrece, y que también puede resultar dolorosa. La digitalización, toda la cultura del “me gusta”, suprime la negatividad de la resistencia. Y en la época posfáctica de las *fake news* y los *deepfakes* surge una apatía hacia la realidad. (p. 108)

Ya no se trata de “simular la realidad”, sino de aniquilarla por completo y tomar su lugar. Vivimos en una sociedad del remplazo, en donde todo obtendrá, más temprano que tarde, su contraparte virtual. Hoy en día tenemos las herramientas necesarias para aniquilar la realidad en la palma de la mano. El mundo no acaba con un gran estallido ni con un invierno nuclear, sino que se crea, se modifica, se altera, se recompone, se cimienta, en cada clic a la vez.

El arte en la era de la IA generativa

Entonces, si el sujeto habita la simulación que ofrece la realidad virtualizada, la cual, sin darnos cuenta, nos aleja más y más el uno del otro, una cultura del remplazo que aniquila a su contraparte real, debemos preguntarnos qué sucede con el arte en esta era de la IA generativa, cuánto ha cambiado y cómo se dan las nuevas relaciones entre artistas y espectadores.

Comencemos por la obra digital *Théâtre d'Opéra Spatial*, de Jason Allen, colocada en escena en 2022. Esta fue creada con Mid Journey, a quien le tomó 80 horas y 900 imágenes generadas llegar al resultado final. Fue con esta obra que Allen ganó un concurso en Colorado, Estados Unidos, en la categoría de arte digital. Si bien Allen especificó que su trabajo estaba hecho con Mid Journey, los jueces no sabían de que se trataba de inteligencia artificial. Aun así, luego de informarse sobre la herramienta usada, ratificaron su decisión de nombrarlo ganador de dicho concurso. La obra original, que tenía un precio inicial de 750 dólares, fue vendida por más de 60 mil dólares. Para quienes no cuenten con tal dineral y quieran tener una copia original serializada y firmada por el mismo Allen, pueden comprarla en

<https://artincarnate.com> al módico precio de 500 dólares más envío. Esta obra es la que, si bien no comenzó el debate, sí encandeció el debate de si el arte creado con IA puede ser llamado arte.

Así, el arte con IA generativa crea una nueva partición en la historia de arte. Hablemos entonces, del arte pre-IA, que cuenta toda la historia del arte, hasta hace unos años atrás. Algo que se da por sentado en aquel es que el arte tiene un inmutable elemento humano. Borges decía que todas las vivencias de un artista, incluso las humillaciones o desventuras, son la materia prima para su arte (Archivo Prisma, 2016). El recordado maestro Ráez (2016) decía que «el arte teatral es el arte de los seres humanos, por los seres humanos y para los seres humanos» (p. 3). El arte le pertenece a la humanidad, no a los animales, ni a las máquinas.

Entonces, ¿se puede llamar arte al contenido creado con herramientas de IA generativa o los modelos de lenguaje? ¿Es verdad que no posee un componente humano de por medio?

Sumemos al debate algunos ejemplos más. Primero tenemos a Anna Indiana³, artista musical creada enteramente con inteligencia artificial, que si bien podemos discutir sobre la calidad del contenido que crea, no podemos negar la velocidad con lo que compone y publica: 16 canciones en menos de un año. Número que ni se acerca a las casi 100 canciones subidas por The Infinite⁴ desde agosto de 2024, covers de canciones de rock populares pero interpretadas por otros artistas. Si te preguntabas cómo sonaría Fredy Mercury cantando *Seminare de Serú Girán* ya lo puedes experimentar en la red. O David Guisado, autor de la novela *Iris*, quien es el primer escritor en publicar una novela enteramente escrita con Chat-GPT.

³ <https://www.youtube.com/@AnnaIndianaAI>

⁴ <https://www.youtube.com/@TheInfinite-2024>

Todos estos artistas componen sus obras a partir de *prompts*, brindando al programa para que genere el producto. En otras palabras, hoy en día no hay que saber componer música para componer música, no hay que saber de composición pictórica para pintar un cuadro o no hay que saber escribir una novela para escribir una novela. Por su parte, Jason Allen nos dice que hacer arte con inteligencia artificial se asemeja a la escritura creativa: para llegar al resultado esperado se necesitan horas de trabajo como cualquier otro, que sí hay una intención artística de por medio (Sky News Australia, 2022). Aun así, podríamos decir simplemente que no es arte por el simple hecho de que quien crea el producto es una máquina. El componente humano se limita solamente a una serie de indicaciones, automatizando el proceso artístico. De esta manera, volvemos una vez más al debate que surgió con la llegada del cine y la fotografía. Volvemos a Walter Benjamin y nos preguntamos si es que el arte con IA tiene o no un componente aureático. Este es un debate que seguirá dándose en los años que vienen y que irá encandilándose más a medida que la tecnología avance y nos sea imposible discernir entre arte humano y arte sintético.

Así como la fotografía y el cine nos llevaron a la crisis de la representación de principios del siglo XX, hoy, a principios del siglo XXI, el arte teatral se enfrenta a una nueva crisis en la sociedad del remplazo. Puesto que, como decíamos anteriormente, todo encuentra su contraparte virtual, en nuestros días es posible remplazar a un músico o compositor teatral por el Suno, al dramaturgo por Chat-GPT, al escenógrafo por OpenArtAI, al publicista y diseñador por Mid Journey, al actor por el *deepfake* e incluso al espectador por un bot. Este último ejemplo es el que preocupa más, puesto que podríamos decir que no es posible, ya que sin espectadores no habría teatro.

Estamos viendo los inicios de algo insólito en la historia del arte: el nacimiento del arte autófago, uno que se consume a sí mismo. Esta es la aniquilación total del vínculo entre creador y espectador: no hay creador porque el contenido lo crea la máquina; no hay espectador

porque lo consume la máquina. En otras palabras, arte creado de manera artificial y consumido de manera artificial. Se acuerdan cuando hablábamos de que muy pronto más de la mitad de contenido será creado de manera sintética, pues lo mismo pasa con el arte. Lo podemos constatar en Spotify, en donde se encuentra música creada de manera artificial y *bots* que reproducen las canciones para aumentar el número de reproducciones, o en Youtube, en donde los *bots* comentan e interactúan entre sí en las cajas de comentarios.

Aquello es un arte generado de manera artificial a partir de contenido artificial, puesto que, para crear contenido, la IA necesita de referencias que encuentra en la red. Si yo le pido que me cree un árbol, lo hará a partir de las diferentes representaciones de árboles que existen. Pero si el contenido creado en la red es cada vez más sintético, la IA terminará por referirse a sí misma con lo cual elimina por completo todo rastro de humanidad.

En un momento podríamos pensar que esto jamás le pasaría al teatro, gracias a su componente presencial. Sin embargo, la pandemia y el nacimiento del teatro virtual nos demostraron que la presencialidad es «opcional» y nada impide hacer teatro virtual, en donde la mitad de los espectadores son bots y donde puedo decir con orgullo que asistieron a mi obra más de 100 «espectadores».

Por esa razón, para evitar que el teatro se vuelva autófago, hay que plantear algunas soluciones.

- Primero: reconocer que es imposible deslindar el teatro de estas nuevas tecnologías. No tratemos de tachar al contenido hecho con IA como no arte, puesto que son, al fin y al cabo, herramientas y depende de nosotros cómo usarlas para generar contenido.
- Segundo: hay que tener cierta ética al utilizar las IA. El teatro es todo un sistema, por lo que es necesario especificar y explicarle al público qué partes de ese sistema han sido creadas sintéticamente (publicidad, programa de mano, etc.).

- Tercero: la presencialidad elimina la autofagia. Parece quizá un poco obvio, pero, como dice Appleton (2023) al proponer soluciones al «bosque oscuro», no hay mejor forma de establecer conexiones con otras personas que mirándonos a la cara, saliendo a tomar un café y conversar sin mediación digital (Appleton, 2023).
- Cuarto: incentivar el debate en círculos académicos y artísticos, sobre todo en la red, si es posible hacerlo en formato de video, mucho mejor. Recordemos que el 70 % de contenido consumido por los internautas es video.

Las IA generativas, los bots y los grandes modelos de lenguaje nos han llevado a una nueva era, la del remplazo. Nos permiten reemplazar, sobre todo, la necesidad de interactuar con otros. Nos estamos acostumbrando a los asistentes virtuales, al escaparate de la imagen virtual de las redes sociales, a las «reacciones», los *likes*, los contadores de vistas, etc. No quiero decir que sean entes del mal, los jinetes del apocalipsis ni nada parecido. Quiero decir que, como sociedad, no estamos listos para el avance desenfrenado de estas tecnologías. Quizá la comunidad científica debería iniciar un debate similar al que hubo en cuanto a la clonación o a los transgénicos, pues, si no se regula tanto la ética como el desarrollo de estas tecnologías, la simulación en la que vivimos terminará por tomarlo todo.

Finalmente, creo que el debate también debe plantearse en la comunidad artística. No busquemos su eliminación, sino su regulación, es decir, contener el problema antes que se nos escape de las manos. Ya se han generado las primeras controversias en el mundo teatral en cuanto al uso de IA generativa, como lo que pasó con *The Wizz*, obra musical de Broadway, en donde el aparente uso de fondos escenográficos hechos con IA generativa generó revuelo en parte de los espectadores, quienes sentían que la aparente artificialidad de los mismos generaba una desconexión con la obra. En síntesis, que el avance desenfrenado del progreso, que nos promete un mundo más interconectado, no termine por sumirnos en el vacío de una realidad sintética.

Conclusiones

La realidad y la virtualidad son, hoy en día, indisociables. El sujeto virtualizado, el cual habita y se define en la red, prefiere la comodidad y seguridad que aquella ofrece, en comparación con la resistencia que ofrece la realidad, optando por vivir en el simulacro de la misma. Las IA generativas, bots y grandes modelos de lenguaje, que han expandido este simulacro, terminan por llevar al sujeto hacia una era del remplazo, en donde todo obtiene su contraparte virtual. Así, las artes se encuentran en una nueva crisis, puesto que los modos de producción y consumo han cambiado a favor de la masificación de contenido y su producción acelerada.

En cuanto al arte teatral, hoy es posible utilizar las herramientas virtuales mencionadas para remplazar la gran mayoría de sus componentes (músico teatral, dramaturgo, actor, etc.), incluso es posible remplazar al espectador, lo cual nos llevaría hacia la autofagia del arte: arte creado y consumido de manera artificial, un fenómeno ya observable en otras artes, como la música y la pintura. Cuando se anula la conexión entre creador y espectador a favor de la inmediatez del producto artístico, es posible generar apatía y rechazo en el espectador. Si se termina por anular al espectador y al creador por completo a favor de la automatización de la creación de contenido, terminamos por llegar a esta autofagia del arte, en donde todo vínculo entre ambos se aniquila.

Referencias

- Appleton, M. (Enero de 2023). The Expanding Dark Forest and Generative AI. *Maggie Appleton*. <https://maggieappleton.com/ai-dark-forest>
- Archivo Prisma (2016, 14 de junio). AV-2223 [Jorge Luis Borges en la conferencia sobre la ceguera] [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=036yqajUDik>
- Berthiaume, D. (2024, 18 de abril). Bots produced this much Internet traffic in 2023. CSA. <https://goo.su/y5PPfj>
- Biondi, J. y Zapata E. (2017). *Nómades electrónicas*. Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas.
- Baudrillard, J. (1996). *El crimen perfecto*. Editorial Anagrama.
- Dasgupta, S. (2002). On Screen: Electronic Media and the embodied Subject. *Etnofoor*, (15), 121-130.
- Del Prete, A. y Redon, P. (2020). Las redes sociales on-line: espacios de socialización y definición de identidad. *Psicoperspectivas*, 19(1), 1-11.
- Han, B. (2020). La emergencia viral y el mundo de mañana. *Sopa de Wuhan. Pensamiento contemporáneo en tiempos de pandemia*. Recuperado de: <http://iips.usac.edu.gt/wp-content/uploads/2020/03/Sopa-de-Wuhan-ASPO.pdf>
- Machado, E. (2017). Ciberfeminismo: disidencias corporales y género itinerante. *REVELL: Revista de Estudos Literários da UEMS*, 3(17), 47-75.
- Qamar R., Ahmed A, Asif R., Imran M., Khurram M. y Ahmed S. (2024). The Dead Internet Theory: Investigating the Rise of AI-Generated

Content and Bot Dominance in Cyberspace. *Pakistan Journal of Engineering Technology and Science*, 2(1), 37-48.

Ráez, E. (2016). *El arte del hombre, reflexiones de un profesor de teatro*. Centro Cultural Nosotros Ediciones.

Sky News Australia. (2022, 3 de setiembre). 'Definitely Cheating': AI Artwork Sparks Criticism [Video]. *Youtube*. <https://www.youtube.com/watch?v=RnHeRf4KC78&t=31s>

WIRED Event (2023, 18 de marzo). *The Rising Threats Around Synthetic Media with Nina Schick | WIRED Smarter* [Video]. *Youtube*. https://www.youtube.com/watch?v=WufQJC_Gu5A&t=909s

sobre
los
autores
y
autoras



Sobre los autores y autoras

Mesa 1

Giomira Espinoza

Actriz e investigadora escénica egresada de Escuela Nacional Superior de Arte Dramático (ENSAD) y formada en el grupo de teatro Maguey. Egresada de la primera promoción del FAVAL, Espacio de Formación Actoral de Javier Valdés, se ha formado en canto y técnica vocal para teatro con Manuel Antonio Aivar. Cuenta con formación actoral bajo la tutela de profesores como Javier Valdés, Martín Martínez, Daniel Dillon, Ricardo Delgado, Willy Pinto, Miguel Iza y Debora Astrosky. Ha actuado en las obras *Liliana, ¿estás ahí?* (2018), *El día que Abraham decidió morir* (2019), *Caricias* (2020), *De repente, el último verano* (2021). Ha sido parte de las creaciones colectivas *Aislamiento* (2022) y *Anónimos* (2024).

Mesa 2

Damián Pérez Mezzadra

Es Magíster en Ciencias Humanas, opción Teoría e Historia del Teatro, por la Universidad de la República (UDELAR), Uruguay. Es profesor en Educación Media, especializado en Literatura, por el Instituto de Profesores Artigas (IPA) y es Técnico en Comunicación Social por el Consejo de Educación Técnico Profesional (CETP). Actualmente es doctorando en Letras por la Udelar y maestrando en Información y

Comunicación en la misma institución. Ha publicado, bajo seudónimos, dos libros ensayísticos sobre poéticas del rock uruguayo. Su segundo libro fue galardonado en el Premio Nacional de Literatura del Ministerio de Educación y Cultura, en 2019.

Felipe Rojas

Actor, director y docente teatral chileno, titulado de la Escuela de Teatro del Instituto Profesional Arcos, donde actualmente es docente. Con estudios en máster en Teatro y Artes Escénicas por la Universidad Complutense de Madrid, diplomado en Pedagogía Teatral por la Pontificia Universidad Católica de Chile, diplomado en Dirección de Cine por la Escuela de Cine de Chile; actualmente, cursa el programa de doctorado de Teatro y Artes Escénicas en la Universidad Complutense de Madrid. En los últimos años investiga sobre derechos humanos, teatro documento y transmedialidad desde la dirección teatral y audiovisual. Ha participado en diversos encuentros y congresos teatrales en Argentina.

Mesa 3

Dulce Galván

Licenciada en Literatura Dramática y Teatro, con especialidad en Metodologías Actorales, por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM); es maestra y doctora en Estudios Latinoamericanos por esta misma casa de estudios. Cuenta con formación en teatro del oprimido, metodología brechtiana y teatro clásico. Ha ejercido como profesora de la UNAM y en la Universidad de Alcalá de Henares. Ha participado como ponente en diversos coloquios y congresos internacionales, así como actriz en diversos espectáculos teatrales, entre los que destacan *Atlas electores* (2012), *Marcas* (2016), *Amándonos* (2018) y *Audición para la guillotina* (2023). Ha desarrollado labores de producción y asistencia de dirección teatral en diversas puestas en escena.

Álvaro Chala

Estudiante de la carrera de actuación de la ENSAD, formado como actor y director en el Teatro Universitario de San Marcos. Creador del colectivo ETÉREOS, laboratorio de investigación de cuerpo y movimiento. Desde 2015, ha dirigido talleres de teatro, improvisación y clown, además de haber participado en la creación de las obras clown *X-NO* (2017) y *Defectos* (2016). Ha dirigido dos puestas en escena: *Dos para el camino* (2019), de César de María, y *Morimos y no somos felices* (2021), una adaptación libre de *Calígula* de Albert Camus.

Silvana Bustos

Magister, licenciada y profesora en Historia y Ciencias Sociales de la Universidad de Valparaíso. Actriz y diplomada en Teatro Aplicado por la Pontificia Universidad Católica de Chile. Realizó intercambios académicos en la Universidad de Sao Paulo (USP) y la UNAM. Ha participado en residencias artísticas en el Centro de Teatro del Oprimido y con el Grupo Cultural Yuyachkani. Investiga el diálogo interdisciplinar entre el teatro documental y la historia oral. En su trabajo teórico ha reflexionado sobre los procesos de creación e investigación de la compañía mapuche KIMVNTeatro y el legado de Roy Hart en Chile. Actualmente, cursa el doctorado en Estudios Interdisciplinarios del Pensamiento, Cultura y Sociedad en la Universidad de Valparaíso.

Mesa 4

Patricia Osorio

Educadora especialista en lectura y escritura, cultura juvenil, interculturalidad, formación docente y tecnologías aplicadas a la educación. Ha sido becaria de diversas instituciones para estudios de posgrado en Educación, TIC y Gestión Cultural. Abogada especialista en derechos humanos, artista escénica de teatro y danza, gestora cultural, e investigadora de educación y arte, ha sido docente y coordinadora de educación básica y superior en diversas universidades peruanas y

extranjeras. Actualmente es especialista del Ministerio de Educación del Perú y de la cooperación internacional, diseñando y gestionando proyectos educativos y programas innovadores de formación para la educación superior pedagógica, tecnológica y artística.

Catalina Santillan

Actriz bilingüe (inglés y español), especializada en el acento americano y británico. Actualmente estudia en la ENSAD. Ha protagonizado cortometrajes como *Lazos de couché* y *Todo comenzó por el fin*. En teatro, ha participado en obras bilingües como *Bang Bang estás muerto* y en producciones como *El universo de Tennessee Williams*. Ha formado parte del elenco principal de *Aislamiento*, dirigida por Ricardo Delgado.

Mesa 5

Katherine Perez

Educadora artística en formación en la ENSAD, con experiencia en la enseñanza de Arte y Cultura en educación inicial, primaria y secundaria. Ha participado como artista escénica en producciones teatrales tecnoviviales y conviviales, destacando su trabajo con Especteatro, de la ENSAD. Ha participado en Danzar el Perú y en la compañía teatral de mujeres Ayllu Teatro. Es parte de la banda independiente Cometa Verde, dedicada a la composición para teatro musical. Como investigadora, se especializa en la transmedialización teatral, centrándose en el uso del podcasteatro en la Educación Artística.

Juan Malpartida

Magíster en Teatro y Artes Escénicas por la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR), sede México. Actor, videasta y educador enfocado en la investigación de la relación entre sujeto, tecnología y arte. Cofundador del grupo Sinapsis Colectiva, con el cual ha presentado obras teatrales alrededor del país. Trabajó como videasta para diversas

obras teatrales como *La Cenicienta*, de Gilbert Rouvière; *Relatos (in) conexos*, de Paola Vicente; *Raíces libres*, de Ricardo Delgado y Antonio Vílchez, entre otros. Su trabajo de investigación ha sido incluido en *Investigación teatral desde la perspectiva teórico-práctica: tres enfoques*, volumen II. Actualmente es docente de Educación Artística en la Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle.



PERÚ

Ministerio
de Educación



ESCUELA NACIONAL SUPERIOR DE
ARTE DRAMÁTICO
Guillermo Ugarte Chamorro

.UBAFILO

Facultad de Filosofía y Letras

IAE



Instituto de Artes del Espectáculo

