



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Escenas situadas

Teatro documento con Realidad Aumentada y Realidad Mixta

Artes escénicas y performáticas

Grado en Comunicación Audiovisual

Proyecto de innovación UCM63 «Laboratorio Transmedia»

10 de abril de 2025

Introducción y conceptos

En este taller, proponemos reflexionar en torno a las fronteras de la teatralidad con la realidad, a partir de la intersección entre comunicación, virtualidad y representación en las artes escénicas y performáticas, desde la metodología del transmedia como herramienta para experiencias comunitarias, assemblearias y colectivas (Ardini *et al.*, 2018)¹.

El tipo de escenario en el que nos ubicamos es un escenario intermedial: la encrucijada entre la teatralidad y los medios de comunicación. Ello implica una dinámica de relación con el fenómeno espectacular que, teóricos como Jorge Dubatti, han conceptualizado como «tecnovivio»². Pero, además, el entorno digital, con las posibilidades que ofrecen la tecnología con conectividad a través de dispositivos móviles, expande el campo de experimentación con la Realidad Virtual, la Realidad Aumentada y la Realidad Mixta.

La Realidad Aumentada (AR) implica una expansión del campo de lo sensible a través de la disponibilidad de una serie de espacios virtuales accesibles desde un terminal informático conectado a la red, con lo que es posible profundizar en lo que vemos, conocemos y observamos. La AR incluye cualquier elemento que amplifique nuestro radio de conciencia o de acción en la realidad corporal (didascalias, señales, carteles, paneles informativos, mapas, recorridos, bandas sonoras, fotografías... mediante códigos QR que nos conduzcan a este tipo de objetos, alojados en espacios virtuales).

La Realidad Mixta (MR) consiste en una superposición vivida, experimentada y completa entre la realidad material en la que vivimos y una realidad virtual cualquiera. De este modo, los elementos de los mundos virtuales comparecen en la realidad y condicionan los modos de agencia de los sentidos, la conciencia y la acción del cuerpo humano. En términos performáticos, se produce una intervención de lo real en lo virtual y viceversa.

¹https://repositoriosdigitales.mincyt.gob.ar/vufind/Record/RDUUNC_d08f1de5aed4e3813216de1211a10

²<https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/artesceniclas/article/view/9079>

Modelos de teatro documento con intermedialidad y realidades híbridas

Partimos de la constatación de que la representación teatral es, en sí misma, un espacio virtual, donde un mínimo de signos escénicos y performáticos suscitan el acto de imaginación de un universo completo en la conciencia de lxs espectadorxs.

El teatro documento, siguiendo los postulados de Peter Weiss en la séptima de las «Notas sobre el teatro documento», afirma que este tipo de espectáculo requiere, como base sustancial para la representación, la escenificación de «expedientes, cartas, entrevistas, manifestaciones de penalidades conocidas, fotografías y otros testimonios del presente».

En los últimos decenios, las posibilidades que ofrece la incorporación de la comunicación audiovisual a la maquinaria escénica y performática, a través de la videoescena, la sonorización, la digitalidad —monoactova o interactiva— y la transmedialidad, amplifican la capacidad expresiva de los registros de la realidad que constituyen la base de todo proyecto de teatro documento.

Los efectos de esta interacción entre documentos digitalizados que constatan la realidad y la representación escénica son tan variados como, en ocasiones, paradójicos.

Lola Arias, en «Mi vida después» (2016)³, demostró la eficacia de la puesta en escena de documentos fotográficos, judiciales y testificales de la memoria de lxs hijxs de lxs desaparecidxs durante la dictadura militar de entre 1976 y 1983 en la Argentina, con manipulación en vivo y en directo de dichos documentios, mientras lxs ¿actores o performers? cuestionan sus propias historias de vida.

Más recientemente, la propuesta de Sofía Brito y Lautaro Delgado Tymruk sobre la huida de Guillermo Fernández de un centro clandestino de detención, durante la misma dictadura argentina, en «Seré» (2024)⁴, pone de manifiesto que la combinación en escena del registro sonoro de la declaración judicial de Fernández es capaz de generar una realidad mixta en la escena teatral, con la acción coreográfica y performática de un actor que es capaz de representar, superponiendo los códigos escénicos a la irrupción del documento sonoro sobre el escenario, las consecuencias de las violencias del Estado dictatorial sobre el cuerpo humano, individual y social.

³ <https://es.scribd.com/document/540126344/Lola-Arias-Mi-vida-despues-y-otros-textos-1>

⁴ <https://www.alternivateatral.com/obra88844-sere>

Por otra parte, experiencias como «DramaWalker: Cañada Real» (2021-2023)⁵, del Centro Dramático Nacional, en España, generan un doble uso potencial de los mapas interactivos, en donde una serie de piezas de teatro sonoro, escritas y ejecutadas por distintos dramaturgos y dramaturgas, que exploraron una serie de espacios reales, permiten recorrer dichos lugares escuchando las piezas —en un gesto de Realidad Aumentada— o llevar a cabo el «viaje inmóvil» que permite habitar el lugar sin estar presentes en él —Realidad Mixta—.

De esta última obra, recomendamos la audición de las piezas 1 de María Velasco; 2 de Cristina Rojas; y 1 y 3 de Alberto Conejero, en donde se ponen de manifiesto tres estrategias de escenificación aplicadas a la creación de teatro documento aumentado o mixto:

- Pieza 1 de María Velasco: autoficción sonora bajo la estrategia de representación del monólogo dramático sobre sonidos registrados del espacio real;
- Pieza 2 de Cristina Roja: escenificación sonora bajo la estrategia del diálogo dramático sobre referencias verbales a elementos registrados del espacio real;
- Piezas 1 y 3 de Alberto Conejero: escenificación sonora bajo la estrategia del teatro «verbatim», que reproduce exactamente los registros tomados en el espacio real, pero escenificados —o sonorizados— en el marco del monólogo inicial de autor de la tradición dramática lorquiana.

El taller

Este taller consta de dos horas presenciales de trabajo de campo, más dos horas de trabajo autónomo para dar forma a los registros en forma de teatro documento —escritura dramática, escenificación o teatro sonoro— que, después, publicaremos en una web con geolocalización accesible en PC y móvil en el repositorio del proyecto de innovación UCM63 «Laboratorio Transmedia».

La sesión presencial, de dos horas, será el día jueves 10 de abril, de 16 a 18 h., dentro de la clase de «Artes escénicas y performáticas» del grado en Comunicación

⁵ <https://dramatico.inaem.gob.es/evento/dramawalker-canada-real/>

Audiovisual. El lugar será el Parque del Oeste, donde lxs participantes harán el trabajo de campo y tomarán los registros con los que poner en pie las propuestas de dramatización.+

El punto de encuentro será la salida del intercambiador de Moncloa.

La sesión comenzará con la entrega de materiales, conformación de grupos y proyectos e instrucciones para el trabajo de campo, en un espacio de 5 minutos.

A continuación, cada persona —individualmente o en grupo— iniciará una deriva situacionista por el Parque del Oeste, durante un tiempo de 60 minutos, en donde recogerá aquellos registros que darán lugar a la documentación de base para las obras dramáticas. Seguiremos una metodología de registro con Realidad Aumentada, como se explicará a continuación.

Finalmente, transcurrido este tiempo, el grupo se volverá a reunir en el punto de encuentro para evaluar el trabajo, hacer una puesta en común y plantear el desarrollo de los proyectos que combinarán registros con geolocalización en un resultado que aspira a la teatralidad con Realidad Mixta.

Sobre el material audiovisual para los registros en el trabajo de campo, hay la opción de reservar algunas grabadoras de sonido y cámaras de fotos de préstamo para estudiantes de la Facultad de Ciencias de la Información si las personas participantes lo requieren para el trabajo de campo que se propongan, pero en todo caso, privilegiaremos el medio teatral en los resultados de los proyectos, con que no es imprescindible llevar ningún material especial.

Algunas recomendaciones

- El teatro documento es teatro, no un documental audiovisual o un reportaje televisivo. Los registros son la base de la representación y deben generar espacio, tiempo y acción, en torno a un conflicto dramático desarrollado con las herramientas de los lenguajes escénicos y performáticos.
- Los registros de la realidad pueden —y deben— comparecer en escena, generando una realidad mixta, en la que el mundo histórico irrumpe en el espacio virtual de la escenificación o de la acción performática, a través de videoescena, sonorización, transmedia, etcétera.
- El teatro documento (Weiss) se emparenta con el teatro épico (Brecht) y el teatro político (Piscator). En cuanto al teatro épico, las propuestas de escenificación no

buscan reproducir la realidad, como lo harían el cine, la radio o la televisión, sino usar la artificialidad del teatro para generar un efecto de extrañamiento en el espectador. En cuanto a su deuda con el teatro político, el teatro documento pretende representar temas y conflictos sociales, económicos, materiales, políticos, etcétera, relacionados con la memoria histórica, las identidades y las violencias de los Estados, prioritariamente.

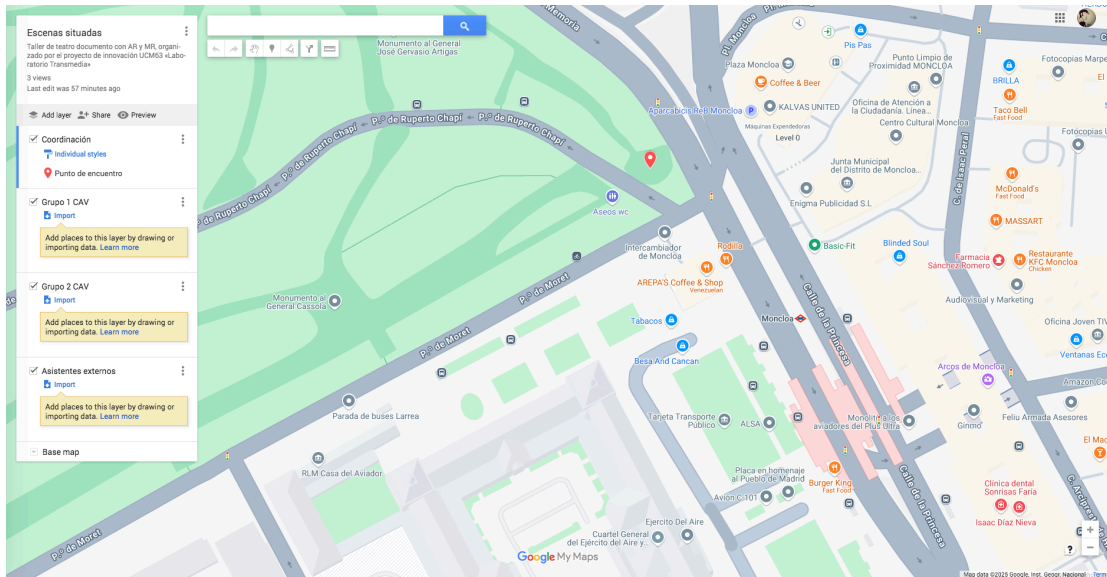
Pautas de desarrollo del trabajo de campo

En primer lugar, accederemos con nuestros teléfonos móviles al mapa interactivo, accesible en este código QR o enlace:



https://www.google.com/maps/d/u/0/edit?mid=1UxmGe7LSbItKtUdRUr_nBFtACO9snQs&usp=sharing

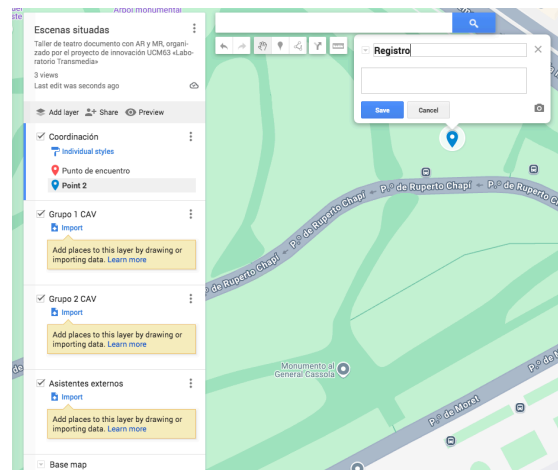
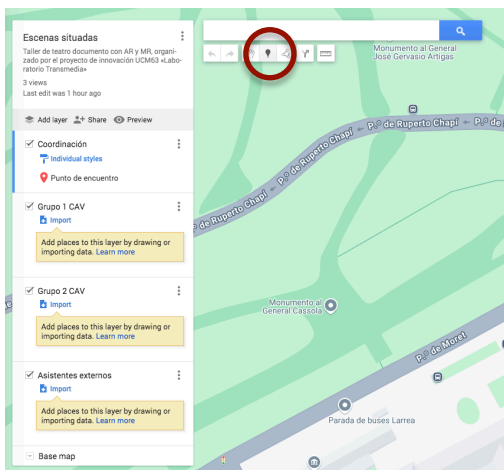
Cada grupo o participante tomará una capa y elegirá un color, con el que generará los distintos registros que geolocalizará durante la deriva del trabajo de campo. Se crearán tantas capas como unidades o grupos de participantes se involucren en el proyecto.

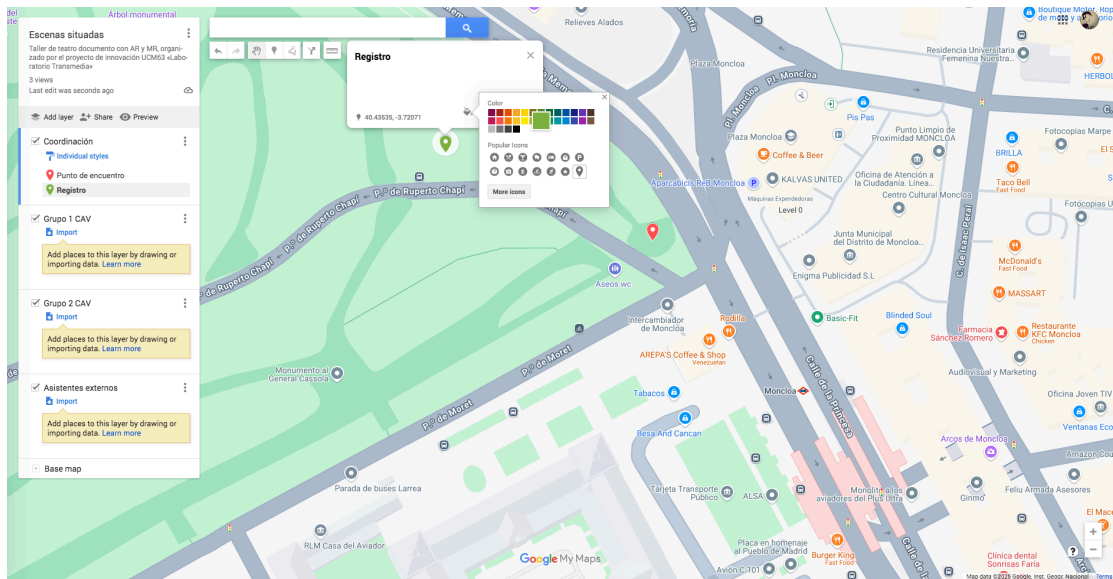


Durante el recorrido de la deriva, se obtendrán los registros —verbales, gráficos, sonoros, escriturales, etcétera.— bajo la siguiente propuesta de toma de datos:

<i>Hoja de registros</i>				
<i>Núm.</i>	<i>Título</i>	<i>Geolocalización</i>	<i>Núcleo dramático</i>	<i>Espacio, tiempo, personaje,s acción</i>
1				
2				
3				
4				

A continuación, o posteriormente al trabajo de campo, los registros se situarán en el mapa, generando un nuevo punto mediante la selección de la herramienta de que se señala en círculo, seleccionando el color y el icono que correspondan. Posteriormente es posible añadir imágenes, sonidos y textos a dichos registros.





Segunda fase: dramatización

Al final del trabajo de campo, obtendremos una serie de registros alternativos, identificados espacialmente y por colores de cada uno de los grupos o participantes. Serán historias seriales paralelas obtenidas de la fase de trabajo de campo.

En el trabajo autónomo, cada persona o grupo participante dará forma escénica, performática o sonora a cada uno de estos registros geocalizados bajo las siguientes modalidades:

1. Texto dramático;
2. Teatro sonoro, producido y postproducido;
3. Escenificación o performance.

Cada una de las piezas producidas sustituirá a la tabla de registros en el panel que se abre sobre cada punto del mapa. De este modo, obtendremos una serie de piezas dramáticas navegables y consultables. Aquellos registros que no den lugar a ninguna pieza, se eliminarán del mapa.

En el caso del texto dramático, los escritos se copiarán, pegarán y firmarán en el panel de texto que se abre con cada punto del mapa.

Para las piezas de teatro sonoro, las obras se subirán a Youtube y se enlazarán con código incrustado en los paneles que se abren en cada punto del mapa.

Las escenificaciones o performances se programarán en la fecha y hora en que se vayan a representar y se registrarán. Estos registros luego se subirán, igualmente, a los paneles que se abren en cada punto del mapa.

Finalmente, es importante que todos los puntos en el mapa aparezcan firmados por sus autorxs.

Dudas, consultas y apoyo informático/audiovisual: mabroullon@ucm.es