TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS

CARRERA PROFESIONAL DE ARTES ESCÉNICAS

"EL PROCESO CREATIVO EN LA EXPERIENCIA ESCÉNICA *HIPERVÍNCULO*: EL ESPECTADOR Y LA NARRATIVA ESCÉNICA VIRTUALES"

Tesis para optar el título profesional de:

LICENCIADA EN ARTES ESCÉNICAS

Presentado por:

Dorcas Mical Camasca Cordova (0000-0001-5155-1644)

Michelle Karyn Scheelje Ramirez (0000-0002-3478-817X)

Asesor:

Alex Morillo Sotomayor (0000-0002-2232-903X)

Lima – Perú

2024

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TESIS

Lima, 04 de diciembre de 2024.

Las integrantes del Jurado de tesis:

Presidente:	Dra. Rita Lucía Alvarez Carbajal	☐
Miembro:	Mg. Monserrat Gómez de la Torre Barrera	

Se reúnen para evaluar la tesis titulada:

"El proceso creativo en la experiencia escénica Hipervínculo: El espectador y la narrativa escénica virtuales"

Presentada por las bachilleras:

- Dorcas Mical Camasca Córdova
- Michelle Karyn Scheelje Ramirez

Para optar el Título Profesional de Licenciadas en Artes Escénicas.

Asesoradas por: Mg. Alex Morillo Sotomayor

Luego de haber evaluado el informe final de tesis y evaluado el desempeño de la estudiante de la carrera de Psicología en la sustentación, concluyen de manera unánime (X) por mayoría simple ( ) calificar a:

Tesista: Dorcas Mical Camasca Córdova			**Nota (18):** Cero
Aprobado ( )	Aprobado - Muy buena (X)	Aprobado - Sobresaliente ( )	Desaprobado ( )
Tesista: Michelle Karyn Scheelje Ramirez			**Nota (18):** Cero
Aprobado ( )	Aprobado - Muy buena (X)	Aprobado - Sobresaliente ( )	Desaprobado ( )

Los miembros del jurado firman en señal de conformidad.

Dra. Rita Lucía Alvarez Carbajal
Presidente del Jurado

Mg. Monserat Gómez de la Torre Barrera
Miembro 1

Mg. Alex Morillo Sotomayor
Asesor(a)

ANEXO: FORMATO DE DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD DE CONTENIDO DE INFORME FINAL DE TESIS O TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD DE CONTENIDO DE INFORME FINAL DE TESIS / TRABAJO DE INVESTIGACIÓN[1]

Lima, 06 de enero del 2025

Señor,
Dr. Carlos Zavalaga Reyes

Director General de Investigación, Desarrollo e Innovación
Universidad Científica del Sur
Presente. –

De nuestra consideración,

Nosotras: Dorcas Mical Camasca Cordova y Michelle Karyn Scheelje Ramirez; egresadas de la carrera de Artes Escénicas de la Universidad Científica del Sur, en conjunto con el asesor de tesis Alex Morillo, declaramos que este informe final de tesis de investigación titulado: EL PROCESO CREATIVO EN LA EXPERIENCIA ESCÉNICA HIPERVÍNCULO: EL ESPECTADOR Y LA NARRATIVA ESCÉNICA VIRTUALES, sustentado para obtener el Título Profesional de Licenciada en la carrera de Artes Escénicas es original. Es decir, no contiene plagio parcial ni total, cuando se utilizó información de fuentes externas se reconoció la autoría mediante la adecuada citación y los resultados obtenidos son producto entero de nuestra investigación y no han sido falseados ni fabricados. Todo esto en cumplimiento del Código de ética en la investigación, Reglamento del Comité de Integridad Científica, Reglamento de Propiedad Intelectual, Normas y procedimientos de los trabajos de investigación para la obtención de títulos profesionales y grados académicos [2], que afirmamos conocer en su totalidad.

Por ello, en caso de identificarse alguna situación de plagio, falsificación o fabricación de resultados, nos allanamos al proceso de investigación que establezca la Universidad y las posibles sanciones que pudieran surgir.

Firmamos en conformidad con lo declarado,



Firma tesista
DNI: 76226166



Firma del asesor de tesis
DNI: 42266928



Firma tesista

DNI: 73377618

[1] En conformidad con la Resolución del Consejo Directivo N° 084-2022-SUNEDU/CD
[2] Los documentos están en: https://investigacion.cientifica.edu.pe/reglamentos/

INFORME DE REVISIÓN DE ORIGINALIDAD

Título del documento evaluado. El proceso creativo en la experiencia escénica Hipervínculo: El espectador y la narrativa escénica virtuales

Autores. Dorcas Mical Camasca Cordova; Michelle Karyn Scheelje Ramirez

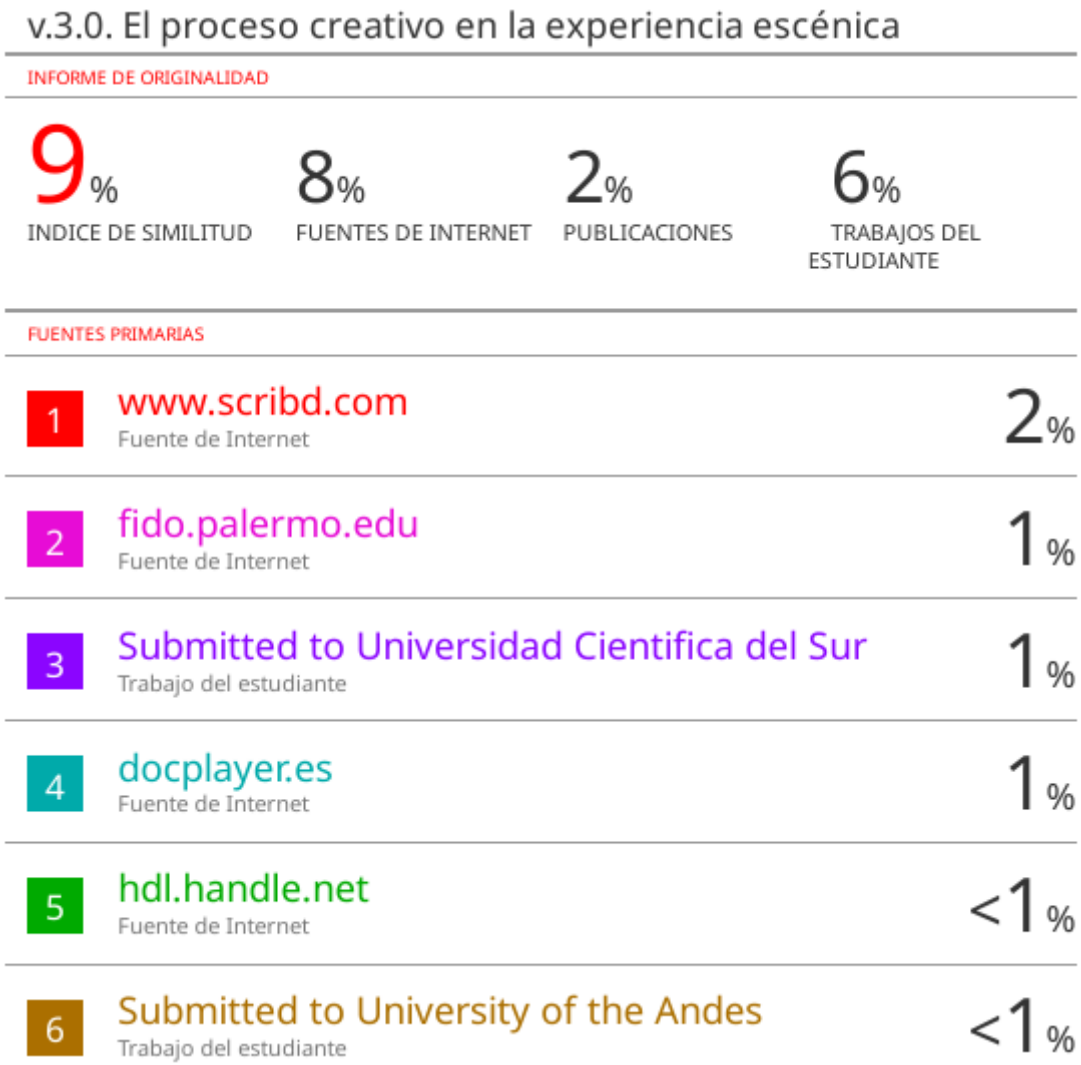
Mecanismo de revisión de originalidad. Evaluación con Turnitin (ID 2569946243).

Código de registro. PRE-4-2023-00035

Resultado de la evaluación. 9%

Revisado por. Magaly Kelly Guerrero Huaracallo.

Comentarios sobre la revisión. Filtros usados: excluir citas, excluir fuentes de menos de 15 palabras.



TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

A todos los artistas que siguen contando historias a pesar de las limitaciones de su tiempo.

A nuestros padres, quienes nos acompañaron y confiaron en nuestros dones y talentos desde el inicio.

A Christian y Jose, por estar siempre presentes.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

Agradecimientos

Nuestro agradecimiento a Rita Álvarez, quien siempre nos motivó e instó en el análisis y la investigación teatral. Alex Morillo, por acompañarnos como asesor en este arduo proceso, creer en nosotras y siempre impulsarnos a más. A Jorge Gálvez y Christian Quispe por brindarnos su tiempo para recopilar información necesaria dentro de la investigación. Y por último, a todos los espectadores de *Hipervínculo* por haber sido parte de este proyecto y completar la experiencia escénica virtual que nos ha dejado muchas alegrías.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

Índice

COPIA DE ACTA DE SUSTENTACIÓN ……..…….. 2
DECLARACIÓN DE ORIGINALIDAD DE CONTENIDO …..……..3
ANÁLISIS DE ORIGINALIDAD ….……4
DEDICATORIA ……..…….5
AGRADECIMIENTOS ……..……..6
RESUMEN ……8
ABSTRACT ……...10
I.INTRODUCCIÓN ……12
II.METODOLOGÍA ……20
II.1 NARRATIVA ESCÉNICA VIRTUAL ……23
II.2 ESPECTADOR VIRTUAL ……28
III. RESULTADOS……32
III.1.LAS NARRATIVAS ESCÉNICAS VIRTUALES EN HIPERVÍNCULO……....32
III.2.LA EXPERIENCIA VIRTUAL EN HIPERVÍNCULO……..41
IV. CONCLUSIONES……53
V.BIBLIOGRAFÍA……..58
VI. ANEXOS ……60

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

Resumen

Tras el contexto pandémico y las nuevas propuestas escénicas virtuales que surgieron en ese tiempo y se generaron a raíz de una nueva normalidad, somos conscientes de que las artes escénicas han estado en permanente contacto con diferentes herramientas provistas por las plataformas digitales. Si bien es cierto estas herramientas le dieron un sentir de sobrevivencia al teatro, también nos dejó nuevos hallazgos dentro de la nueva era de la digitalización teatral. Estos descubrimientos son las nuevas narrativas escénicas y el nuevo espectador virtual, ya que la interacción de ambas fueron fundamentales para la construcción y la comprensión de nuevas rutas de creación. Estos elementos serán desarrollados en nuestra tesis, entendiendo a las narrativas escénicas virtuales como un conjunto de herramientas digitales y autónomas de la plataforma que se resignifican como insumos teatrales para crear nuevas historias, de esta forma se implica y captura a un nuevo espectador, en este caso de exigencias virtuales.

Por esta razón, vemos relevante sistematizar y compartir los elementos descubiertos en *Hipervínculo,* la primera obra escénica virtual por WhatsApp en el Perú. Cabe resaltar que el proyecto transmedia nos introduce como testigos al universo de Sebastián y Sofía, una pareja que inicia su relación a distancia debido al contexto pandémico e intenta construir su vínculo por medios virtuales como Instagram, Facebook, Tik tok, Facetime, Youtube y WhatsApp, siendo este último la plataforma de mayor uso en la comunicación de la pareja. Este tema es relevante en nuestro contexto actual, ya que están surgiendo una serie de

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

investigaciones que discuten y reflexionan sobre cómo las relaciones se han transformado en los últimos tiempos.

Palabras clave: Narrativa escénica virtual, espectador virtual, experiencia escénica, whatsapp web, *Hipervínculo*.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

Abstract

In the wake of the pandemic and the new virtual stage proposals that emerged during that time, stemming from a new normal, we are aware that the performing arts have been in constant contact with various tools provided by digital platforms. While it is true that these tools gave a sense of survival to theater, they also led to new discoveries within the new era of theatrical digitization. These discoveries include new scenic narratives and the virtual spectator, as the interaction between the two has been fundamental for the construction and understanding of new creative pathways. These elements will be developed in our presentation, viewing virtual scenic narratives as a set of digital and platform-independent tools that are redefined as theatrical inputs to create new stories, thereby engaging and capturing a new spectator with virtual demands.

For this reason, we find it relevant to systematize and share the elements discovered in *Hipervínculo*, the first virtual stage work via WhatsApp in Peru. It is worth noting that the transmedia project introduces us as witnesses to the universe of Sebastián and Sofía, a couple who begin their long-distance relationship due to the pandemic context and attempt to build their connection through virtual means such as Instagram, Facebook, TikTok, FaceTime, YouTube, and WhatsApp. The latter is the most used platform for their communication. This topic is significant in our current context, as it warrants a series of investigations discussing and reflecting on how relationships have transformed in recent times.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

Keywords: Virtual stage narrative, virtual spectator, scenic experience, WhatsApp Web, pandemic.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

I. Introducción:

A lo largo del tiempo, el teatro se ha relacionado con el avance tecnológico y ha generado productos como el radioteatro y propuestas escénicas influenciadas por el cine, la televisión, las plataformas digitales, las redes sociales, entre otros. En ese sentido, vemos que la relación entre el teatro y la virtualidad se ha sostenido en el tiempo, ampliando las herramientas de expresión y ofreciendo espacios de mayor difusión. Es así como esto nos lleva a repensar las definiciones tradicionales, como el postulado de la *convivio teatral* dentro de estos formatos y más aún en el contexto de pandemia experimentado hace unos años. Sobre el sentido y el alcance de la convivio teatral, el escritor Dubatti (2015) menciona lo siguiente:

> Llamamos convivio teatral a la reunión de artistas, técnicos y espectadores en una encrucijada territorial y temporal cotidiana (una sala, la calle, un bar, una casa, etc., en el tiempo presente), sin intermediación tecnológica que permita la sustracción territorial de los cuerpos en el encuentro (pp. 45).

En tiempos de distanciamiento corpóreo como el que se experimentó en los años 2020 y 2021, con restricciones y protocolos volubles, fue inviable responder a dicha definición en la práctica por la emergencia sanitaria en la que nos veíamos envueltos. No obstante, desde esa nueva normalidad, se potenció la relación entre el teatro y la virtualidad, mostrando la esperanza de ejercitar la convivio' desde una perspectiva diferente. En este sentido, surgieron dentro de un nuevo contexto proyectos escénicos desde diferentes plataformas, como por

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

ejemplo en Zoom *(El amor viaja lento*[1] y *Sermones*[2]), en Youtube (*Decir o no decirlo*[3] y *KEHPER: la noche del escarabajo*[4]) y en Streaming (*Muerde*[5]). En otras palabras, los artistas se reinventaron y encontraron nuevas formas de contar historias. Este gesto de resiliencia escénica en el contexto pandémico guarda relación con lo señalado por la directora norteamericana Bogart (2008), menciona que "los artistas son individuos que desean expresarse frente al cambio constante y la transformación. Y el artista que prospera encuentra estructuras nuevas como reacción a las ambigüedades e incertidumbres de hoy en día" (p.14).

Es así como el artista en el contexto pandémico transformó su espacio de creación viviente dentro de un territorio virtual[6]. Es fundamental aclarar también el enfoque de Dubatti (2014), sobre el tecnovivio, quien sostiene lo siguiente:

Esta singular forma de hacer teatro tiene la capacidad de revelar la ilusión de estar en un mismo espacio compartido. Lo describe como un meta-discurso

---

1 *El amor viaja lento* se realizó en el 2020, bajo la dirección de María Paula del Olmo a través de zoom.

2 *Sermones* se estrenó en el 2020, bajo la dirección de Julia Thays a través de zoom.

3 *Decir o no decirlo* se realizó en el 2020, bajo la dirección de Federico Abrill a través de youtube, presentada por el Teatro Británico: Laboratorio virtual de obras cortas desde casa. https://www.youtube.com/watch?v=4267ly1PlK4&t=590s

4 *KEHPER: La noche del escarabajo* se realizó en el 2020, bajo la dirección de Ernesto Barraza a través de youtube, presentada por el Teatro Británico: Laboratorio virtual de obras cortas desde casa. https://www.youtube.com/watch?v=W46sAcvjfkY&t=348s

5 *Muerde* es una obra bajo la dirección de Francisco Lumerman, realizada por streaming en el festival de creación escénica virtual contemporánea del centro cultural de la Universidad del Pacífico.

6 Girón, I. (2020, 19 de octubre). Teatros y casas de arte: ¿Cómo enfrentan la pandemia los directores y administradores del rubro? El Comercio. https://elcomercio.pe/economia/peru/teatros-y-casas-de-arte-como-enfrentan-la-pandemia-los-directores-y-administradores-del-rubro-cronica-noticia/
Según los datos registrados en la Red de Salas y Espacios Alternativos del Perú, en el año 2020 se cancelaron 3.239 funciones en el país a causa de la pandemia, que representan S/4,5 millones paralizados. Si bien los directores, productores y artistas escénicos sintieron el impacto y la fragilidad de la industria, mostraron su resiliencia desde la digitalización teatral. En este sentido, surgieron dentro de este nuevo contexto proyectos escénicos desde diferentes plataformas, como por ejemplo: en Zoom *(El amor viaja lento* y *Sermones*), en Youtube (*Decir o no decirlo* y *KEHPER: la noche del escarabajo*) y en Streaming (*Muerde*). En otras palabras, los artistas en la pandemia se han reinventado y han encontrado nuevas formas de contar historias.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

intrínseco a la modalidad tecnovivial. La esencia del teatro tecnovivial implica una pieza escénica que también representa la condición humana postmoderna; un cuerpo que, en el marco que encuadra sus rostros proyectados, comienza a parecerse al encierro, a una cárcel, sintiendo angustiosamente la pérdida de la libertad (pp. 136).

Si bien es cierto, el tecnovivio es un vestigio de lo que se dio en el tiempo de pandemia con las experiencias escénicas, consideramos que Dubatti definió el concepto de tecnovivio bajo su propia óptica y teniendo en cuenta las influencias artísticas de su tiempo. Sin embargo, este concepto no se ajusta adecuadamente a nuestra experiencia, ya que el autor menciona una pérdida de libertad. Por el contrario, creemos que Hipervínculo no representó un encierro, sino que se convirtió en una de las experiencias más vívidas, a pesar del distanciamiento corporal que se experimentó en esa época. La conectividad entre los personajes, la adrenalina al leer los mensajes y la historia de amor, que reflejaba los vínculos posmodernos de la sociedad, permitieron que muchas personas se identificaran con la narrativa que estábamos presentando. Por ello, proponemos el concepto de *teatro invitrio*, que describe y refleja con mayor precisión el diseño y la experiencia de Hipervínculo. Esto supone que en la práctica se está generando vida fuera del organismo, en un plato de laboratorio como en una fecundación in vitro con las dos partes vitales: el óvulo de la mujer (agente hacedor de acción) y el esperma de un hombre (espectador). Estos dos ejes creadores de experiencias han sido fecundados dentro de un elemento virtual o pantalla (plato de laboratorio), sin dejar la esencia de crear vida.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

Es pertinente resaltar que el nuevo territorio de creación trajo consigo normativas de uso, es decir, tiene un marco tecnológico en el que se instaura su mecanismo y su partitura como en las plataformas virtuales ya antes mencionadas, que poseen configuraciones particulares de uso y condicionan la construcción de las creaciones artísticas desde el formato, la calidad de resolución, la conectividad, el diálogo interactivo con el espectador, la temporalidad o prontitud del proceso de creación, etc.

Asimismo, este nuevo *convivio in vitro* generó un espacio democratizado para el artista emergente desde su accesibilidad y su único medio de representación, la virtualidad. Por ende, como creadoras escénicas no fuimos exentas a este tiempo, pues nos encontramos con un panorama exploratorio, en el cual surgieron interrogantes sobre cómo seguir contando historias desde nuevos lenguajes innovadores y no usados en el medio virtual de creación peruana. En base a estas inquietudes y búsquedas encontramos en WhatsApp, aplicación de mensajería instantánea, un espacio atractivo no explorado lleno de códigos, de herramientas y de signos potenciales para generar una narrativa escénica-virtual. De esta manera, nos posicionamos en el medio artístico a través de la creación de la primera obra de WhatsApp en el Perú, *Hipervínculo*.

Este proyecto transmedia nos introduce como testigos al universo de Sebastián y Sofía, una pareja que inicia su relación a distancia, debido al contexto pandémico, e intenta construir su vínculo por medios virtuales como Instagram, Facebook, Tik tok, Facetime, Youtube y WhatsApp. Siendo esta última la plataforma de mayor uso en su comunicación[7]. La experiencia iniciaba

7 Redacción Gestión (2020, 14 de abril). Uso de WhatsApp Web se dispara en 164% en la primera semana de abril en Perú, según Osiptel. Periódico Gestión.pe. https://www.osiptel.gob.pe/portal-del-usuario/noticias/osiptel-uso-del-whatsapp-web-crece-sostenidamente-desde-el-inicio-del-aislamiento-social/ Las estadísticas registradas por el organismo regulador refieren que la plataforma de Whatsapp

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

al introducir a los espectadores en un chat de WhatsApp horas antes de la función. En este intervalo de tiempo se simulaba una conversación privada entre los personajes, dando a conocer sus motivadores, su ubicación geográfica y quiénes son como individuos. Los espectadores recibían notificaciones e interacciones a lo largo del día que convergen en el anuncio, que da Sebastián a Sofía, de ir a conocerla en persona a California después de un año de relación virtual. A raíz de esta noticia, como vehículo incitador, se desarrolla la trama en la que ambos se verán confrontados al tener objetivos e ideales diferentes dentro de la relación. Por un lado, Sebastián defenderá el vínculo humano como fortalecedor de su relación, y por otro lado Sofía querrá mantener el vínculo virtual en el que se inició su relación. Es así que *Hipervínculo* propone una mirada crítica sobre los paradigmas del amor en tiempos donde las redes sociales son nuestro principal medio de comunicación y, asimismo, nos invita a reflexionar sobre qué tipo de vínculos somos capaces de construir por medio y desde la virtualidad.

Como gestoras y diseñadoras de la experiencia, nos encontramos con grandes retos dentro del proceso creativo, el mismo que se caracterizó por ser una mezcla de juego y experimentación, ya que se utilizaron las herramientas nuevas y autónomas que nos ofrecía WhatsApp para lograr la conectividad con el espectador virtual. Estos recursos se convirtieron en las piezas fundamentales de la construcción de la obra y nos permitieron entender que el mundo en el que

estuvo en crecimiento constante en las primeras semanas del confinamiento en el Perú. También develaron un tráfico de comunicaciones y por ello, la principal recomendación era evitar el envío constante de archivos pesados a través del WhatsApp Web durante el horario de teletrabajo o teleeducación. A pesar de ello, las ventajas de un espacio nuevo y democratizado de creación generó el ímpetu de explorar dentro de la plataforma.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

nos sumergimos tenía, de manera natural, nuevas reglas de juego que conectaban con un nuevo espectador.

Cabe resaltar que, a propósito de la experiencia escénica virtual descrita, dentro de las creaciones contemporáneas se viene reflexionando sobre la relevancia y el rol del espectador en el teatro, tal y como lo explica Rancière (2010):

> La emancipación por su parte, comienza cuando se vuelve a cuestionar la oposición entre mirar y actuar, cuando se comprende que las evidencias que estructuran de esa manera las relaciones del decir, del ver y del hacer pertenecen, ellas mismas, a la estructura de dominación y sujeción (pp.19).

Esto nos lleva a resaltar en nuestra investigación las estrategias usadas en *Hipervínculo* para lograr que el espectador no solo sea un observador, sino más bien tenga un rol participativo, adquiriendo un poder de decisión sobre la forma en la que expecta, incidiendo en el espacio, el tiempo y la acción. En esa misma línea de reflexión, Dubatti (2017) refiere y cede un potencial histórico al espectador de la siguiente manera:

> El espectador, la historia lo demuestra, es mucho más que un espectador. Proponemos, en consecuencia, en cada caso histórico, teórico, descriptivo o analítico, la palabra espectador aparezca acompañada de su correspondiente singularización, ya sea a través de unos sustantivos asociados o un adjetivo, de acuerdo con las características de la acción espectatorial y su combinación con otras acciones/funciones en el acontecimiento: espectador liminal, espectador

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

participante, espectador ritual, espectador-contemplador, espectador-oficiante, espectador festivo, espectador-actor, etc (pp.37).

Al respecto, creemos que la singularización que se le da al espectador está sujeta a la forma en la que se desarrolla la experiencia o proceso creativo autónomo y contextual. Es por eso que desde nuestro objeto de estudio buscamos presentar, describir y visibilizar a un espectador virtual que responde a un contexto particular e histórico.

En los estudios sobre las artes escénicas contemporáneas encontramos investigaciones que resaltan y tienen como eje al espectador desde el plano de la presencialidad, como la tesis de Tomas Ahumada (2019), en la que se defiende la importancia de un espectador como elemento narrativo en escena y prima su función dentro del proceso escénico y las condiciones en las que se dinamiza el acontecimiento teatral, específicamente en la obra *Rebecca*. Esto también se observa en la investigación de Ilda Polo (2020), en la cual se resalta al espectador como un agente que asume, junto con el actor, la ejecución del acontecimiento teatral, y a su vez pone énfasis en el rol de participatividad configurativa que otorga el teatro relacional al espectador. Desde una mirada coyuntural, aquellos estudios nos motivan a buscar y desarrollar nuevas formas de estudiar y visibilizar a un espectador virtual, que se ha evidenciado con mayor impacto en medio de los procesos creativos de obras escénico-virtuales en un contexto pandémico. Asimismo, debido a la escasa sistematización de los proyectos artísticos realizados en dicho contexto, nos vemos en la necesidad de brindar una descripción detallada de la dinámica utilizada en *Hipervínculo* para mostrar los retos y nuevos hallazgos dentro del marco tecnológico.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

Es por todo lo expuesto que, a partir de este estudio, trataremos de responder a la siguiente pregunta: ¿de qué manera los recursos de la narrativa escénica virtual de la obra *Hipervínculo* determinan y caracterizan la experiencia de un espectador virtual?

De esta forma, buscamos revalorar los recursos y lenguajes del territorio virtual-escénico que actúan como vehículos para implicar y visibilizar al nuevo espectador virtual, y por ende, este se haga presente y activo desde nuevas experiencias. Así también, el estudio apunta a validar al *teatro in vitro*[8] a través de nuestro proyecto, destinado a alcanzar una forma de realización desde la virtualización, a fin de mantenerse presente bajo un contexto complejo, con la particularidad de ser pensado y creado para Whatsapp, decidiendo aprovechar todos los recursos de esta plataforma. Es así como nace *Hipervínculo.*

II. Metodología

La naturaleza de esta investigación es básica, pues su propósito es generar conocimiento nuevo sobre un proceso de creación escénico virtual específico, el cual tiene como unidad de análisis la experiencia por WhatsApp *Hipervínculo.* A su vez, es de nivel descriptivo, ya que se especifican y resaltan las características de las narrativas escénicas virtuales empleadas en el proceso de

8 Paz, Julio. (2021). Posibilidades de desarrollo del teatro por streaming en el Perú. [Universidad de Lima].https://repositorio.ulima.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12724/15613/Egusquiza-Leon_Paz-Pinatte_Posibilidades-Desarrollo.pdf?sequence=1&isAllowed=y. A lo largo del estudio se observan diferentes definiciones sobre el fenómeno escénico virtual, los cuales nos han servido para sustentar nuestro punto de vista y reafirmar la continuidad de este tipo de teatro a futuro. El autor concuerda con nosotras al momento de comentar que es relevante un estudio de públicos y de temporalidad a la que estos estarían dispuestos a expectar. Si bien no define concretamente al teatro virtual presenta las ventajas de este nuevo lenguaje de creación. Y hace un hincapié en la realidad en la que se vivía. La virtualidad era la nueva normalidad y dentro de ella nacía un nuevo lenguaje como nace un bebe dentro de un plato de laboratorio. Asimismo, podríamos definir que nació el teatro virtual, que albergó un público interesado y con muchas ganas de ser nuevamente fidelizado.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

creación de la experiencia, así como los resultados de dicho proceso en su representación y maneras de relacionarse con el espectador. Es, además, de enfoque cualitativo, dado que este estudio propondrá un análisis y reflexión crítica sobre la importancia del proceso de creación y gestión de obras escénicas virtuales a partir de las nuevas narrativas que han surgido dentro del territorio virtual. Cabe agregar que su diseño es no experimental u observacional, debido a que nos centraremos en el análisis discursivo de nuestra fuente primaria, la obra *Hipervínculo*, para lo cual nos basaremos fundamentalmente en datos secundarios, como encuestas, tesis, entrevistas, artículos, libros y demás fuentes de información relacionadas a los temas a tratar.

En el caso de los datos primarios utilizados, contamos con el registro de mensajería del grupo de WhatsApp *Hipervínculo* y la información de primera mano que tenemos al ser parte de la producción y gestión de la experiencia. Desde la producción lideramos el manejo administrativo y formal del proyecto, a través de la gestión diseñamos una historia que pueda ser contada dentro de un territorio no explorado. Es así que desde nuestra posición como creadoras y gestoras podemos dar una descripción detallada y fidedigna del proceso de creación escénica.

Por un lado, gracias a una encuesta socializada por medio de google form hemos recabado la impresión generalizada de un porcentaje de los espectadores asistentes, es decir, de los ciento cincuenta usuarios registrados dentro del grupo de WhatsApp, sesenta de ellos respondieron a nuestro llamado por medio de un enlace personalizado a sus chats en la misma plataforma. A este grupo de interesados se les planteó algunas preguntas que giran en torno a indicadores como las formas de expectación dentro del WhatsApp, la temporalidad en la

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

experiencia y la apropiación de los elementos de la plataforma, trabajadas y producidas específicamente en *Hipervínculo*, como stickers, memes, videos y audios (ANEXO 2).

Por otra parte, las preguntas han sido generadas para recepcionar la concepción del teatro tradicional que ellos tenían y cómo esta se ha visto modificada después de ser parte de la experiencia *Hipervínculo*, adquiriendo una nueva concepción de lo teatral. Dicha información la hemos obtenido y procesado a través de entrevistas no estructuradas, y procediendo con la debida contextualización previa a los entrevistados mediante la elaboración y socialización de un consentimiento informado (ANEXO 3).

Por último, la obra virtual pudo llegar a una diversidad de personas con diferentes perfiles que nos brindaron testimonios para entender la naturaleza de la obra. Por ende, apelamos al criterio de tomar en cuenta la opinión de un espectador que no está relacionado con el mundo teatral, otro espectador especialista con una perspectiva de investigación en hechos escénicos y otro espectador que cumple la función de estudiante en plena formación de la carrera de Artes Escénicas (Christian Quispe, Rita Álvarez y Jorge Gálvez, respectivamente), teniendo de esta manera una mirada de recepción integral desde el perfil de los espectadores virtuales (ANEXO 4).

Ahora bien, para una mayor amplitud del estudio detallaremos términos desprendidos en *Hipervínculo*, que nos ayudan a sistematizar de manera clara el proceso de construcción de la obra y que sustentarán nuestra postura sobre

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

cómo los recursos de las plataformas digitales han originado nuevas experiencias en las artes escénicas.

II. 1. Narrativa escénica virtual

La reflexión de Sarro (2021), es una primera referencia importante para el planteamiento de nuestro primer concepto, dado que comenta sobre las nuevas estructuras narrativas hipermediales aplicadas a la educación en el estudio Tendencias DC de la Universidad de Palermo:

> Narrar es inventar mundos posibles. Es inventarse a uno mismo en los contextos sociales de referencia, pudiendo activar los resultados del juego narrativo y, al mismo tiempo, establecer parámetros para conocer el mundo social. Pero lo más determinante en la narrativa es su evolución constante a lo largo de la historia. En este sentido, la hipertextualidad virtual juega un papel fundamental, por su calidad y su interactividad. En esta comunicación se presentará el concepto de narrativa hipermedia. Es un concepto innovador y emergente, tanto en su dimensión teórica, como en sus aplicaciones prácticas (pp.18).

Gracias a lo expuesto por este estudio, nos damos cuenta cómo las narrativas están intrínsecamente relacionadas con los contextos sociales, es decir, el juego nace y parte de observar nuestra realidad y entorno. Podemos mencionar, entonces, que la virtualidad ha conseguido un nuevo horizonte, adaptando lo

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

escénico a la pantalla y ofreciendo nuevos instrumentos de creación. Asimismo, la nueva narrativa hipermedia, como lo menciona el estudio, amplía las formas en las que se cuentan historias en la actualidad gracias a la digitalización. Esto provee nuevos canales como Instagram, Tiktok, Youtube, WhatsApp y Skype, que permiten generar mayor contenido y nuevas vías de difusión para contar o promocionar las historias que se vienen creando. Siguiendo las ideas de Sethson (2021) se puede deducir lo siguiente:

> Narrativas Transmedia se desarrolla bajo el concepto de llevar todo al límite en la producción de contenidos. No solo para una plataforma. Cada idea es procesada para explorar todas las plataformas posibles y captar así a públicos específicos, según la plataforma que use o a la generación multitarea (pp. 18)[9].

De esta forma, nos damos cuenta de que el nuevo territorio virtual en el cual nos vimos sumergidos nos presenta con urgencia una resignificación de los sistemas y signos teatrales concebidos de forma tradicional a la hora de crear propuestas escénicas virtuales. Las narrativas escénicas vistas en el teatro están pensadas y creadas para la representación del propio espectáculo presencial, sin embargo, la virtualidad nos llevó al límite de repensar los procesos creativos, adquiriendo nuevas herramientas digitales y ofreciendo un panorama más amplio, es por esto que postulamos la idea de narrativas escénicas virtuales como un conjunto de herramientas híbridas entre lo escénico y transmedia que generan contenidos que responden no solo a la representación misma del

9 Esta cita corresponde a una sumilla sobre la propuesta TNT Talle Narrativas Transmedia de Sethson,Diego.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

espectáculo, sino que se apropian de las plataformas digitales que provee la virtualidad creando distintos lenguajes y estéticas[10]. Vale añadir que dentro de esta propuesta la virtualidad no quita ni destituye el valor de lo escénico dentro de estos nuevos proyectos, sino que por el contrario el uso de las herramientas virtuales contribuye con la innovación de lo escénico.

Por ejemplo, en el caso de *Hipervínculo*, las narrativas escénicas virtuales surgieron y se potenciaron a partir de las herramientas que daba la plataforma de WhatsApp, abriendo un abanico de signos y/o recursos singulares y propios de los medios virtuales. Es así que los sistemas de signos teatrales en nuestra experiencia se clasifican en plataforma virtual y herramientas de mensajería.

Al ser una experiencia escénica virtual hemos tomado la libertad de nombrar y/o clasificar los signos teatrales dentro de la experiencia de la forma ya mencionada. Estos signos los explicamos a partir de la propuesta de los trece signos según Tadeusz Kowzan, cuyo enfoque nos permite revitalizar analiticamente la actividad teatral dentro de la experiencia. A continuación, presentamos un análisis detallado de los signos referidos:

Signo Teatral	Descripción

10 Jenkins, Henry. (2015) Cultura Transmedia. [Edition unavailable]. Gedisa Editorial. https://www.perlego.com/book/2046171/cultura-transmedia-la-creacin-de-contenido-y-valor-en-una-cultura-en-red-pdf. En los últimos tiempos hemos visto como la distribución de la información ha ido cambiando de emisor. El control de la información naturalmente era ejercido por empresas, hoy en día somos nosotros mismos los que controlamos la información a la que accedemos y como esta nos influencia. Las generaciones actuales no son consumidores pasivos, por lo contrario, están en búsqueda de experiencias que les generen emociones. Hoy en día todos tienen el título de creadores de contenido, esto supone una mirada crítica mayor a lo que consumen y una experiencia hiper atractiva de parte de cualquier oferente. En nuestro caso, este estudio nos ha ayudado a entender la relevancia del consumidor actual, sus requerimientos y los espacios virtuales en los que navega, para de esta forma entender y acercarnos al concepto de espectador virtual que hemos definido en base a la experiencia Hipervínculo.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

Plataforma Virtual / Fuera del actor	**1.Escenografía Visual:** Espacio digital donde se desarrolla la acción teatral, que puede incluir fondos, imágenes y elementos interactivos. **2.Tipografía:** Estilo tipográfico que contribuye a la atmósfera y tono del contenido, influyendo en la percepción del mensaje. **3.Estética:** Diseño visual que incluye elementos gráficos, iconos y presentaciones que crean una experiencia inmersiva. **4.Colores:** Paleta cromática utilizada para evocar emociones y establecer el estado de ánimo de los personajes, impactando la recepción del público. **5.Ritmo:** El flujo de la comunicación, que determina la dinámica de la interacción entre personajes y la audiencia.
Herramientas de Mensajería / Actor	**6.Fotos:** Imágenes que enriquecen la narrativa de la historia, aportando el contexto y/o ubicación de los personajes y enfatizando sus emociones. **7.Videos:** Clips visuales que pueden servir como elementos narrativos o efectos dramáticos. **8.Stickers:** Elementos gráficos que añaden humor o refuerzan emociones de forma instantánea. **9.Audios:** Grabaciones que pueden transmitir emociones o mensajes adicionales, generando una experiencia sensorial más llamativa. **10.Links:** Conexiones a hipervínculos que pueden expandir la narrativa o proporcionar información complementaria. **11.Memes:** Referencias culturales que ofrecen humor y conectan con el público de manera inmediata, fomentando la identificación. **12.Envío de Mensaje:** La velocidad con la que se comparten los mensajes por parte del actor, influenciando la tensión y el desarrollo de la trama.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

	13.Recepción del Mensaje: Cómo los receptores perciben y responden a los mensajes, lo que afecta la continuidad de la acción y el compromiso emocional del actor con la obra.

Estos insumos son muestra de nuevos diseños de creación que nacen exclusivamente de los recursos de las plataformas en uso, además estos nos hacen repensar cómo los medios virtuales modificaron el concepto de narrativa escénica y, a su vez, las experiencias que se ofrecían a un nuevo espectador virtual.

II. 2. Espectador virtual

El rol del espectador ha sido considerado dentro del teatro presencial como aquel que completa la experiencia del hecho escénico, como lo postula Brook (1969) en su libro *El espacio vacío*, “puedo tomar cualquier espacio vacío y llamarlo un escenario desnudo. Un hombre camina por este espacio vacío mientras otro le observa, y esto es todo lo que se necesita para realizar un acto teatral” (pp. 21).

La característica que se le otorga al espectador es la de un rol de observación, como aquel que va a una sala de teatro listo para ver lo que sucederá frente a sus ojos; es así como concebimos la imagen del espectador tradicional en nuestra actualidad.

Si bien es cierto el rol del espectador dentro del teatro presencial ha tomado nuevas vertientes desde el surgimiento de propuestas teatrales innovadoras e interactivas o en las que se concibe al espectador como un ser

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

performativo[11], creemos también que existe una transición del espectador tradicional a un nuevo espectador virtualizado, la cual nos plantea como necesario repensar y redefinir los nuevos roles, adaptaciones y nuevas exigencias de aquel agente de recepción. Al respecto, en la experiencia *Hipervínculo* en la cual interactúa este nuevo espectador creemos que es importante validar el ciberespacio como un espacio virtual-relacional que modifica la experiencia humana. Romero (2004) menciona al respecto lo siguiente:

> La diferencia entre un espacio físico y un espacio virtual generado en el acto de comunicación es esencial para comprender la naturaleza del Ciberespacio. De esta se derivan toda una serie de consideraciones y características que lo convierten históricamente único, en una experiencia humana nueva (pp.3)

Asimismo, Romero (2004) refiere lo siguiente con respecto a la nueva estructura social creada a partir del ciberespacio:

> Definir el Ciberespacio como un espacio virtual de interacción supone, entonces, reconocer que se ha creado un ámbito en el que no vivimos alucinados, sino plenamente humanos, desarrollando partes de nuestras

[11] Un ejemplo de espectador performativo lo vemos en la propuesta Operativo "Empleada Audaz", una intervención o performance realizada en las playas de Asia, Perú. El día domingo 28 de enero del 2007 la Mesa contra el racismo de la Coordinadora de Derechos Humanos, Amnistía Internacional y otras instituciones y casas culturales convocaron a la población a vestir el característico uniforme de las empleadas y formar un larguísimo cordón en la periferia de la playa desde una intervención pacífica y de reclamo social en la época.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

potencialidades. Este espacio virtual nuevo está constituído, básicamente, por la ampliación de nuestra capacidad de comunicación, es decir, de interacción (pp.4).

Por ende, consideramos que el espectador dentro de la experiencia *virtual* toma las siguientes características que lo hacen particular: se configura como un testigo oculto por estar detrás de un dispositivo siguiendo paso a paso el desarrollo de la historia y, además, tiene el poder de apropiarse de la experiencia en la forma y en el momento que él decida. Paradójicamente este nuevo espectador tiene el potencial de hacerse visible en mayor grado en la virtualidad que en la presencialidad mediante las herramientas tecnológicas que otorga la plataforma. Por ejemplo, en el caso de WhatsApp, se precisa el nombre y la fotografía en el perfil de cada participante, cediendo de esta manera la identidad y existencia del usuario. Otra característica es la búsqueda de prontitud dentro de las experiencias de entretenimiento en la virtualidad que ha de considerarse dentro de los procesos de creación. Y por último, es un espectador que al estar expuesto a la digitalización busca no ser un simple observador de la representación, sino un agente en búsqueda de experiencias virtuales.

Para que se pueda comprender mejor lo comentado hasta aquí será de utilidad el término de prosumidor postulado por Toffler (1980) en su obra *La Tercera Ola*, quien define a los prosumidores como aquellas personas que consumen lo que ellos mismos producen. Asimismo, tal y como destacan Toffler (2006) en el libro *La revolución de la riqueza* menciona lo siguiente:

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

En palabras de Betsy Frank, vicepresidenta ejecutiva de investigación y planificación de MTV Networks, "se trata de un público que desea hacer su propia programación". Los nuevos instrumentos del consumidor ya otorgan a los telespectadores el poder de cortar y pegar partes de programas para adecuarlos a sus preferencias personales. Este desplazamiento continuo de los tiempos estándar de los huecos en la programación se acelerará a medida que las audiencias de los medios de comunicación, provistas de nuevas tecnologías, produzcan sus propios contenidos. Al mismo tiempo que los espectadores están creando sus propios contenidos, también exigen acceder a programas "a petición" antes que al horario establecido por los medios de comunicación (pp. 99).

Esto hace referencia a una de las características más trascendentales de un nuevo espectador virtual, la autonomía para poder espectar la experiencia desde sus propios ideales y tiempos. Ellos deciden que quieren ver, cómo lo quieren ver y desde donde lo quieren ver. En el caso de *Hipervínculo*, el espectador estaba en contacto con diferentes links que formaban parte de la trama. Esta herramienta los evocaba a diferentes plataformas como Youtube o Instagram, en donde los personajes mostraban datos importantes de ellos y de la misma historia. De esta manera, se le sugería un recorrido virtual por estas aplicaciones, para ampliar y enriquecer su experiencia.

III. Resultados

III.1. Las narrativas escénicas virtuales en *Hipervínculo*

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

La productora independiente Rompe la Butaca surge en el año 2020 dentro de un contexto pandémico, en una era en donde los medios digitales alcanzaron su mayor auge a nivel individual, social, laboral, educativo, etc. Sumergidas en esta experiencia virtual y ante la necesidad de explorar cómo estos nuevos territorios impactaron en el lenguaje teatral, las integrantes de la productora se preguntaron qué nuevas maneras de construir narrativas escénicas virtuales podrían existir. Cabe resaltar que veníamos observando y siendo partícipes de propuestas escénicas virtuales, que en su mayoría utilizaban únicamente la plataforma de zoom, dándole así al teatro un espacio de sobrevivencia. Sin embargo, como equipo buscábamos generar un proyecto que se origine desde los recursos propios de la virtualidad, analizando el contexto digital y su impacto en el quehacer escénico.

Por esta razón, nos animamos a explorar el WhatsApp, una de nuestras redes sociales más comunes, un espacio que proveía insumos interesantes, novedosos y atractivos en su composición para contar historias. A su vez, encontramos que esta plataforma, en febrero de 2020, alcanzó el hito de dos mil millones de usuarios activos mensuales en todo el mundo, información provista por el mismo aplicativo. Y que desde el 2014 es la aplicación de mensajería móvil líder más activa y sigue expandiéndose. Asimismo, era un terreno inexplorado para la labor escénica, al menos en nuestro país. Contábamos con algunos antecedentes dentro de nuestra región, tales como la obra argentina *Amor en cuarentena* del director Guillermo Cacace y el dramaturgo Santiago Loza[12], o las

[12] Santiago Loza y Guillermo Cacace presentan una experiencia teatral y mencionan que Amor en Cuarentena "Es un pequeño juguete actoral" Recuperado de:https://www.pagina12.com.ar/271271-santiago-loza-y-guillermo-cacace-es-un-pequeno-juguete-acto

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

propuestas de la compañía Deca Teatro de Colombia [13]. De hecho, las creaciones de esta índole se multiplicaron en Latinoamérica a inicios del 2020.

Deseosos de la aventura por lo desconocido y el nuevo aprendizaje, emprendimos el camino prácticamente desde cero, aferrándonos a algunas de las herramientas tradicionales que en cierta medida creíamos nos iban a funcionar. La premisa de la ficción ya estaba definida; ahora había que decidir cuál sería nuestro espacio de creación y cuál el de ensayo, ya que la comunicación entre los creadores requería de mayor inmediatez en el intercambio de ideas y argumentos, en un primer momento.

El proceso comenzó con un encuentro por videollamada para registrar sugerencias, interrogantes y propuestas tanto para la construcción de cada personaje como para la línea narrativa de la obra. A medida que íbamos reformulando la estructura, manteníamos reuniones que se alternaban únicamente en sesiones por Zoom y sesiones de prueba en WhatsApp bajo la guía de la directora, por videollamada. De esta manera, nuestro proceso consistió en ensayos de forma independiente con el equipo artístico y, posteriormente, ensayos técnicos y generales con una audiencia piloto, en el cual descubrimos bondades de dicho procedimiento:

1. Whatsapp nos brindó un registro del material de los ensayos, lo cual facilitó el proceso de creación. A diferencia de cualquier proceso de creación tradicional,

[13] DECA Teatro estrena la obra “Mía sobre ella misma”, en formato digital para disfrutarla en Whatsapp. Una historia escrita por Moises Ballesteros, inspirada en las relaciones de amistad mediadas por los dispositivos virtuales. Recuperado de: https://caracol.com.co/programa/2020/11/09/a_vivir_que_son_dos_dias/1604950721_738722.html

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

los actores tenían la oportunidad de poder ver y corregir su performance como nunca antes.

2. La directora se enfrentó a una diagramación escénica virtual, la cual era estructurada sobre el ritmo y temporalidad de las respuestas en el chat. A diferencia de una obra convencional, en la que el tiempo funciona de manera distinta que en las redes.

3. Trabajamos con una ruta de eventos que guiaban la historia a su clímax y posteriormente, a su desenlace, en comparación a un texto estructurado, que caracteriza a una dramaturgia convencional. De esta forma, la improvisación fue un gran ingrediente dentro del proceso de construcción, ya que esta realidad demandaba una conexión inmediata entre los actores para tener la capacidad de responder con prontitud la iniciativa del compañero por el chat de conversación, sin distorsionar la línea narrativa y la propuesta de dirección cuyo fin era conducir al espectador a una reflexión sobre la naturaleza de los vínculos humanos y los retos que enfrentan estos en el mundo actual.

4. Gracias a la virtualidad fue factible conseguir una audiencia piloto que participaba de los avances creativos, de esta manera se logró obtener respuestas, impresiones y opiniones previas de los seudo espectadores al finalizar los ensayos de *Hipervínculo*. Y esto a su vez sirvió para las futuras modificaciones de las narraciones. Nuestro proyecto brindó una practicidad dentro de la convocatoria de la audiencia piloto, a diferencia de la modalidad presencial en la que condiciona al espectador en espacio y tiempo.

5. El equipo de producción de montaje corroboraba dentro del proceso de ensayos si la interacción con los miembros de la audiencia piloto se estaba

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

dando de forma sincrónica o asincrónica, a través de la visibilización del “doble check”. Esto permitía tener una estadística concreta de la recepción del público para realizar algunos ajustes en términos de ritmo y sostener la atención del espectador por mayor tiempo.

Como podría suponerse, la partitura rítmica era un factor de mucho interés dentro del trabajo de la narrativa escénica virtual. El ritmo es acción y la acción produce conflicto, tensión. En otras palabras, la temporalidad terminaba afectando el grado de convención del espectador en la experiencia. De esta forma, comprendimos que el conflicto se sostendría, en buena parte, al cuidar el dominio del ritmo. Eso implicaba, por un lado, tener claras las acciones de los personajes/actores y cómo estas afectan al compañero de escena; pero también, el tener la capacidad de respuesta pronta. Suena paradójico, pero descubrimos que una aplicación de mensajería instantánea quizá no era tan instantánea como lo necesitábamos para nuestros fines. Los segundos en el que los actores se tardaban en escribir cada palabra de sus líneas, grabar un audio o buscar un emoji/sticker/meme para enviar, en ocasiones eran percibidos como “demoras” o “tiempos muertos”. Por lo tanto, se debía ser muy cuidadoso, tener todas las herramientas a la mano y evitar distracciones, a fin de mantener un intercambio ágil. Solo de esa forma, los silencios propuestos de forma intencional tendrían efecto.

Es así que dentro de *Hipervínculo* se encuentra una estructura organizada de signos (herramientas visuales, sonoras y rítmicas) usados para construir nuestra narrativa escénica virtual. Por ejemplo, cuando Sebastián hace su

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

primera intervención en la obra utilizaba solo textos para comunicarse con Sofía. Al inicio de los ensayos, nos dimos cuenta de que después de cinco minutos, por primera vez Sebastián enviaba su primer audio, esto nos resultó poco acertivo, tras recibir el feedback de nuestra audiencia piloto. A través de esto, confirmamos que el espectador necesitaba cederle un rostro y una voz al personaje en una dinámica más pronta, ya que buscaba saber quién estaba detrás de la pantalla del celular con mayor inmediatez. Esto nos llevó a implementar modificaciones dentro de la introducción de este personaje, utilizando fotos y audios de él mismo enviados a Sofía como parte de la convención. De esta forma, el espectador sentía que conocía mucho más a este hombre y, por ende, percibía la historia de forma más cercana e inmediata. Estos hallazgos nos permitieron generar un equilibrio dentro de la propia narrativa escénica virtual, sabiendo qué herramientas funcionan mejor según el momento descrito.

Por otro lado, la virtualidad del proyecto nos permitió jugar con las diferentes formas en las que presentamos a los personajes de acuerdo al medio de comunicación que utilizamos. Nuestro plan de difusión estaba muy ligado a las redes sociales utilizadas por nuestro público objetivo, jóvenes de entre 18 a 33 años. Por ende, teníamos interacciones a través de Instagram, TikTok y Facebook. En un estudio hecho por Vespucci (2006), sobre la construcción de vínculos formados a partir de lo que Bauman llama *Un amor líquido,* se menciona lo siguiente:

El hombre de la moderna sociedad líquida es, en definitiva, un sujeto más autónomo pero solitario; pretende relacionarse pero eso le ocasiona pánico por

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

lo que pueda implicar para su condición de liviandad, y su amor por el prójimo, uno de los fundamentos de la vida civilizada y de la moral de Occidente, se ha traducido en temor a los extraños (pp.4).

Lo expuesto por el autor nos dejó pensando sobre cómo en la era moderna el hombre repiensa y resignifica la construcción de sus vínculos, dejando la cercanía del contacto humano y adhiriéndose a la inmediatez de las nuevas relaciones formadas por una sociedad líquida, la cual se influencia por los medios digitales. Como productora tuvimos conciencia de estas nuevas formas de relacionarse en la actualidad, en las cuales nos veíamos inmersas. De esta forma, decidimos desarrollar en *Hipervínculo* a través de la mirada de los protagonistas, inquietudes e interrogantes propias que surgían a partir de esta nueva forma de contacto líquido.

Es así como la temática nos llevó a reflexionar sobre cómo los nuevos vínculos están siendo construídos a partir de aplicativos en internet, y como estos adquieren un valor diferente e inmediato al de un vínculo en el que la dependencia y el compromiso de ambos sujetos es permanente. Por otro lado, el origen de estas relaciones y sus interacciones varían en torno al espacio, es decir, algunos ven la presencialidad como sinónimo de fortalecimiento, cercanía y conocimiento profundo del otro, y en otros casos ven el ciberespacio como una forma inmediata, recurrente y constantemente activa para permitir estar conectados con el otro. Ambas formas son válidas y están representadas dentro de la historia de nuestros personajes. Sebastián cree en el vínculo cercano/presencial y Sofía en el vínculo cercano/ciberespacial.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

Una vez que tuvimos en claro la postura de los protagonistas con respecto a sus formas de relacionarse, quisimos explorar cómo ambos perfiles de personajes podían exponerse mediante sus cuentas de Instagram, con el fin de introducir al espectador en el mundo de los protagonistas antes de la función. Esto consistía en construir la cuenta de Sebastián y Sofía con una identidad visual y estética totalmente distinta a la que ambos proyectaban en WhatsApp, de modo que el espectador virtual pueda cuestionar quiénes son verdaderamente. ¿De qué forma Sebastián y Sofía interactúan con las redes sociales? ¿Qué tanto los representa las fotos que publican en sus cuentas o las fotos que mandan en la intimidad? ¿Ambos se construyen desde la mirada ajena de las redes sociales? ¿Son como escriben en Instagram o como escriben en WhatsApp? ¿La esfera de lo público y de lo privado convergen o están disociados? ¿Cuál era el contraste entre la persona que veíamos en Instagram y la que leíamos en WhatsApp?

De esta forma, se introducía el concepto de identidad fragmentada a partir de la virtualidad, en el que se fracciona la realidad de diferentes formas y, por ende, la identidad de los personajes también. Como ya es de nuestro conocimiento, lo virtual presenta miles de maneras distintas de ver el mundo y, en este caso, Sebastián y Sofía eran una muestra de ello. En el contexto del congreso Tendencias DC de la Universidad de Palermo, catálogo que pertenece al fondo editorial de la propia institución, donde se reflexiona sobre el impacto de la virtualidad en las artes escénicas, se plantea lo siguiente con respecto a las eras digitales y nuestra forma de interactuar con ellas:

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

En un momento en el que la información abunda, las redes sociales son el medio donde convivimos. Por momentos cuesta identificar cómo procesar esa información. Antes sabíamos poco, ahora todo lo que recibimos no sabemos cómo procesarlo, fake news, memes, trolls, empatía, educación, innovación y subjetividades. La educación, ¿qué rol cumple en este proceso? ¿Qué estamos aprendiendo y que enseñaremos a partir de esta situación tan particular?¿Quiénes generan contenido, de qué tipo, para qué? ¿Qué es y no es real hoy? (Universidad de Palermo, 2021, pp. 1)[14].

En el ejercicio de crear esta dicotomía desde las redes sociales de los personajes, se afianzó la realidad ficticia y se organizó la mirada del espectador para tener múltiples formas de verlos, conocerlos e interpretarlos. Como se mencionó en la cita anterior, la abundancia de información que surge a través de las redes sociales son un arma de doble filo. Por un lado, nos ayuda a reforzar y solidificar la historia y el personaje, pero también puede cuestionar la veracidad de la información sobreabundante que encontramos en las redes sociales. Ambos caminos son válidos, dependiendo de los objetivos planteados dentro de las narrativas escénicas virtuales que se han diseñado de acuerdo a la propuesta. En el caso de *Hipervínculo,* ambas estrategias de narración sirvieron para generar dualidades, mezclas y oposiciones entre el mundo público de los personajes (Instagram) y el mundo privado (WhatsApp).

Todo lo señalado anteriormente nos llevó a afirmar que se abrió el universo del teatro y del lenguaje de las artes escénicas a otro nivel, ya que se generaron

[14] Esta cita corresponde a una sumilla sobre la propuesta TNT Taller Narrativas Transmedia de Sethson,Diego.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

diversos mundos paralelos que refuerzan, contradicen y cuestionan diferentes partes de la historia de forma simultánea. Esto es precisamente lo que nos ofrecen las narrativas escénicas virtuales, herramientas de juego que están a nuestro alcance de forma paralela, con el fin de trabajar diferentes convenciones con el espectador virtual y enriquecer su experiencia.

III.2. La experiencia de un espectador virtual en *Hipervínculo*

¿Una obra por WhatsApp? ¿Cómo funciona? ¿De qué se trata? Estas eran algunas de las primeras preguntas que salían a la luz cada vez que teníamos la oportunidad de presentar nuestro proyecto al público. Estas interrogantes develaron el interés del espectador virtual por los nuevos formatos y experiencias que se originan dentro del territorio virtual. Pero, ¿en qué consistía esta experiencia y cómo el espectador la vivía?

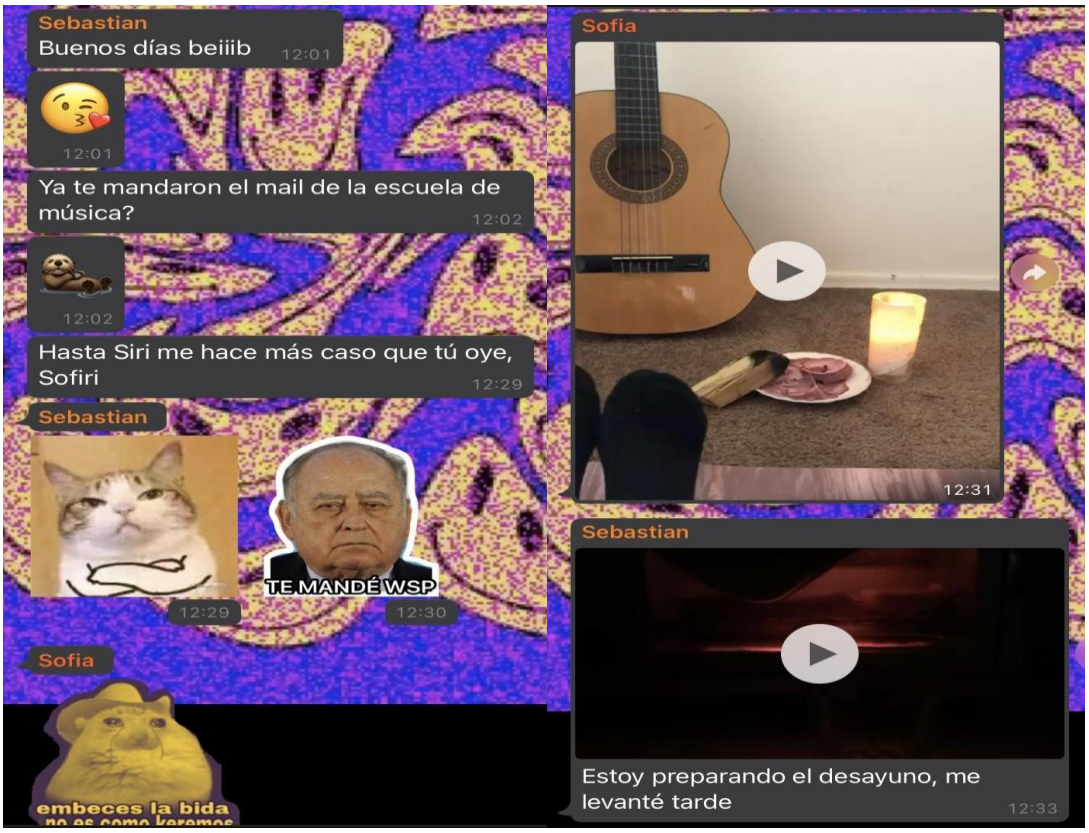
La función comenzaba a las doce del mediodía, introduciendo a nuestro público a un grupo en WhatsApp, donde se les daba una bienvenida particular a *Hipervínculo* dentro del siguiente código: stickers, memes, textos y audios. Para la correcta fluidez de la historia utilizamos las configuraciones que provee la plataforma y elegimos la opción en la que solo los administradores del chat pudieran mandar mensajes. En este caso, los únicos que podían escribir era la productora reconocida como “Rompe la butaca”, haciendo alusión a las nuevas formas de espectar el teatro, rompiendo el asiento convencional en el que solíamos sentarnos para percibir una obra teatral y entregarnos a las nuevas formas de construir y hacer teatro, como el hecho de estar detrás de una pantalla de celular.

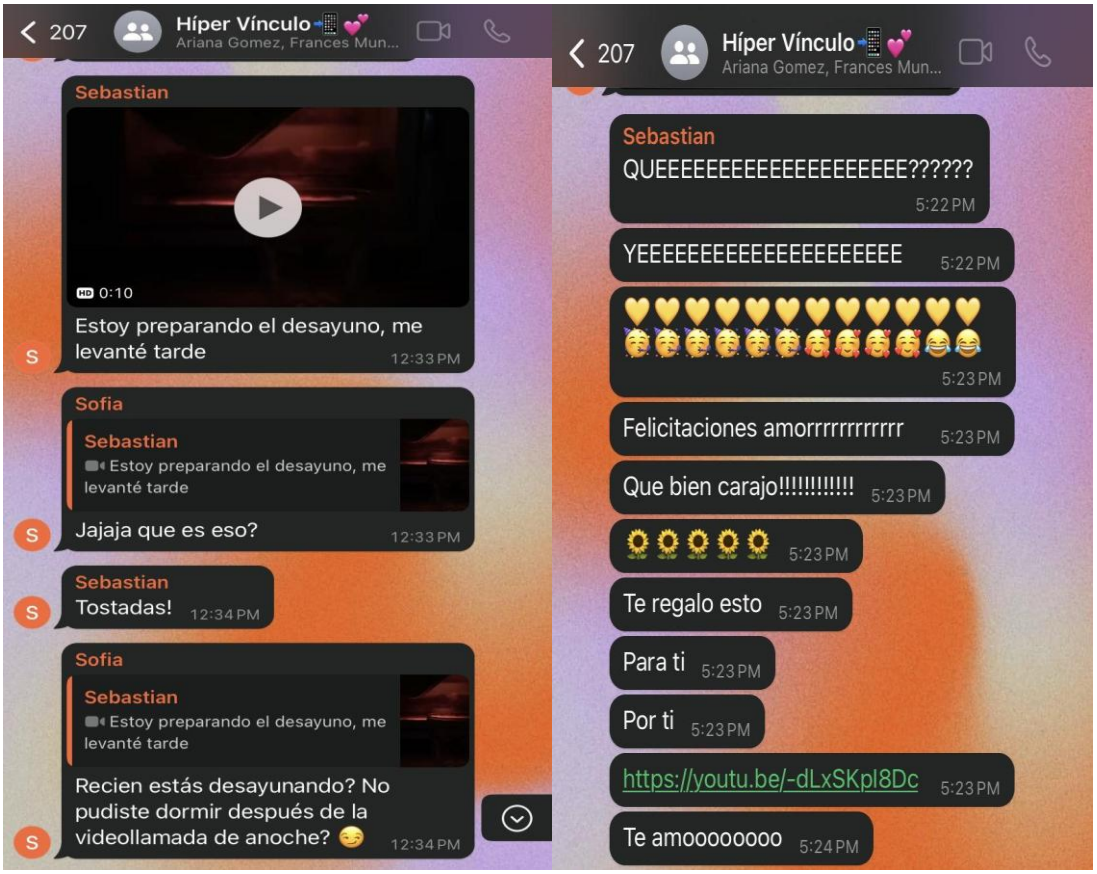
Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis



A los pocos minutos, se entablaba la conversación entre Sebastián y Sofía, quienes aparecían como administradores del grupo también. De esta forma, y a modo de antesala, el público recibía mensajes de los personajes en diferentes momentos del día de forma esporádica. Esto se realizó para poder introducir poco a poco la vida de los personajes y que el espectador virtual los conozca desde su cotidianidad.

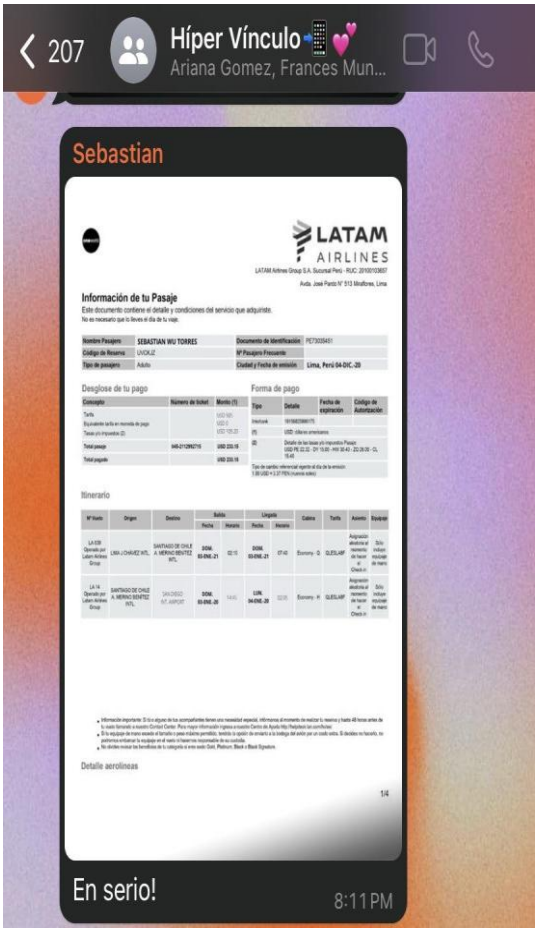
Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis





Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

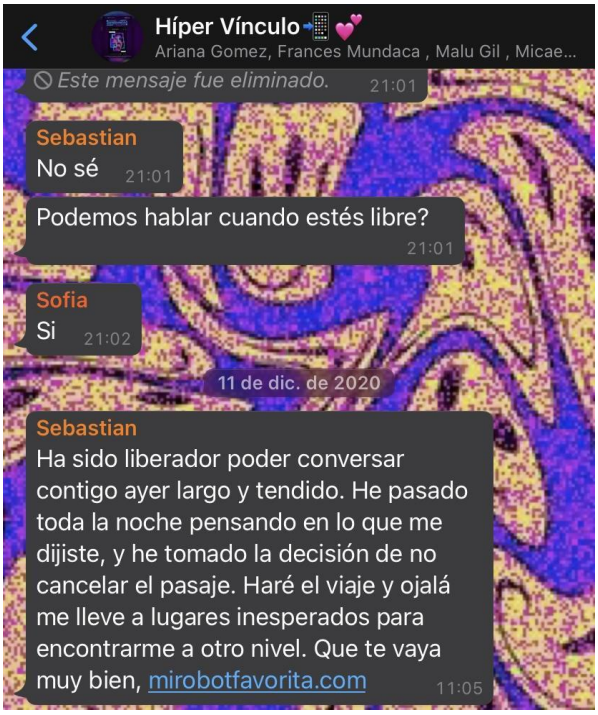
Posteriormente, a cierta hora de la noche, uno de los personajes soltaba una noticia que desataba el inicio de la trama a las ocho de la noche. En este punto, “comenzaba la función” con mensajes constantes, donde se desarrollaba el conflicto de la historia y la resolución de esta misma.



La duración de la experiencia desde el comienzo de los mensajes ininterrumpidos era aproximadamente de cuarenta minutos, entre fotos, videos, memes, audios, stickers, capturas de pantalla e hipervínculos que conducían al espectador a otras ventanas. Sin embargo, la obra realmente terminaba con un último mensaje de uno de los personajes a la mañana del día siguiente que nos daba una idea de cómo había sido el desenlace de esa llamada telefónica entre

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

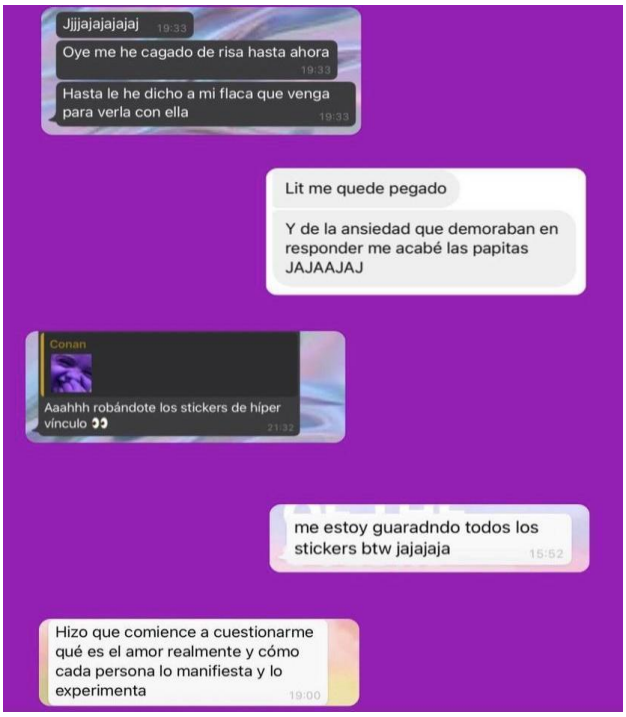
ambos. Era una experiencia de veinticuatro horas en donde los espectadores se convertían en testigos ocultos de una conversación por WhatsApp, llegando a la intimidad de una pareja que estaba tratando de definir el futuro de su relación.



Una vez terminada la función, se abría el chat a los espectadores para que puedan dejar sus comentarios, impresiones y opiniones sobre la experiencia, en donde también cada uno se hacía visible, teniendo un tiempo de interacción virtual, mandando audios, fotos, textos, etc.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

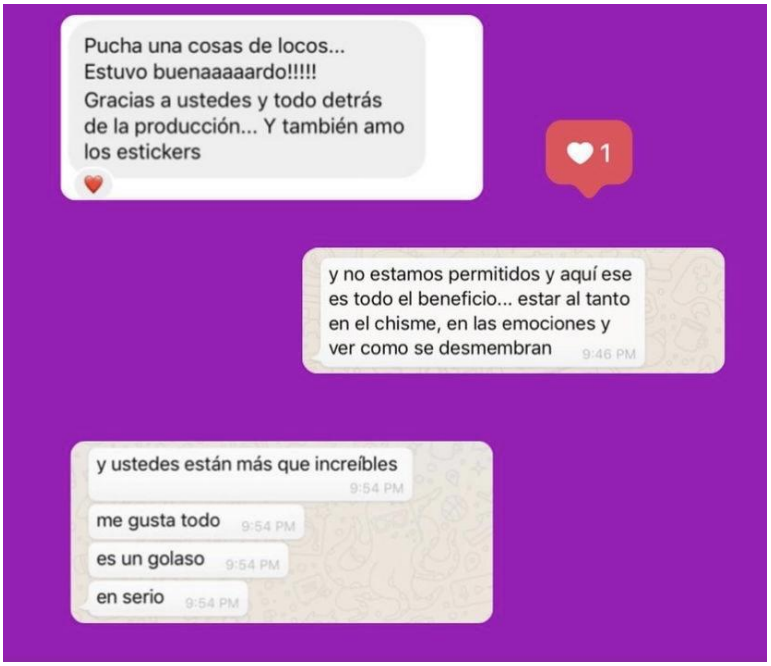
TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR





Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis





Ahora bien, una de las virtudes más valiosas y particularidades del formato era la capacidad de decisión que se les otorgaba al espectador, quien podía elegir cómo procesar la información que les llegaba sobre la historia, en qué momento y desde dónde verla. Algunos seguían la interacción entre los

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

personajes de forma continua y otros de forma intermitente. Algunos seguían la experiencia enfocados únicamente en esta y otros realizaban paralelamente otras actividades. De esta forma, surgió una dinámica de recepción flexible al espectador, que termina modificando la percepción de tensión, la interpretación de los mensajes, e incluso, la afinidad que cada uno tenía con los personajes.

En el caso de Jorge Gálvez, este espectador menciona que a la hora del inicio de la experiencia estaba laborando, esto hizo que pudiera recepcionar los audios antes que los textos enviados. De esta forma, vemos un claro ejemplo de cómo el receptor tenía el control de modificar la estructura de los mensajes y, por ende, el sentido de este mismo. Por otro lado, Christian Quispe detalló que la experiencia de *Hipervínculo* despertó su curiosidad e intriga al ver cómo le llegaban mensajes de una pareja mientras desarrollaba sus actividades. Sus palabras fueron las siguientes: "Estaba pegado al teléfono, la obra me capturó desde el inicio hasta el final, el haber usado la plataforma WhatsApp fue original y acertado por parte del equipo. Hasta ahora guardo los stickers".

En ese sentido, ¿podríamos hablar de la audiencia como agente creador de su propia experiencia también? Creemos que sí, mucho más de lo que podría ser en una obra de teatro convencional presencial, en este caso el control de la recepción lo tiene el propio espectador virtual y, por lo tanto, también sobre un buen porcentaje del mensaje.

¿A quién no le gusta ser espía de algo? Precisamente esta particularidad en la que posicionamos a los espectadores como testigos ocultos permitió que cada uno de ellos pueda cuestionar qué tanto de lo que veían pertenecía al mundo de la ficción y qué otra parte pertenecía al mundo real. El gran porcentaje de nuestra audiencia tuvo opiniones diversas con respecto a este punto, estas son algunas

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

de sus afirmaciones recabadas por medio de un estudio hecho en google form: “Sentía que estaba colada a la intimidad de esta pareja, me gustó ser espía de su conversación por chat”, “Me sentí una chismosa”, “Me sentí como una infiltrada. Como siempre en WhatsApp tenemos conversaciones personales, saber la vida de esta pareja por un día entero fue loco”.

A su vez, esta dicotomía generó diferentes niveles de expectación. Algunos espectadores, por ejemplo, se animaron a crear grupos de WhatsApp alternos para conversar en tiempo real sobre lo que pasaba en la historia. Otros llamaban a personas de sus alrededores para leer la conversación en conjunto y poder comentar entre sí lo que sucedía. Y por último, habían personas que tomaban pantallazos de la conversación para pasarlos por sus chats privados y muchos de ellos los colgaban en sus historias de Whatsapp e Instagram, etiquetando a la productora.

Como ya lo hemos apuntado, los medios expresivos que conforman el código comunicacional del formato de chat (emojis, stickers, etc.) representan un sinfín de posibilidades de configuración de una teatralidad virtual novedosa, un lenguaje de imágenes con significados que, muchas veces, no se logra condensar en el código textual. No obstante, es también un lenguaje indivisible de la dinámica de comunicación social que cambia y se actualiza día a día. Esto también influye en la mecánica de expectación. Los memes y stickers, por ejemplo, adoptan su esencia y/o diseño dependiendo del contexto social y la tendencia en redes sociales. Es así que se convierten en factor condicionante del entendimiento y la empatía del espectador, quien debe ser un conocedor activo de estos significantes para completar la experiencia virtual.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

Por otro lado, las formas de implicación y conexión que tenían los espectadores dentro de la función eran recepcionadas por el equipo de producción mediante los famosos vistos:



Este medidor ayudaba a que el espectador sea visible en cuanto a los picos altos, medios y bajos de conectividad con la historia, es decir, cuáles eran los momentos que más llamaban su atención y cuáles no. Por ejemplo, había dos momentos claves en los que el espectador respondía de forma inmediata a la visualización de los mensajes de ambos personajes. El primer momento consistía en un hipervínculo de youtube enviado por Sebastián a Sofía, en el que aparecía una canción compuesta por él mismo para felicitarla por su ingreso a la universidad. El segundo momento llegaba cuando se anunciaba la gran sorpresa del viaje de Sebastián a Los Ángeles para ver a Sofía, esta noticia llegaba con un sinfín de reacciones que escondían detalles de su relación, generando intriga al espectador, puesto que él deseaba verla pero ella no.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

Todo lo mencionado muestra las características del espectador virtual dentro de la experiencia *Hipervínculo* y nuestras apreciaciones de cómo este transita y percibe en la virtualidad un hecho escénico creado desde y para las plataformas digitales. Asimismo, reafirmamos que el espacio virtual es un medio relacional, en el cual su existencia se concibe desde el intercambio de información entre dos agentes: el actor y el espectador virtual. Sin interacción de ambas partes la experiencia escénica virtual no existiría.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

IV. Conclusiones

1. El espacio virtual ha supuesto un cambio tanto en los procesos creativos como en el consumo de las artes escénicas en la actualidad. La generosidad del contexto aludido nos ha brindado un abanico de herramientas que han dado nacimiento a nuevas narrativas escénicas virtuales. Esta innovación gestada desde nuestro rol como artistas creadores se manifestó en estrategias de creación que incorporan una variedad de medios digitales, como videos, realidad aumentada, redes sociales y aplicaciones interactivas. Estas herramientas permitieron a los creadores escénicos distribuir diferentes fragmentos de la narrativa a través de múltiples canales, facilitando que el espectador participe de manera activa en la experiencia escénica virtual.

2. La democratización del espacio virtual generó una amplia gama de proyectos virtuales, sobre todo durante el contexto pandémico que se vivió en los últimos años. Estos proyectos establecieron una nueva tendencia dentro del quehacer artístico y evidenció el nacimiento de un espectador virtual, el cual debe ser atendido desde sus necesidades, inquietudes y formas de experimentar un hecho artístico. La forma en que el espectador se acercó al teatro a raíz de la pandemia está ampliando su concepción de lo escénico a partir de un contexto actual heterogéneo, debido a las múltiples circunstancias que ofrece la presencialidad y la virtualidad en estos tiempos. Ante esta situación, los creadores escénicos estamos asumiendo la responsabilidad y/o facilitando recursos para atender a este nuevo público nacido en el entorno pandémico. Así se fundamenta la creación de nuestro objeto de estudio, *Hipervínculo*.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

3. El teatro presencial logró en nuestro medio cultural cierto nivel de virtualización con el afán de mantenerse presente dentro de un contexto adverso, manteniendo paradigmas teatrales, es decir, se venía adaptando lo audiovisual al teatro. Sin embargo, creemos que generar proyectos que desde su origen y diseño deciden aprovechar todos los recursos de las plataformas servirán para reconfigurar los procesos de creación tradicionales y, por ende, expandir el lenguaje de las artes escénicas. Por lo tanto, es importante que los artistas escénicos estemos en constante investigación sobre los métodos y estrategias innovadoras en uso para las futuras creaciones escénicas en el Perú.

4. *Hipervínculo* generó un gran impacto desde su creación y montaje por la flexibilidad y accesibilidad de la plataforma utilizada, WhatsApp. Por el lado de la creación, en *Hipervínculo* trabajamos bajo un sistema de ensayos que nos permitió tener un público piloto que acompañó cada proceso y mejora de la experiencia. Y en cuanto a la gestión nos ayudó a economizar procesos de inversión gracias a los beneficios de las plataformas virtuales. Asimismo nuestro proyecto fue llevado a distintos foros e invitado a conferencias durante la pandemia como exhibidor de nuevas rutas de creación en tiempo de crisis pandémica. Esto inspiró y retó a nuevos creadores a repensar sus propuestas escénicas virtuales, tanto en el proceso de creación como en la gestión. Además fue analizado y estudiado bajo un marco académico por estudiantes de la facultad de Artes escénicas de la propia Universidad, evidenciando la importancia de su valor como experiencia escénica a sistematizar y no ser pasado por desapercibido.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

5. La relevancia del espectador virtual de *Hipervínculo* recae en no ser un mero receptor pasivo, sino que asumió un rol más dinámico y comprometido. Al interactuar con hipervínculos y otros elementos multimedia, tenía la oportunidad de explorar y descubrir detalles ocultos que enriquecen la historia, fomentando así una conexión más profunda con la obra. En consecuencia, esta modalidad de participación activa no sólo redefine el papel del espectador convencional, sino que también transforma la concepción misma de la narrativa, permitiendo que el significado se construya de manera colaborativa entre el creador y el público.

6. Invitamos a repensar y revalorar las narrativas virtuales como agentes escénicos desde sus bondades vistas en la experiencia *Hipervínculo*, ya que han ampliado recursos y estrategias de comunicación con el espectador, usando los memes, stickers, audios, fotos, videos, links, etc. Estos últimos, a su vez han resignificado los típicos signos teatrales dentro del teatro convencional, con el fin de lograr una convención orgánica en un formato particular y de experimentación. Cabe resaltar, que los hipervínculos, como narrativas escénicas, sumaron diferentes formas de relacionar al espectador con la trama antes, durante y después de la experiencia, ya que la virtualidad era accesible a promocionar la historia desde un click. Por otra parte, la virtualidad hace de estas narrativas escénicas un objeto aprehensible y de archivo en las memorias virtuales y humanas del espectador. En otras palabras, las herramientas visuales/escénicas son utilizadas posteriormente dentro de sus chats de WhatsApp, lo que no sucede con la experiencia convencional.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

7. La figura del espectador virtual dentro de nuestra obra por Whatsapp, reveló cómo la tecnología redefinió nuestra experiencia teatral, desafiando los límites físicos y temporales del teatro tradicional. La dinámica interactiva que se gestó durante el proceso creativo de *Hiprvínculo,* permite fusionar la intimidad del chat con la estructura dramática, haciendo que el espectador se sienta como un espía durante la conversación. Dentro de la experiencia, cada uno de ellos podía decidir cuándo y cómo ver el chat de WhatsApp. Eran dueños de su propia forma de expectación y, mientras más control dábamos al espectador para que decida qué ver y qué no ver en base a los hipervínculos que compartían los personajes en el chat, más conectado estaba con la narrativa. Este formato fue un reflejo de la dinámica social en la que nos encontrábamos, un mundo interconectado a través de la digitalización.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

V. Bibliografía:

- Aguirre, J. (2004). Ciberespacio y comunicación: nuevas formas de vertebración social en el siglo. España: Universidad Complutense de Madrid. Recuperado el día 15 de julio del 2021, de https://biblioteca.org.ar/libros/150717.pdf
- Ahumada, T. (2019). *La participación del espectador en la puesta en escena.*Tesis para optar al grado académico de Magíster en Artes mención en Dirección Teatral. Universidad de Chile, Santiago. Recuperado de: http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/170097/la-participaci%c3%b3n%20-del%20-%20espectador.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Brook, Peter (1968). *El espacio vacío.* Barcelona, España: Grupo Editorial.
- Bogart, A. (2008). *La preparación del director. Siete ensayos sobre teatro y arte.* Barcelona: Alba Editorial.
- Dubatti, J. (2015). Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, 9, 44-54.
- Pavis, Patrice. (1996). *Diccionario del teatro: dramaturgia, estética, semiología,* Barcelona, España: Paidós.
- Polo, Ilda (2020). *La Participación del Espectador en un Acontecimiento Relacional.* Tesis para optar el título profesional en licenciatura en Teatro. Pontificia Universidad Católica del Perú, Lima. Recuperado de*: http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/16649/POLO_CORTEGANA_ILDA_DORITA%20%281%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y*
- Ranciere, J. (2010). *El espectador Emancipado*. Buenos Aires, Ed. Manantial.
- Facultad de Diseño y Comunicación (2021). *Tendencias DC*. Buenos Aires, Ed. Universidad de Palermo. Recuperado de: https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/881_libro.pdf
- Vespucci, Guido. (2006). Amor líquido. acerca de la fragilidad de los vínculos humanos. Revista Argentina de Sociología, 4, 6.

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

- Zuleta, A. (enero-junio, 2020). La vida en tiempos de pandemia. *Revista Investigium IRE:* Ciencias Sociales y Humanas, XI (1), pp. 7-10.
- Rodríguez Salazar, Tania, & Rodríguez Morales, Zeyda. (2020). Intimidad y relaciones de pareja durante la pandemia de la COVID-19 en Guadalajara. *Espiral (Guadalajara)*, *27*(78-79), 215-264.
- Bauman, Z. (2003). Amor líquido: Acerca de la fragilidad de los vínculos humanos. *Editor digital: bigbang951 ePub base r1.1* https://templodeeros.files.wordpress.com/2017/01/amor-liquido-zygmunt-bauman.pdf
- *Dubatti, J. (2015). Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. Revista Colombiana de Artes Escénicas, 9, 44–54. https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/artescenicas/article/view/9079*

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

ANEXO 1: Instrumentos usados en la investigación y demás información

Consentimiento informado

PROTOCOLO DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA ENTREVISTAS PARA PARTICIPANTES

Estimado/a participante,

Le pedimos su apoyo en la realización de una investigación conducida por Dorcas Mical Cordova Camasca y Michelle Karyn Scheelje Ramirez, estudiantes de la carrera de Artes Escénicas de la Universidad Científica del Sur, asesorada por el docente Alex Morillo Sotomayor. La investigación, que lleva por título "El proceso creativo en la experiencia escénica *Hipervínculo*: el espectador y la narrativa escénica virtuales", tiene como propósito comprender de qué manera la narrativa escénica virtual, desarrollada en la Hipervínculo, genera la aparición y las diversas formas de experiencia de un espectador virtual en la actualidad.

Si usted accede a participar en esta entrevista, se le solicitará responder diversas preguntas sobre el tema antes mencionado. La información obtenida será únicamente utilizada para la elaboración de una tesis. A fin de poder registrar apropiadamente la información, se solicita su autorización para grabar la conversación. La grabación y las notas de las entrevistas serán almacenadas únicamente por las investigadoras en su computadora personal, y solamente ellas y su asesor tendrán acceso a la misma.

Su participación en la investigación es completamente voluntaria. Usted puede interrumpir la misma en cualquier momento, sin que ello genere ningún perjuicio. Además, si tuviera alguna consulta sobre la investigación, puede formularla cuando lo estime conveniente, a fin de clarificarla oportunamente.

En caso de tener alguna duda sobre la investigación, puede comunicarse a los siguientes correos electrónicos: dorcasmical@gmail.com o michellescheelje@gmail.com

---

Yo, _____, doy mi consentimiento para participar en el estudio y autorizo que mi información se utilice en este.

Asimismo, estoy de acuerdo que mi identidad sea tratada de manera (*marcar una de las siguientes opciones*):

	Declarada, es decir, que en la tesis se hará referencia expresa de mi nombre.
	Confidencial, es decir, que en la tesis **no** se hará ninguna referencia expresa de mi nombre y la tesis

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

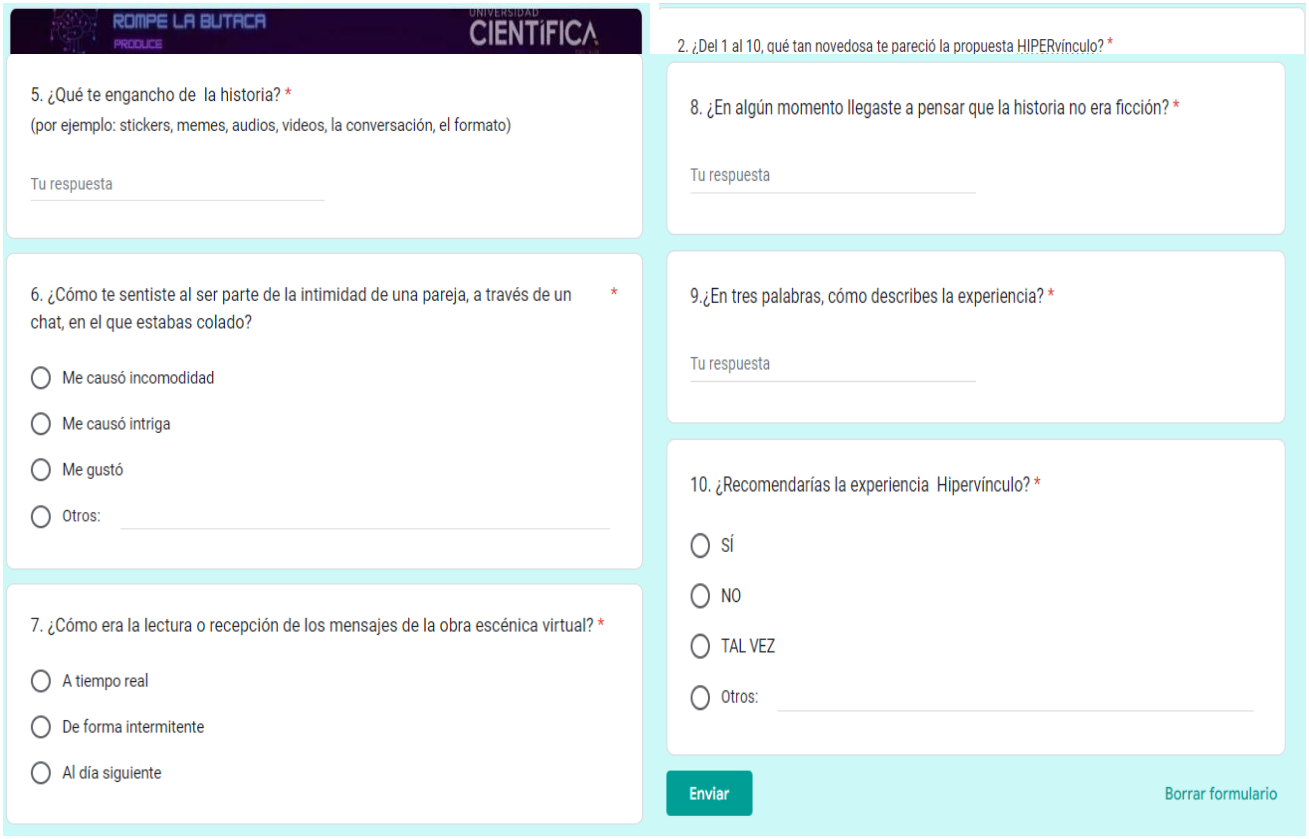
	utilizará un código de identificación o pseudónimo.

Finalmente, entiendo que recibiré una copia de este protocolo de consentimiento informado.

Nombre completo del (de la) participante	Firma	Fecha
Nombre del Investigador responsable	Firma	Fecha
Nombre del Investigador responsable	Firma	Fecha

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

ANEXO N° 2: FORMULARIO


ROMPE LA BUTACA PRODUCE
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA

5. ¿Qué te engancho de la historia? *
(por ejemplo: stickers, memes, audios, videos, la conversación, el formato)
Tu respuesta

6. ¿Cómo te sentiste al ser parte de la intimidad de una pareja, a través de un chat, en el que estabas colado? *
- Me causó incomodidad
- Me causó intriga
- Me gustó
- Otros:

7. ¿Cómo era la lectura o recepción de los mensajes de la obra escénica virtual? *
- A tiempo real
- De forma intermitente
- Al día siguiente

2. ¿Del 1 al 10, qué tan novedosa te pareció la propuesta HIPERvínculo? *

8. ¿En algún momento llegaste a pensar que la historia no era ficción? *
Tu respuesta

9.¿En tres palabras, cómo describes la experiencia? *
Tu respuesta

10. ¿Recomendarías la experiencia Hipervínculo? *
- SÍ
- NO
- TAL VEZ
- Otros:

Enviar
Borrar formulario

ANEXO N° 3: consentimiento informado

CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PARTICIPAR EN UN ESTUDIO DE INVESTIGACIÓN	
INVESTIGACIÓN (ADULTOS)	
Título del studio	**EL PROCESO CREATIVO EN LA EXPERIENCIA ESCÉNICA *HIPERVÍNCULO*: EL ESPECTADOR Y LA NARRATIVA ESCÉNICA VIRTUALES**
Investigadoras	**DORCAS MICAL CAMASCA CÓRDOVA Y MICHELLE KARYN SCHEELJE RAMIREZ**
Institución	**Universidad Científica del Sur**

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

TESIS
UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR

Información Clave

El siguiente es un breve resumen de este estudio para ayudarte a decidir si deseas participar en esta investigación. Más adelante en este formulario, se muestra información más detallada.

Introducción

Reciba usted un cordial saludo de parte de Michelle Scheelje Ramirez y Dorcas Camasca Cordova, graduadas de la Carrera de Artes Escénicas de la Facultad de Ciencias Humanas. Lo estamos invitando a participar en un estudio llamado: "El proceso creativo en la experiencia escénica Hipervínculo: El espectador y la narrativa escénica virtuales".

A continuación, te voy a brindar información e invitarte a ser parte de este estudio. Antes de que decidas participar, puedes hablar con nosotros o cualquier otra persona con quien te sientas cómoda sobre esta investigación. Si tienes alguna pregunta o duda relacionada con el estudio no dudes en consultarnos. Estaremos atentos para resolver cualquier inquietud y duda que puedas tener antes, durante y después del estudio.

Propósito del Estudio:

Estamos realizando este estudio para identificar, describir y sistematizar los recursos de la narrativa escénica virtual de la obra *Hipervínculo* para determinar y caracterizar la experiencia del espectador virtual. Buscamos identificar y explicar las características de la narrativa escénica virtual para explorar las nuevas relaciones entre las modalidades narrativas del teatro y los recursos tecnológicos actuales. Y finalmente proponer el concepto de espectador virtual para reconocer el nuevo perfil de un receptor teatral contemporáneo, en cuanto a su experiencia de recepción, tomando como referencia la obra *Hipervínculo*.

Procedimientos:

Si usted acepta participar en este estudio se le harán las siguientes preguntas:

1. ¿Qué pensaste cuando te enteraste que iba a ser una obra por WhatsApp?
2. ¿Qué fue lo que más te llamó tu atención de la experiencia?
3. ¿Qué tal te pareció el formato? (que la interacción haya sido desde el mediodía, te incomodo, te pareció entretenido, seguías la historia en el momento o leías los mensajes después de un tiempo)
4. ¿Cómo te sentiste al ser parte de la intimidad de una pareja a través de un chat en el que estabas colado? ¿Te incomoda? ¿Te causó intriga ¿Te gustó?
5. ¿Qué es lo que te conecta con la historia? ¿La plataforma? ¿Los memes? ¿Los audios y stickers? ¿El desarrollo de la experiencia?
6. ¿En algún momento llegaste a pensar que la historia no era ficción?
7. ¿Te quedaste con el abanico de stickers de Hipervínculo?
8. ¿Qué es lo que te hubiese gustado ver que no hubo?
9. ¿Esta experiencia te hizo repensar el quehacer de las artes escénicas dentro del panorama de obras virtuales?

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

10. ¿Como estudiante/docente/nuevo espectador de artes escénicas con qué reflexiones te fuiste al terminar la experiencia?
11. ¿De qué forma crees que el lenguaje de las artes escénicas se amplió al utilizar una aplicación de mensajería instantánea como WhatsApp?

Riesgos e incomodidades:
No se prevén riesgos por participar en esta fase del estudio.

Beneficios:
Usted va a contribuir gracias a su participación con una investigación original dentro de las ciencias humanas y en particular dentro de un estudio pionero en su formato (Whatsapp) de las artes escénicas del Perú.

Costos y compensación
Usted no deberá pagar nada por participar en el estudio, es decir, no le ocasionará gasto alguno. Igualmente, no recibirá ningún incentivo económico ni de otra índole.

Confidencialidad
Nosotros guardaremos su información con seudónimos. Si los resultados de este seguimiento son publicados, no se mostrará ninguna información que permita la identificación de las personas que participan en este estudio. Solo los investigadores tendrán acceso a la base de datos del estudio.

Derechos del participante:
Su participación en esta investigación es voluntaria. Si usted ha decidido participar en el estudio, usted puede retirarse de éste en cualquier momento, o no participar en una parte del estudio si así usted lo decide. Ello no le debe causar ningún tipo de represalia o sanción. Si tiene alguna duda adicional, por favor pregunte al personal del estudio o llame a Dorcas Camasca Cordova al teléfono 960502001, o escriba al correo electrónico 100037666@científica.edu.pe.

Si tiene preguntas sobre los aspectos éticos del estudio, o cree que ha sido tratado injustamente puede contactar:

Comité Institucional de Ética Comité Institucional de Ética en Investigación Universidad Científica del Sur (CIEI-CIENTÍFICA)	Panamericana Sur Km 19, Villa Portal: https://investigacion.cientifica.edu.pe/ciei-cientifica/ Correo: ciei_ucsur@cientifica.edu.pe

Una copia de este consentimiento informado le será entregada firmada y fechada.

CONSENTIMIENTO
Acepto voluntariamente participar en este estudio, comprendo que cosas pueden pasar si participó en el presente estudio de investigación, también entiendo que

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

puedo retirarme del estudio en cualquier momento. El personal del estudio me explico y respondió todas mis preguntas.

Al firmar, declaro haber leído y estar de acuerdo en autorizar lo que se indica en este documento:		
Participante	_____ Apellidos y Nombres Firma	Fecha: XX/XX/XX
		Huella Digital:
		Hora:
Investigador	_____ Apellidos y Nombres Firma	Fecha: XX/XX/XX

ANEXO N°4: MATRIZ DE PREGUNTAS PARA ENTREVISTA

1. ¿Qué pensaste cuando te enteraste que iba a ser una obra por WhatsApp?
2. ¿Qué fue lo que más te llamó tu atención de la experiencia?
3. ¿Qué tal te pareció el formato? (que la interacción haya sido desde el mediodía, te incomodo, te pareció entretenido, seguías la historia en el momento o leías los mensajes después de un tiempo)
4. ¿Cómo te sentiste al ser parte de la intimidad de una pareja a través de un chat en el que estabas colado? ¿Te incomoda? ¿Te causó intriga ¿Te gustó?
5. ¿Qué es lo que te conecta con la historia? ¿La plataforma? ¿Los memes? ¿Los audios y stickers? ¿El desarrollo de la experiencia?
6. ¿En algún momento llegaste a pensar que la historia no era ficción?
7. ¿Te quedaste con el abanico de stickers de Hipervínculo?
8. ¿Qué es lo que te hubiese gustado ver que no hubo?
9. ¿Esta experiencia te hizo repensar el quehacer de las artes escénicas dentro del panorama de obras virtuales?
10. ¿Como estudiante/docente/nuevo espectador de artes escénicas con qué reflexiones te fuiste al terminar la experiencia?
11. ¿De qué forma crees que el lenguaje de las artes escénicas se amplió al utilizar una aplicación de mensajería instantánea como WhatsApp?

Tesis publicada con autorización del autor
No olvide citar esta tesis

RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE ACEPTACIÓN DEL PROYECTO DE TESIS Y NOMBRAMIENTO DEL ASESOR

RESOLUCIÓN DIRECTORAL DE CARRERA N° 003-DACAE-DAFCH-U. CIENTÍFICA-2024

Lima, 07 de febrero del 2024.

VISTO:

El informe técnico del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Científica del Sur con código **N° PRE-4-2023-00035** se aprueba el proyecto de Tesis Titulado: **"EL PROCESO CREATIVO EN LA EXPERIENCIA ESCÉNICA HIPERVÍNCULO: EL ESPECTADOR Y LA NARRATIVA ESCÉNICA VIRTUALES".**

CONSIDERANDO:

Que, de acuerdo al Reglamento General de la Universidad Científica del Sur y los reglamentos de pre/posgrado para obtener el Título de **LICENCIATURA EN ARTES ESCÉNICAS** en la Carrera de Artes Escénicas de la Universidad Científica del Sur, se debe desarrollar un trabajo de investigación.

Que, de acuerdo con la normativa vigente de la Universidad Científica del Sur, en uso de las atribuciones conferidas al Director Académico de Carrera.

SE RESUELVE:

ART. 1°: APROBAR E INSCRIBIR el Proyecto de Tesis titulado: **"EL PROCESO CREATIVO EN LA EXPERIENCIA ESCÉNICA HIPERVÍNCULO: EL ESPECTADOR Y LA NARRATIVA ESCÉNICA VIRTUALES"** con registro **N° PRE-4-2023-00035** y establecer el inicio de periodo de ejecución del mencionado hasta **01 agosto del 2025**.

ART. 2°: NOMBRAR Asesor/a del trabajo de tesis señalado, a al **Mg. ALEX MORILLO**

Regístrese, comuníquese y archívese.



Dr. Ernesto Barraza Elespuru
Director Académico de la Carrera de Artes Escénicas

CONSTANCIA N°365-CIEI-CIENTÍFICA-2024

El presidente del Comité Institucional de Ética en Investigación de la Universidad Científica del Sur (CIEI-CIENTÍFICA) da constancia que el proyecto de investigación, cuyos datos se registran a continuación, **ha sido aprobado** por el CIEI-CIENTÍFICA.

Código de registro:	**PRE-4-2023-00035**
Título:	**El proceso creativo en la experiencia escénica hipervínculo: el espectador y la narrativa escénica virtuales**
Investigador(a):	**Dorcas Mical Camasca Córdova; Michelle Karyn Scheelje Ramirez**

La aprobación del proyecto de investigación implica que el documento presentado a evaluación cumple con los lineamientos de Universidad en materia de investigación y ética, los cuales se sustentan en la normativa internacional vigente.

La aprobación del proyecto de investigación corresponde a los siguientes documentos:

1. Protocolo de investigación, versión 1.1. de fecha 08 de enero del 2024.
2. Consentimiento Informado versión 1.1. de fecha 08 de enero del 2024.

La aprobación tiene vigencia desde la emisión del presente documento hasta el **01 de agosto del 2025.**
Todo trámite para la renovación de la aprobación tendrá que ser por lo menos 30 días antes de su vencimiento.
Tome atención del comunicado **365-CIEI-CIENTÍFICA-2024** que se adjunta a su constancia de aprobación.

Villa El Salvador, 02 de febrero del 2024

UNIVERSIDAD CIENTÍFICA DEL SUR - UCSUR - Comité Institucional de Ética en Investigación

Mg. Cinthya Ruth Chipana Herquinio
Presidente
Comité Institucional de Ética en Investigación

COMUNICACIÓN N° 365-CIEI-CIENTÍFICA-2024

En consideración a la aprobación de su proyecto de investigación el CIEI-CIENTÍFICA considera establecer algunos alcances y precisiones para su conocimiento:

1.- Si su investigación, se va a desarrollar en una **Institución externa** a la Universidad Científica del Sur, el proyecto es aprobado por el CIEI-CIENTÍFICA, sin embargo, el inicio de la ejecución del proyecto será luego de que el tesista envíe la aprobación por parte de la Institución externa, al CIEI-CIENTÍFICA a través de su correo ciei_ucsur@cientifica.edu.pe.

2.- Si, dentro del desarrollo de su investigación, se va a desarrollar la validación de un instrumento, el proyecto es aprobado por el CIEI-CIENTÍFICA, sin embargo, el inicio de la ejecución del proyecto será luego de que el tesista envíe el **informe de la validación del instrumento** al CIEI-CIENTÍFICA, a través de su correo ciei_ucsur@cientifica.edu.pe.

3.-En el caso de los proyectos que son desarrollados dentro de la universidad todo permiso se desarrolla a través de la Dirección General de Investigación Desarrollo e Innovación de la Universidad Científica del Sur (DGIDI).

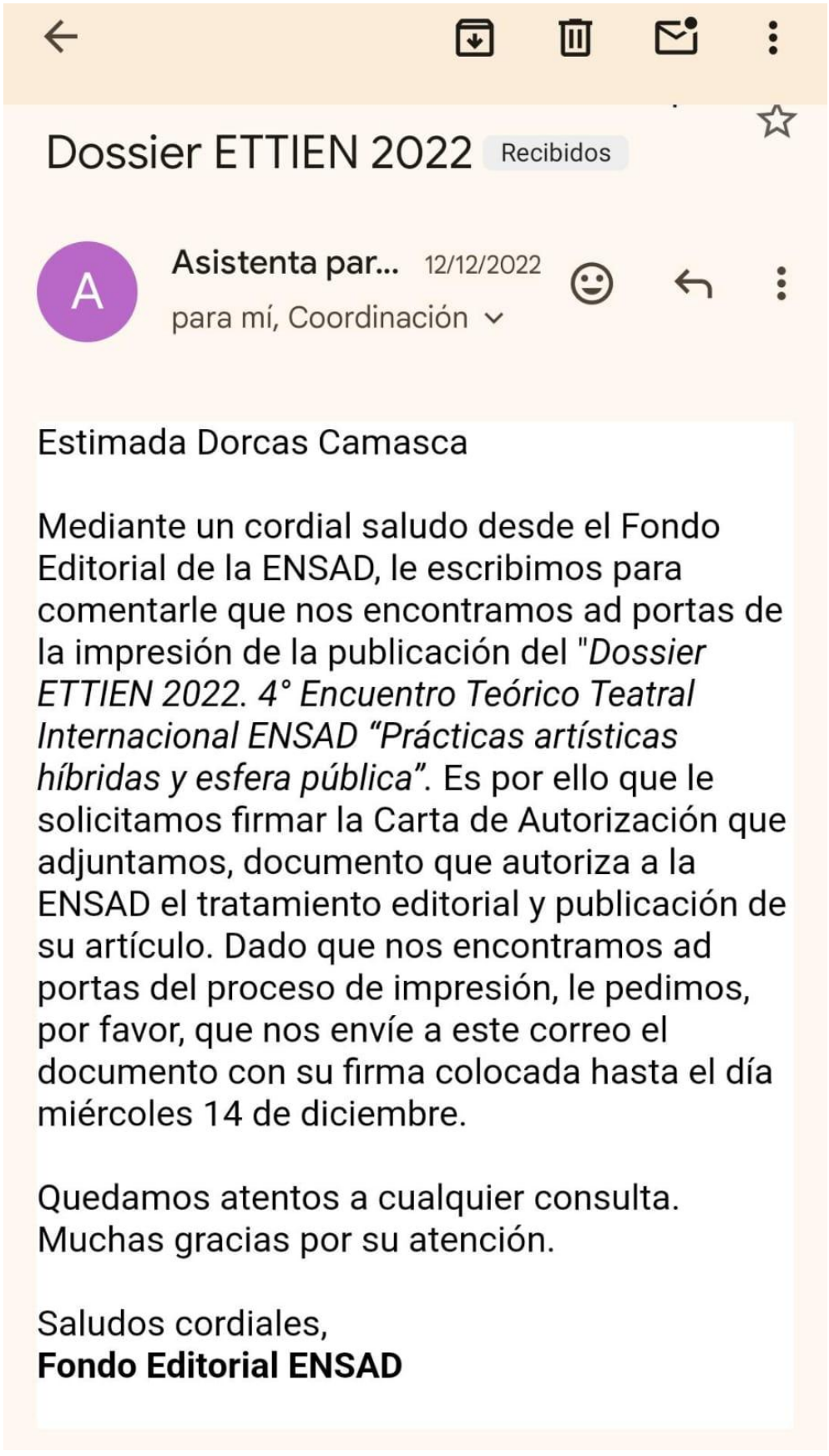
4.- La presente aprobación de su estudio no podrá continuar ejecutándose, si es que el proyecto de investigación arriba indicado es modificado de cualquier forma. Toda enmienda, añadido, eliminación o eventualidad (eventos adversos, etc.) posterior a la fecha de aprobación debe ser reportado al CIEI-CIENTÍFICA.

5.-La aprobación de este proyecto es válida solo para el proyecto que ha sido evaluado por el CIEI-CIENTÍFICA, cualquier otro proyecto que se quiera llevar a cabo utilizando la información recogida como parte de este proyecto, debe solicitar la evaluación ética correspondiente.

6.- La vigencia de la aprobación de este documento es de dieciocho (18) meses (hasta el **01 de agosto del 2025**), periodo en el que puede desarrollarse el proyecto. Cualquier trámite para su renovación deberá ser enviado antes del término de la vigencia de este documento, debiendo suspenderse todo desarrollo hasta que la renovación sea aprobada.

7.-Toda aprobación del CIEI-CIENTÍFICA tiene alcance a nivel nacional, si es que la propuesta de investigación considera el empleo de información de personas de otros países, el tesista/investigador tendrá que contar con la aprobación del acceso y uso de dicha información por la Institución de ese país y tendrá que declarar en su proyecto que la propuesta de investigación será revisada y aprobada por un Comité de ética del país de donde provienen los datos.

Comité Institucional de Ética en Investigación
Universidad Científica del Sur
CIEI-CIENTÍFICA



Dossier ETTIEN 2022 Recibidos

A

Asistenta par... 12/12/2022

para mí, Coordinación

Estimada Dorcas Camasca

Mediante un cordial saludo desde el Fondo Editorial de la ENSAD, le escribimos para comentarle que nos encontramos ad portas de la impresión de la publicación del "*Dossier ETTIEN 2022. 4° Encuentro Teórico Teatral Internacional ENSAD "Prácticas artísticas híbridas y esfera pública"*. Es por ello que le solicitamos firmar la Carta de Autorización que adjuntamos, documento que autoriza a la ENSAD el tratamiento editorial y publicación de su artículo. Dado que nos encontramos ad portas del proceso de impresión, le pedimos, por favor, que nos envíe a este correo el documento con su firma colocada hasta el día miércoles 14 de diciembre.

Quedamos atentos a cualquier consulta.
Muchas gracias por su atención.

Saludos cordiales,
Fondo Editorial ENSAD

CARTA DE AUTORIZACIÓN

A la Escuela Nacional Superior de Arte Dramático Guillermo Ugarte Chamorro (ENSAD) del Perú:

Quien suscribe la presente CARTA DE AUTORIZACIÓN, Dorcas Camasca y Michelle Scheelje, en nuestra condición de titular de derechos de autoría de los textos y las fotografías presentes en la ponencia titulada "El proceso creativo en la experiencia escénica hipervínculo: el espectador y la narrativa escénica virtuales" autorizo lo siguiente:

1. La inclusión del manuscrito en el tercer tomo del libro titulado ***4.° Encuentro Teórico Teatral Internacional ENSAD "Prácticas artísticas híbridas y esfera pública". Dossier ETTIEN 2022,*** editado por la ENSAD, que se publicará en versión impresa y digital para fines educativos y culturales en concordancia con los fines y funciones de la ENSAD, regulados por los artículos 7 y 8 del Estatuto de la ENSAD aprobado con Resolución Directoral N°037-2020 UE ENSA/DG y modificatorias.

2. El proceso editorial del manuscrito que incluye la corrección, edición, publicación, distribución, circulación y difusión de la versión impresa y digital.

3. La distribución gratuita de la versión digital a través de internet.

4. La comercialización de la publicación impresa en favor de las ciudadanas y los ciudadanos peruanas/os y la comunidad académica en general, en concordancia con los fines de la ENSAD orientados a *"realizar y promover la investigación científica y humanística, así como la producción intelectual en el ámbito de la creación y producción artístico-teatral"* (artículo 7.1.6 del Estatuto ENSAD 2020).

5. Su inclusión en bases de datos y sistemas de indexación académica e investigación.

6. Autorizo al Fondo Editorial ENSAD, como mi representante, en la toma de decisiones de la validación del proceso editorial.

Fecha: 14 de diciembre de 2022
Ciudad, País

Dorcas Camasca Cordova
Michelle Scheelje Ramirez

_____
Nombre de la autora
Documento de identidad: 76226166, 73377618