

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

Teatro interactivo en la virtualidad¹

Interactive Theater in the Virtuality

Théâtre interactif dans la virtualité

Daniel Enrique Ariza Gómez

Maestro en Artes Escénicas, Universidad Distrital

Psicólogo, Universidad de La Sabana

Magíster en Estética y Creación (C)

Universidad Tecnológica de Pereira

Docente, Departamento de Artes Escénicas, Universidad de Caldas

Coordinador del grupo de investigación: Teatro, Cultura y Sociedad

Miembro del Comité Ejecutivo de la Asociación Internacional

de Teatro Universitario (AITU)

Secretario de la Red Latinoamericana de Creación e Investigación

Teatral Universitaria.

Tipo de artículo: Investigación científica y tecnológica

Recepción: 2011-07-06

Revisión: 2011-08-16

Aprobación: 2011-08-22

Contenido

1. Introducción
2. Espacio escénico
3. Virtualidad, un juego entre la realidad y la ficción
4. Expectación
5. Conclusiones
6. Lista de referencias

¹ Artículo resultado de la investigación: *Inter-Face, estudio sobre el acontecimiento teatral mediado por recurso tecnológicos*, avalada y financiada por la Universidad de Caldas. Además, es uno de los resultados para optar al grado de la Maestría en Estética y Creación de la Universidad Tecnológica de Pereira. La investigación hace parte de la línea investigativa: Creación e Investigación, del grupo de investigación "Teatro, Cultura y Sociedad" categoría D, Colciencias. El investigador responsable es Daniel Ariza con la colaboración de la Ph.D. Isabel Fernández de la Universidad de Bolonia (Italia). El proyecto inició en junio de 2010 y terminó en junio de 2011.

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

Resumen

El estudio sobre el acontecimiento teatral mediado por recursos tecnológicos permitió, a través de la creación de la obra "El secreto de Vanessa", el desarrollo del concepto *teatro interactivo en la virtualidad* que abre la posibilidad de construir otra mirada sobre el acontecimiento teatral, teniendo como eje poético la interacción y la virtualidad. La inclusión de interfaces comunicativas, tales como cámaras web, micrófonos, teclados o parlantes en contextos virtuales, permitieron que el espacio teatral y la expectación (cuerpo y presencia escénica) se reconfiguraran hacia una propuesta que se afirma en el ciberespacio mediante la incursión de "ciberactores". Con base en lo anterior, el proyecto se constituye en una de las propuestas pioneras a nivel nacional en relación con creaciones que buscan la confluencia entre el arte y la virtualidad, por lo menos en el ámbito teatral.

Palabras clave

Acontecimiento Teatral, Interacción, Teatro, Virtualidad.

Abstract

The study about the theatrical fact supported by technological resources allowed, through the creation of the play "El secreto de Vanessa" (Vanessa's secret), the development of the concept of *interactive theater in virtuality* that gives the possibility to construct another vision about theatrical fact, having as poetic axe interaction and virtuality. The inclusion of communicative interfaces, such as webcams, microphones, keyboards or speakers in virtual contexts, allowed that theatrical space and expectation (boy and scenic presence) could be reconfigured towards a proposal that is reaffirmed in cyberspace by the entrance of "cyber-actors". According to the above mentioned, the project becomes itself in a pioneer proposal in the country regarding to creations that search the convergence between art and virtuality, at least in the theatrical sphere.

Keywords

Theatrical fact, Interaction, Theater, Virtuality

Résumé

L'étude sur l'événement théâtral intervenu par ressources technologiques a permis à travers de la création de la pièce « El secreto de Vanessa », le développement du concept théâtre interactif dans la virtualité ce qui ouvre la possibilité de construire un autre regard sur l'événement théâtral, en ayant comme axe poétique l'interaction et la virtualité. L'inclusion d'interfaces communicatifs, tels que appareil-photo type web, microphone, claviers ou parlants dans contextes virtuels, ont permis que le espace théâtral et l'attente (corps et présence scénique) se reconfigurent vers une proposition qui s'affirme dans le cyberspace au moyen de l'incursion de « cyber-acteurs ». Sur la base de ce déjà mentionne, le projet est devenu une proposition

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

pionnière dans le pays par rapport les créations qui cherchent la confluence entre l'art et la virtualité, au moins dans le milieu théâtral.

Mots-clés

Événement théâtral, Interaction, Théâtre, Virtualité

1. Introducción

Jorge Dubatti (2008) deja claramente expuesto que en el *convivio* o reunión de cuerpo presente entre actor y espectador no puede mediar ningún artefacto tecnológico:

Llamamos convivio o acontecimiento convivial a la reunión de cuerpo presente, sin intermediación tecnológica, de artistas, técnicos y espectadores en una encrucijada territorial cronotópica (unidad de tiempo y espacio) cotidiana (una sala, la calle, un bar, una casa, etc. en el tiempo presente). El convivio, manifestación de cultura viviente, diferencia al teatro del cine, la televisión y la radio en tanto exige la presencia aurática, de cuerpos presentes, de los artistas en reunión con los técnicos y los espectadores, a la manera del ancestral banquete o simposio (p.28).

La preposición "sin" al final de la primera línea de la cita indicaría que las acciones y emociones que experimenta el público suceden al mismo tiempo y en el mismo espacio físico que se representan o presentan por parte de los actores, es por esto que el teatro puede ser entendido por muchos como un arte vivo, en co-presencia, hecho material por una cultura viviente (en palabras de Dubatti). Es justo esto lo que preocupaba a Walter Benjamin, porque el actor que realiza su ejecución artística a través de un artefacto, como lo es una cámara, ve perdida su aura "porque el aura está ligada a su aquí y ahora" (Benjamin, 1989, p. 10). De igual manera, Jerzy Grotowsky, citado por Pavis² hace referencia al teatro "como un acto acabado aquí y ahora, en los organismos de los actores y ante los hombres" (Pavis, 1984, p. 542), afirmando además que una de las características de esa teatralidad consiste en ser una "presencia humana ofrecida a la mirada del público" (p. 541).

² Profesor de estudios teatrales de la Universidad de Kent (UK). Publica en 1980 el "Dictionnaire du théâtre. Termes et concepts de l'analyse théâtrales" que fue traducido al castellano en 1984 por Fernando de Toro.

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

Sin embargo, podría decirse que la vida actual (globalizada y mediatizada) y las nuevas tendencias artísticas (que se insertan cada vez más en entornos ciberespaciales, de realidad aumentada, digital o en general tecnológicos), son las que han provocado una alteridad que no depende de criterios territoriales, al punto que podría considerarse que se vive actualmente en una época que ha hecho una especie de "zoom" a la sensibilidad, pero desde la lejanía. Sobre un panorama de esta naturaleza: ¿cómo pensar el teatro si su fortaleza está centrada tanto en el cuerpo físico como en la cercanía de uno con otro? Esta es una de las preguntas que dio inicio al trabajo investigativo que se presenta, toda vez que corresponde a un interrogante que aborda la esencia misma del hecho teatral y que aún no ha tenido un desarrollo amplio, por lo menos en Colombia.

Con lo anterior se quiere decir que esta investigación-creación surge de una indagación por la teatrología, es decir, por el estudio del teatro desde el punto de vista ontológico material y de la investigación por los mecanismos que provocan un acontecimiento teatral, acción que llevó a pensar en nuevas formulaciones prácticas que posiblemente serán de utilidad, no sólo en la creación que se logró bajo el nombre de *El Secreto de Vanessa*, sino en otras puestas en escena. Al respecto, el teatrólogo mexicano Tibor Bak-Geler (2003) afirma que "a partir del estudio de la materialidad artística es posible establecer parámetros de evaluación y en esta materialidad se puede recurrir en cualquier instante para verificar un conocimiento o para generar otros más lógicos" (p.81).

Por lo anterior, la importancia del proyecto radica en su potencia práctica, o mejor, en la teorización que en estas líneas se pretende hacer de la praxis lograda en la singularidad de la creación escénica. Para cumplir con este fin se tomará como base de análisis tres aspectos que se constituyen en un aporte al desarrollo de propuestas que van encaminadas sobre esta misma línea: el primero de ellos referido al espacio escénico, en cuanto materialidad poética, el segundo a la convocatoria realizada para la participación en la obra y su relación con el límite entre la realidad y la ficción que impone la virtualidad, y finalmente, al fenómeno de la expectación, que corresponde al apartado más extenso. Serán la estructura de la obra en general y algunas de las circunstancias que estuvieron relacionadas con la misma, los fundamentos para la discusión, pero antes de dar inicio es relevante mencionar que la obra, en tanto estructura, corresponde a un acontecimiento dividido en dos actos. El primero de ellos totalmente virtual, y el segundo conformado por escenas que combinaron tanto la presencia física como la presencia virtual.

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.



Fotograma de la página web: elsecretodevanessa.com

2. Espacio escénico

La reunión de cuerpos presentes implica, como lo anuncia Dubatti, una "Encrucijada territorial cronotópica", esto significa que la obra, en tanto hecho vivo, se hace en presencia de. Si se tiene en cuenta que el espacio teatral está dividido en escenario y platea, tendría que pensarse entonces que durante la presentación o representación, a pesar de la diferencia de roles, tanto actor como espectador están reunidos compartiendo un mismo espacio. "El convivio multiplica la actividad de dar y recibir a partir del encuentro, diálogo y mutua estimulación y condicionamiento, por eso se vincula al acontecimiento de la compañía (de latín, *cum panis*, compañero, el que comparte el pan)" (Dubatti, 2008, p. 29).

Pero, tal como se menciona en la definición, el convivio requiere de territorio, de espacio físico. Sin embargo, al trabajar en el proyecto con nuevas tecnologías e interfaces virtuales, se logró otra vía para ese encuentro, en tanto que la estructura *ciberespacial* cumplió la función telemática que propende por una redefinición de la cercanía y la lejanía, de la presencia, en donde el cuerpo, la sangre o el lenguaje, como lo menciona Xibille, "pierden su 'enraizamiento' y entran desmaterializados en las redes digitalizadas que ya no necesitan un territorio determinado para operar" (Xibille, 2000, p. 8). Esto significa, en términos vastos, que la virtualidad no necesita de territorios físicos que soporten la comunicación, porque entre otras cosas no transgrede

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

el aquí y ahora entre los usuarios, es más, ya no opera el "aquí" solamente, sino también el "allá" de manera simultánea, siendo la interacción el dispositivo que unifica el tiempo, en tanto que genera una sincronía entre los interlocutores.

Fue justamente esto lo que se encontró en las escenas que se realizaron en los contextos virtuales de la obra, pero sobre todo en el primer acto, cuyo desarrollo posibilitó que el público pudiera relacionarse con uno de los personajes a través de cámaras web y sin salir de su casa. Este hallazgo estuvo relacionado con un amplio trabajo de ensayos para los cuales se contó con un número importante de colaboradores, quienes fueron ayudando en la consolidación de una idea que fuera más allá de la interacción, ya que si bien es cierto, había una movilidad de la platea y del escenario que marcaba otra posibilidad del hacer teatral, se volvió claro que el sólo juego entre dos a través de cámaras web no tenía el poder suficiente para involucrar al espectador en una experiencia de carácter estético.

Dicho de otra manera, la interacción posibilitó la configuración de un espacio común que dio origen al elemento poético. Fue así como, después de la discusión con el equipo de trabajo conformado por actrices y actores, se concluyó que se debía realizar una producción escénica como en cualquier obra, es decir, debía crearse un universo ficcional que luego permitiera involucrar al espectador. Sólo que no sería para un escenario, sino para un espacio que se vería a través de las pantallas de los computadores gracias a las imagen capturada por cámaras web; lo anterior permitió incluir a diseñadores visuales e ingenieros de sistemas al equipo.

Como se puede apreciar, la idea primigenia de hacer teatro en la virtualidad obligaba no sólo a la posibilidad de crear un encuentro interactivo con artefactos tecnológicos, sino además a la creación de formas, imágenes y sonidos que pudieran transmitirse a través de una cámara que las reproduciría en vivo y en directo; lo que significa también, de manera simultánea y sincrónica. En este sentido, la producción se presentaba como una amalgama entre teatro (lo vivo, el cuerpo, la relación viva con otro) y cine (temperatura de color o ubicación de la cámara, foco). Se tuvo especial atención a la idea de la presencia del personaje en interacción, de lo contrario, el "aura" se rompería, convirtiéndose la escena en un vídeo común ante la presencia de un espectador, que es justamente la reflexión que hace Walter Benjamín al hablar de la diferencia del cuerpo presente en el teatro y el cine, y que se constituyó en la base teórica del concepto de convivio para Jorge Dubatti.

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

El desarrollo de la puesta en escena comenzó por la creación de un espacio concreto que sirvió para el primer acto. Se trató de una dirección en el ciberespacio, o en otras palabras, una página web. Fue este contexto el que permitió que el espectador tuviera un primer contacto con uno de los personajes. Para llegar a una mayor concreción de esta idea es pertinente imaginar que el espectador estuvo desde el territorio destinado por él mismo para estar presente durante el primer acto, que en general, fue un cuarto de estudio, una habitación o la sala de su casa. Así las cosas, una de las primeras modificaciones con las que se encontraron los espectadores fue que no debían desplazarse hacia lugar alguno para asistir a la obra de teatro; incluso, la posibilidad para participar en la obra se hizo a través de correos electrónicos, medio por el cual se enviaron las instrucciones para tal fin.

Con base en lo anterior, se puede decir que la página web "elsecretodevanessa.com", el correo electrónico: "elsecretodevanessa@gmail.com" y una llamada a través de "Skype", determinaron las condiciones que hicieron posible una interacción que estaba fundamentada en los espacios que ofrece la virtualidad. Al hablar interacción, y de manera más precisa de relación comunicativa de la organización hipertextual que ofrecen los sitios web, Isabel Fernández (2006) afirma que:

Esta relación comprende varios sujetos: desde el enunciador del sitio web hasta los usuarios que dialogan, pasando por el programador y el diseñador de la página. Por lo tanto podemos identificar un primer nivel metacomunicativo que abarca la puesta a punto de las condiciones y de las dinámicas de la interacción (p. 57).

De esta manera, la configuración de un acontecimiento teatral utilizando interfaces virtuales y cambiando la forma de encuentro hizo posible identificar una forma diferente de estar, en la que el edificio teatral no se constituía en el soporte de la interacción entre el espectador y el actor. En este sentido, Pierre Levy menciona que "cuando una persona, una colectividad, un acto, una información se virtualizan, se colocan *fuera de ahí* se desterritorializan" (Levy, 1999, p. 21). Se tendrían entonces un espacio y un encuentro dinámicos, movilizadas de lo territorial en donde, como lo afirma Carlos Mario Cano (2010) "se pierden las dimensiones tradicionales: no hay líneas de separación ni ubicaciones geográficas, se entra al espacio del no lugar" (p. 20).

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.



Ensayo de las interfaces

3. Virtualidad, un juego entre la realidad y la ficción

El plantear una escena que no dependía de un escenario físico provocó, de cierta manera, una movilidad del espacio tradicional. Sin embargo, lo interesante fue la manera como la desterritorialización se configuró a partir de la interacción entre espectador y actor quienes debieron aceptar las reglas de un juego que proponía un espacio compartido y mediado por cámaras web. Esto generó otro problema relacionado con la lejanía/cercanía que aparece en la virtualidad, asociado con la afectación de los sentidos de quien fungió como espectador o como actor, toda vez que tuvieron que involucrarse directamente en la ejecución del acto de creación. En otras palabras, allí se gestó una co-creación de la obra.

Dicho de otra manera, el fenómeno de expectación continuaba movilizándose, no desde el punto de vista espacial, sino desde la acción de "mirar", porque si ya no se genera un acontecimiento en el que uno actúa y otro observa, sino que éste se lleva a cabo en interacción, entonces: ¿quién observará a quién? Al

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

respecto Anxo Abuín (2008) menciona que la interactividad "Conduce a la consideración de la pieza como meta-performance, pues en cada proyecto va implícito el cuestionamiento de la realidad escénica como intensamente artificializada, como construcción o como construirse en el mismo acto de creación" (Abuín, 2008, p. 39).

Es así como se estaría dando por sentado que la obra se constituyó, en general, con el otro y no para el otro, provocando una expansión de los límites escénicos. Johannes Birringer, citado por Abuín (2008), llama "inter-actores", a los espectadores que interactúan con los personajes. Por su parte, es Dubatti quien realiza dentro de sus investigaciones sobre expectación, una descripción de los principales casos de *abducción* poética, en los que el espectador puede fugarse de su espacio, que en la mayoría de casos está determinado por el régimen impuesto en la poiesis. Es así como puede ser "tomado" por la obra de diferentes maneras, permitiéndole entrar y salir de la misma, hacer parte de ella mientras otros lo observan o hacer parte de espacios sagrados como sucede en el teatro como *hierofanía*. Podría decirse entonces que la propuesta de la obra se constituye en otro tipo de abducción poética que depende de la incursión de artefactos tecnológicos virtuales.

Sin embargo, antes de abordar el acontecimiento en cuanto tal, resulta de gran interés afirmar que construir una mirada para la ficción implica no sólo saber qué o cómo se hará, sino para quien, ya que se deben crear la o las estrategias para cautivar a ese otro que cooperará en la configuración de la obra. Si el teatro es jugar, ¿cómo hacerlo desde los principios que impone la virtualidad?. Instalarse en la macro-red virtual es aceptar una infinidad de máscaras, simulaciones y simulacros. Al respecto Baudrillard (2007) menciona que "vivimos en un mundo de simulación, en un mundo donde la más alta función del signo es hacer desaparecer la realidad y, al mismo tiempo, enmascarar esta desaparición" (p. 27). La estrategia debía montarse sobre estos principios haciendo correspondencia con la esencia misma de la obra.

Esto llevó directamente al encuentro de un juego de ilusión. Si los límites de lo verdadero y falso o de lo real y la ficción se han quebrantado en la virtualidad, el proyecto debía instaurar un "*trope-l'oeil*" que continuara con una apuesta por el artificio que es el que el público desea experimentar cuando se instala frente o dentro de una obra. Baudrillard dice:

Tampoco la teoría consiste en tener ideas (y, por lo tanto, en flirtear con la verdad), sino en erigir señuelos, trampas en las que el sentido sea lo bastante ingenuo como para dejarse atrapar. Recobrar, a través de la ilusión, una forma de seducción fundamental (2007, p. 44).

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

El juego y la seducción puestos en la liminalidad entre la ficción y la realidad e inmersos en la virtualidad, fueron los detonantes de la fase de convocatoria de los participantes de la obra, generando de esta manera una introducción a un contexto teatral diferente. En este sentido, se consideró que no era suficiente con la propuesta, sino que se debía encontrar un mecanismo igualmente innovador y apoyado en recursos tecnológicos. Es sobre esta idea que aparece "Vanessa Martínez", un personaje virtual que fue creado para convocar a todos aquellos que quisieran participar de la obra. El "Facebook", que es una especie de diario íntimo abierto, informaba que ella era una chica que vivía en Cartago (ciudad del eje cafetero colombiano), era violinista, su estado sentimental era "complicado", había nacido el 20 de abril, le gustaban libros como "Ulyses" de James Joyce y "La Montaña Mágica" de Thomas Mann y que sus películas favoritas eran "Martyrs", una película francesa del género gore y "París Texas" del director Win Wenders. Además que le gustaban las vivencias extremas. Con esta radiografía y las pocas fotografías que fueron especialmente diseñadas a partir de fotos de las mismas actrices y que revelaban algunas partes del cuerpo de una "hermosa chica", se instauró en la realidad virtual a una joven mujer que despertó el interés por hombres y mujeres provocando una rápida aceptación de "amistad".

Diariamente "Vanessa" sostuvo conversaciones en las que se invitaba a participar del acontecimiento toda vez que ella hacía parte de los músicos de la obra. A pesar de no hablarse de escenas teatrales, las conversaciones estuvieron cuidadosamente diseñadas por el equipo de trabajo, para permitir un acercamiento preciso con la obra. Los tonos del discurso, sobre todo de los hombres, giraron en muchas ocasiones hacia la sexualidad, ingrediente que hizo posible una especie de enamoramiento a través de las palabras escritas y la información expuesta en la red. "Andrez" fue uno de los participantes de la obra. A partir de la conversación que se presenta a continuación se puede detectar la manera como se fue tejiendo una relación con cada uno/una de los/las participantes hasta conformar una comunidad virtual interesada en participar de la obra³:

³ Nota: se conservan en los diálogos virtuales la ortotipografía y ortografía originales.

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

- 1. Vanessa** 19:26
oye te acuerdas que te había
hablado
de una invitación!!
me acabo de acordar!!
- 2. Andres** 19:26
jeje zi <3
la de juegoz extremoz
:D
- 3. Vanessa** 19:27
sip
es que a Cartago
llegan unos amigos míos de
Barcelona
y van a presentar un
performance
pero es de riesgo
y uyyyyyyyyyy
jajajjas
- 4. Andres** 19:29
jajjajajjaa
:p
i q tan extremo ez
- 5. Vanessa** 19:29
te gustaría?
- 6. Andres** 19:29
:D
q juegoz zon <3
- 7. Vanessa** 19:30
no lo se debes ingresar a una
página y ahí tendrías
- las
instrucciones
van a estar sólo unos días
aki
si quieres vas
si no i gual
pero es chévere
has escuchado hablar de "La Fura
dels bauls"???
- 8. Andres** 19:33
no <3
:/
jeje
q dia zeria nene
- 9. Vanessa** 19:35
[http://www.youtube.com/watch?
v=T2ITuEwoE4k&feature=related](http://www.youtube.com/watch?v=T2ITuEwoE4k&feature=related)
mira esto
- 10. Andres** 19:36
VANE Q ES ESO Q REPARTEN
- 11. Vanessa** 19:37
jajajja
sangre!!!!!!
- 12. Andres** 19:39
:D
- 13. Vanessa** 19:40
jajjaja
it"s a jok!!
- 14. Andres** 19:40
pero no ze ve nada extremo <3

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

15. Vanessa 19:40

jajaja
no pues
uno de ellos trabajó allá!!!
y más que extremo es algo muy
vivencial
la verdad
es decir
es como estar dentro de un
universo!!!

16. Andrez 19:41

jaa interezante
:D

17. Vanessa 19:42

oye
me llaman a trabajar
hablamos luego??

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

La formación de comunidad virtual, según Isabel Fernández en su investigación sobre el encuentro dialógico en el ciberespacio, se realiza a través de diálogos que además de crear un espacio mental, "obligan a revisar las instancias de la enunciación: YO, TU, AQUÍ, AHORA" (Fernández, 2006, p. 49). Como se puede ver en la conversación anterior, "Vanessa" fue creando una especie de complicidad que se instauraba fuera de la obra, pero que al mismo tiempo la constituía o por lo menos iba en la búsqueda de constituir una mirada previa a la que debía construirse para la obra, o ¿la obra ya había comenzado? Este interrogante surgió en muchos momentos, aunque fue rebatido en tanto que es claro que la obra de arte necesita la instalación de un espectador preciso, dicho de otra manera, éste debe saber que está expectando una obra, de lo contrario cualquier situación o acción podría ser una escena teatral.

El sostener durante tanto tiempo las conversaciones con aquellos que serían los participantes de la obra permitió dar cuenta de la manera como cada día se iba construyendo no sólo un grupo de personas interesadas por participar en la obra, sino además la identidad de "Vanessa". Bajo este principio, detectamos que los participantes también construían una identidad que quizá no era la de ellos mismos, pero que el proceso provocó por la inmersión en un universo ficcional en el que una mujer era mostrada, por imágenes estáticas y textos escritos, como atractiva, seductora, sencilla y detallista. Los textos iban produciendo una cercanía a pesar de la distancia topográfica y además sin nunca haber estado uno en presencia física del otro. Seguramente la conversación con "Jhon" refuerza lo dicho:

1. Vanessa 23:31

no te aprobaron!!

jajaja

2. Jhon 23:31

seguro no quee

no quede por incredulo

ajajaj

3. Vanessa 23:31 j

ajajja

esa era una parte clave!!

así eres para todo?

ps, ps

te fuíste?

4. Jhon 23:34

jajaajja

pues maso menos me han

sucedido cositas en la vida y me

ha vuelto un poco incredulo

5. Vanessa 23:35

ahhh

k lástima

pero bueno

en otro momento escucharás mi

musica

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

yo ahí produje
una canción
super

6. Jhon 23:35
me gusto mucho la musica de
ambiente
de la paga
pag

7. Vanessa 23:35
si?
gracias

8. Jhon 23:36
lo prepara para la entrevista super
buena
te felicito

9. Vanessa 23:36
thks
pero espera
la cita
porque es que ha entrado mucha
gente
no esperaban tanto
piensan hacer una temporada
pero ya es pagando
porque esta primera

10. Jhon 23:36
a que bueno

11. Vanessa 23:36
es un regalo

12. Jhon 23:37
que tengan tanta acogida

13. Vanessa 23:37

para la city
sip

14. Jhon 23:37
si super
bueno si paso al segundo espero
verte por alla o no?

15. Vanessa 23:37
por su puesto
pero
no dentro de la obra
porque no estoy en ese universo
sino cuando salgas
yo ire
todas las noches

16. Jhon 23:38
espero verte por alla entonces

17. Vanessa 23:38
claro
tu estudias todos los días en la
noche?

18. Jhon 23:39
me alegra mucho que te este
saliendo todo bien
si todos los dias
tengo martes y jueves llego como
a las 9pm
los otro dias llego a las 11pm

19. Vanessa 23:39
uyyy
bueno bb
te mando un besito
y me escribes si te citan
esta semana viajo a Bogotá

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

salgo mañana

20. Jhon 23:41

bueno mi vida que te vaya super bien

21. Vanessa 23:41

y regreso el martes de la próxima semana

22. Jhon 23:41

si yo te aviso si me citan

23. Vanessa 23:41

vale corazón
un besito

24. Jhon 23:42

bueno que tengas buen viaje y que te salga todo super bien

Como es fácilmente comprensible, Vanessa nunca se movió de la ciudad, no era una violinista, nunca compuso un tema musical, nunca se vio con "Jhon" o con "Andrez", aunque sí existió en tanto que fue una construcción virtual que impactó la realidad cotidiana a tal punto que generó incluso un proceso de enamoramiento entre quienes estuvieron tan cerca pero a la vez tan lejos de ella.

La imagen ya no puede imaginar lo real, puesto que ella es lo real; ya no puede trascenderlo, transfigurarlo ni soñarlo, puesto que ella es su realidad virtual. En la realidad virtual es como si las cosas se hubieran tragado su espejo. (Baudrillard, 2007, p. 28)



Foto del Facebook de Vanessa Martínez.

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

4. La expectación

El juego realizado a través de "Vanessa Martínez" posibilitó la creación de un grupo de personas altamente interesadas en participar de la obra, como ya se mencionó antes. Más de sesenta personas se inscribieron al correo electrónico y fueron citadas al primer acto, que al igual que todo el trabajo de seducción previa, sucedió en la virtualidad. Sin embargo hubo una diferencia importante: el espectador ya sabía que se enfrentaría a un mundo ficcional y que lo debía hacer a través del ingreso a una página web en donde lo estaría esperando el personaje llamado "Macarena". Esto cambiaba de manera radical su disposición en tanto que la regla de juego era clara: él sería espectador, y Macarena sería un personaje representado por una actriz. Con el avance de la escena se daría cuenta de que el rol, en esta situación, marcaba un giro no esperado toda vez que el personaje funciona como un arquetipo de Mentor. En este orden de ideas, el espectador se vio enfrentado a cumplir con una serie de pasos, a la formulación de preguntas tipo entrevista o la presentación de vídeos y mensajes a los que él debía responder de manera adecuada o no podría continuar en la escena.

¿Quieres liberar a la chica? Era una de las preguntas que formulaba Macarena después de mostrar un vídeo en el que se observa a una joven mujer que es capturada y encerrada agresivamente por un hombre. Ante una respuesta afirmativa podría continuar en la escena, ante una negativa era expulsado de la misma. Así las cosas, se abrió en la escena un "agujero negro" como lo llama Fernando Quesada, que corresponde al momento en el que empieza la interacción entre actor y espectador, y en el que los roles se modifican de manera instantánea. Los registros de video de las escenas realizadas (Macarena advierte que la escena está siendo grabada y monitoreada) muestran cambios corporales y vocales de los participantes toda vez que se instauraban en el rol de "héroe" al querer liberar a la chica del vídeo.

Este juego interactivo nunca se abandona y por el contrario se vuelve más intenso cuando Macarena es víctima, delante del espectador, de acciones violentas ejercidas por otro que no es visible por el marco que ofrece la pantalla del computador. Las respuestas ante estas acciones son múltiples, a tal punto que cada espectador se transformaba en "ciberactor" que ofrecía diferentes caminos a los que imponía la narrativa de la escena. En este orden de ideas, lo imprevisible cumplió una función esencial. Fue esta praxis

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

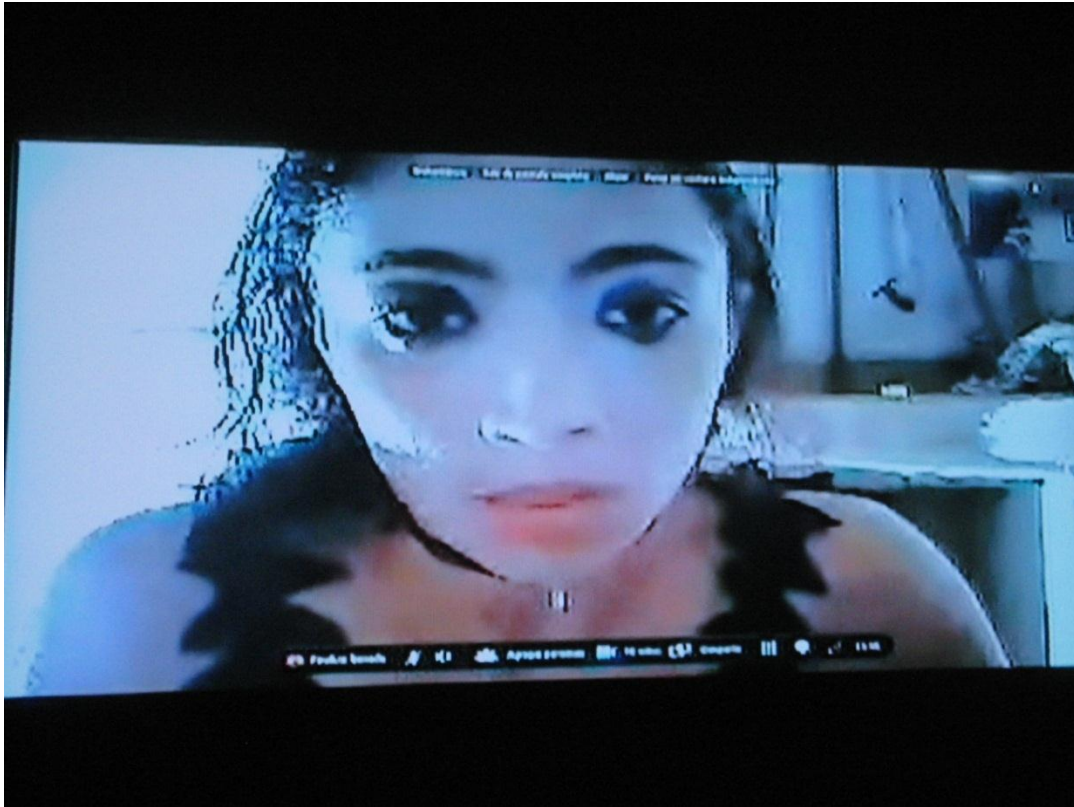
la que pudo constatar que la propuesta de interacción está relacionada con la transformación del rol del espectador, pero además con la simultaneidad en la que de manera efectiva se está dentro y fuera del acontecimiento, acotando así la distancia expectatorial. Esta situación se acrecienta al tener en cuenta, como se menciona, que la relación se constituyó uno a uno, es decir, entre un solo espectador y un solo actor⁴, transgrediendo una vez más el concepto de "Convivio". En este punto es conveniente tener en cuenta lo que Dubatti (2009) plantea:

Nadie va al teatro para estar solo. La reunión teatral consiste en vivir con los otros, sentir, mirar, emocionarse, interactuar, discutir con los otros. Es una reunión de cuerpo presente, irreductiblemente aurática, territorial y efímera, que no se deja intermediar tecnológicamente por la televisión, la radio, el cine o la red digital porque desaparece en esencia, parece transformada en otro tipo de acontecimiento. En el teatro no se puede sustraer la presencia de los cuerpos vivos del artista, del técnico y del espectador (p.89).

Partiendo de ese juego se puede afirmar que no sólo es posible el desarrollo de un acontecimiento teatral basado en la interacción y simultaneidad, sino además que la condición de soledad hace posible una experiencia netamente íntima y subjetiva que conduce al cuerpo a una especie de liberación de la que se hablará más adelante.

⁴ Se habla en términos genéricos de actor, aunque en la obra todos los personajes virtuales son actuados por actrices.

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.



Macarena en escena

El segundo acto se presentó como un juego que permitió una combinación de espacios. Por un lado, se tuvo un espacio físico que consistió en una casa ubicada en el municipio de Cartago⁵, y por otro, una serie de espacios virtuales que estaban contenidos en la misma vivienda. La intención fundamental de la propuesta hizo posible continuar con la observación del acontecimiento teatral para poder establecer si existía o no una diferencia importante en el desarrollo del sub-acontecimiento convivial. Con base en esta idea, los espectadores se encontraron con un cambio rotundo de los parámetros trazados inicialmente. Es así como la propuesta, a pesar de llevarlos a un espacio no convencional, guardaba en esencia lo que se espera de un trabajo experimental con incursión de tendencias artísticas

⁵ La mayoría de espectadores tuvieron que desplazarse desde su ciudad de origen: Manizales, Pereira, o Armenia, hasta Cartago, municipio ubicado en el departamento del Valle del Cauca, para asistir al segundo acto.

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

como el arquitectural⁶, de tal manera que la casa se constituyó más que en un soporte para la obra, en la escenografía misma del segundo acto.

Allí, los espectadores se encontraron con Zafira y Alcibiades, dos personajes que lindan entre la enfermedad mental y la agresión, y que son quienes mantienen a los participantes de la obra en una especie de sala que permite el acceso visual a una cocina y un lavadero de ropas. El ejercicio expectatorial se configuraba así en convencional, de tal manera que se establecía una relación de encuentro de cuerpos presentes físicamente entre personajes y espectadores. Después de una hora durante la cual suceden una serie de hechos, los espectadores fueron dirigidos a unas cabinas en las que vuelven a estar en comunicación virtual con un personaje.

Cada cabina tiene computador, teclado, cámara web y diadema con función para parlante y micrófono. Una vez el espectador se pone la diadema, la pantalla se enciende y en ella aparece Vanessa⁷. La joven inicia una escena que linda entre la seducción y la provocación, involucrando poco a poco al espectador a una escena de corte erótico. La escena aumenta de tensión cuando la chica dice: "Soy tu esclava y puedes pedirme lo que quieras". Este texto abre de nuevo el "agujero negro", el puente comunicativo que transforma automáticamente el rol del espectador, que por segunda vez se convierte en "ciberactor". Teniendo en cuenta que el tema de la obra es la "trata de personas", Vanessa corresponde a una mujer que trabaja en sexo virtual y se presenta como esclava mientras el espectador se convierte en una especie de "cliente" por espacio de 30 minutos.

Es importante anotar que la transformación del espectador para el segundo acto es radicalmente opuesto al que se tiene durante el primero, ya que en la mayoría de casos pasó de "Héroe" a "Villano". El participante empieza a exigir a Vanessa su desnudez corporal, sus actos obscenos. La situación

⁶ Trabajos de instalación en los que el soporte de inscripción de la obra depende de la modificación estructural de edificios o espacios concretos: "esta modalidad incluye todas las intervenciones artísticas realizadas en casas particulares, museos, galerías, y fachadas de edificios, realizadas con el propósito de hacer ver la importancia del valor artístico del lugar afectado, la importancia de la arquitectura del lugar" (Villalobos, 1999, p. 55).

⁷ Es importante aclarar dos cosas: la primera es que este personaje se llama igual que el persona virtual creado para la fase de convocatoria, toda vez que ese nombre es utilizado por un número importante de mujeres que trabajan en lo que se ha denominado "cibersexo". La segunda es que, basados en este principio, para el segundo actor, que por cada espectador hay una actriz que representa el personaje de Vanessa, lo que lleva a que las escenas se desarrollen bajo la misma línea y que sólo varíe la actriz que la ejecuta.

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

linda con la pornografía soportada por lo televisual, el cambio del rol del espectador se convierte en irónico durante el acto de Vannesa, una mujer que se ha presentado como esclava, mientras el espectador ahora es su esclavista.

El pensamiento que surge de este acontecimiento es que los niveles de cercanía/lejanía, exterior/interior, fluyen de manera más espontánea en la intimidad, en el encuentro uno a uno, en la relación con el otro que aparece en la virtualidad; en este sentido, tanto el estatus como la alteridad se redefinen. Se podría decir que la ejecución de un rol determinado, diferente a mi Yo, en presencia física de otros generaría una "lejanía", mientras que el mismo principio aplicado en el ciberespacio da paso a una "cercanía" en la que puedo transformarme en "otro" que no soy yo mismo, y mediante el cual puedo jugar con cualquier máscara libremente. Al respecto afirma Cano (2010):

La identidad, que nosotros la entendemos como máscara, como personaje representado, se mueve por las fuerzas centrifugas de la mutación, donde es la presencia camaleónica lo que le da su carácter de identidad a las nuevas formas de representación propias de la era tecnología a la que asistimos y de la virtualidad de sus espacios (p.150).

Partiendo de lo anterior, en el "teatro interactivo en la virtualidad" resulta fundamental conocer que la ejecución del rol espectadorial o actoral, igual que con el espacio, se ve afectado ya que "la virtualización es siempre heterogénea, volverse otro, proceso de recepción de la alteridad" (Levy, 1999, p.25). Es interesante notar cómo cada persona que interviene de la acción escénica mediada por interfaces virtuales va dotando su rol con una serie de detalles que van configurando una identidad que no es estable, sino que va movilizándose de tal manera que genera una especie de "Yo" múltiple. De tal manera, se podría encontrar que "el otro es otro" porque, tal como lo menciona Balaguer (2002), en una interacción mediada por un artefacto tecnológico como lo es un computador, "el individuo se multiplica y dilata, porque su número es indefinido y está difuminado, pero también porque la identidad virtual visible de un sujeto puede ser fruto de un desdoblamiento" (Cit. Fernández, 2006, p.61).

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.



Vanessa en interacción

Para finalizar, se podría decir que el juego previsto por "El Secreto de Vanessa" en el ciberespacio promueve hacia una liberación del rol del actor y del espectador, aunque, ¿acaso no es lo que ha generado el formato virtual y en extenso las redes sociales y de comunicación en las que cada persona construye su propio perfil? Bajo esta premisa podríamos decir que la desterritorialización ha provocado políticamente que las personas puedan estar donde quieran, transitar por cualquier espacio sin visa, sin documentación, aunque sí con un nombre o "nickname" de su rol. El llamado "Avatar", tan utilizado para hablar de la representación gráfica de los roles en internet, no es más que un yo mismo-otro que permite deambular por las redes e interactuar con la información que la misma persona considera impactante o relevante y que más allá de ser real o verdadera, se constituye en válida en un mundo que ha posibilitado crear identidades múltiples. Quedará para próximas experiencias fomentar una mayor liberación del rol

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

virtual que los seres humanos han ido formando hasta ajustar una completa co-creación entre actor y espectador. El presente proyecto genera una insinuación hacia tal camino.

5. Conclusiones

Con base en todo lo expuesto anteriormente se puede decir que los principales hallazgos (a modo de cierre) están relacionados con tres aspectos:

Movilidad cronotópica. Esto significa que el teatro interactivo en la virtualidad, tal como se propone, genera un deslizamiento de la ficción por diferentes espacios y tiempos, desencadenando, por un lado una desterritorialización del teatro en cuanto a la relación con el espectador, y por otro, el desarrollo de una propuesta que, a pesar de que crea una unidad argumental, se plantea en diferentes momentos de acción y a través de diferentes soportes espaciales, siendo el fundamental, el que se presenta a través de interfaces virtuales. Esta idea se propone como otra posibilidad ante la estabilidad del espacio y el tiempo que se generan en la presentación de una obra de teatro convencional, al punto de no requerir un espacio físico para que compartan actor y espectador.

Desarrollo de conceptos. Hablar en este momento de "teatro interactivo en la virtualidad" o "ciberactores" hace parte de uno de los frutos de la presente investigación-creación. Este desarrollo de conceptos está relacionado con la búsqueda de una otra mirada sobre el "convivio" ampliamente expuesto Jorge Dubatti a lo largo de su teoría teatral. Se pudo comprobar que la interacción a través de mecanismos tecnológicos propios de la virtualidad hacen posible un acontecimiento teatral entre personaje y espectador, promoviendo incluso una redefinición de la idea de creación y dando paso, como la mayoría de propuestas en las que interviene la tecnología, a una acción participante por parte del público, pero en este caso bajo la idea de "ciberactores".

Preparación de la mirada. Se considera que uno de los aportes del proyecto está relacionado con el desarrollo de la fase previa a la presentación de la obra. Si bien es cierto una puesta en escena está asociada a la creación de un universo ficcional, éste generalmente se circunscribe al montaje como tal. Por el contrario, la propuesta hace una

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

expansión de los límites escénicos hacia la convocatoria de participantes. Conceptos como provocación y seducción entraron a funcionar, de esta manera, en la construcción de una mirada que de una u otra forma preparaba al espectador a una vivencia "extrema". Con esto se buscaba un juego con lo imprevisible que luego se conservaría en el desarrollo de los dos actos de la obra, de hecho, casi todos los espectadores reportaron que sentían que "algo" les podía suceder en cualquier momento del desarrollo de la acción. Es de destacar que esta sensación se presenta incluso durante el desarrollo del primer acto, que, como ya se ha dicho se ejecutó con el espectador instalado en su casa, o por lo menos en un lugar seleccionado por él. Se puede decir que este logro se debió a la preparación de la mirada tal como se ha descrito.

Generación de una comunidad virtual en torno al teatro. El desarrollo del proyecto permitió el origen de un grupo de personas interesadas en torno al teatro que utiliza la interacción y la virtualidad como medio de configuración de la poiesis teatral. En este sentido, una población mayor a 60 personas estuvo fuertemente vinculada al "Secreto de Vanessa", lo cual haría pensar que se podrían generar otras obras que posibilitarían engrosar el número de personas interesadas en este tipo de experiencias que hacen confluir el teatro y la virtualidad.

6. Lista de referencias

- Abuin, A. (s.f.). Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos. *Revista Signa*, 17, 29-56.
- Bak-Geller, T. (2003). Epistemología teatral. Investigación Teatral. *Revista de la Asociación Mexicana de Investigación Teatral*, 4, 81-88.
- Baudrillard, Jean (2007). *El complot del arte*. Amorrortu: Buenos Aires.
- Benjamin, W. (1989). *Discursos Interrumpidos I*. Taurus: Buenos Aires.
- Cano, C. (2010). *Biopolítica y Ciberespacio. Estudios de caso sobre el uso que los jóvenes, Skinheads, emo, góticos, hacen del ciberespacio y su estética corporal*. Tesis de Maestría. Universidad de Antioquia, Colombia.
- Carrillo, J. (2004). *Arte en la red*. Cátedra, Madrid.

"Revista Virtual Universidad Católica del Norte". No. 34, (septiembre-diciembre de 2011, Colombia), acceso: [<http://revistavirtual.ucn.edu.co/>], ISSN 0124-5821 - Indexada Publindex-Colciencias (B), Latindex, EBSCO Information Services, Redalyc, Dialnet, DOAJ, Actualidad Iberoamericana, Índice de Revistas de Educación Superior e Investigación Educativa (IRESIE) de la Universidad Autónoma de México.

Dubatti, J. (2008). *Cartografía teatral. Introducción al teatro comparado*. Atuel, Bs As.

Dubatti, J. (2009). *El Teatro Teatra. Nuevas orientaciones en teatrología*. Edinus: Bahía Blanca.

Fernández, M. (2006). *El encuentro dialógico en el ciberespacio*. Gedit: Bologna.

Levy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Paidós: Barcelona.

Lotman, I. (2000). *La semiósfera. Semiótica de las artes y la cultura*. Cátedra: Madrid.

Luhmann, N. (2007). *La realidad de los medios de masas*. Anthropos: Barcelona.

Pavis, P. (1984). *Diccionario del teatro*. Paidós: Barcelona.

Quesada, F. (s.f.). *La horma del zapato: la(s) platea(s)*. Recuperado de: <http://www.arte-a.org>.

Silva, V. (s.f.). *La (IN) Comunicación de los cibercuerpos: virtualidad, subjetivación y estrategias de poder*. Recuperado de: <http://www.infolizer.com/5es3critor1asy5es3critur1asa13com/La-in-comunicacion-de-los-cibercuerpos-virtualidad-.html>

Weibel, P. (1998). El mundo como interfaz. *El paseante*, 28.

Xibille, J. (2000). La velocidad de escape y el aligeramiento de los signos. *Revista de extensión cultural Universidad Nacional de Colombia*, 43, 7-20.