

Experiencias inmersivas y diseño de emociones en el diseño escénico de tres puestas en escena costarricense

Wendy Hall Fernández^(*)

Resumen: A partir de la presentación del tema Reflexiones y Prácticas de UX de Rodolfo Nucci Porsani, realizada para el curso denominado Seminario Avanzado de Diseño II, se pretende relacionar el diseño de emociones de acuerdo a la investigación: *Reflexiones sobre el diseño para la emoción: conocimientos en el campo de la estética de los artefactos*. (Nucci et al., 2022) con el arte escénico de experiencia inmersiva. Por medio de señalar las características y definiciones de inmersión y diseño de emociones, vistas desde varias personas autoras, se pretende detallar la responsabilidad de la implicación emocional y física que requiere la propuesta de la inmersión para con las personas participantes. Mediante la explicación de tres diseños escénicos, de tres diversas agrupaciones costarricenses, que por medio de la experiencia inmersiva proponen generar emociones en el público expectante, se reflexiona sobre las implicaciones y el valor del aporte que puede generar la evaluación de las experiencias.

Palabras clave: diseño de emociones - inmersión - arte escénico - diseño escénico.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 152]

^(*) Máster en Pedagogía, Licenciada en Artes Escénicas, (EAE, EEB, UNA) Costa Rica. Investigadora/Directora CTO Heredia, Coordinadora Programa Artes Aplicadas, Pedagogía Teatral y Proyecto Eusocial (EAE, UNA). Estudios en Diseño de Moda, Universidad Creativa, estudiante del Doctorado en Diseño UP.

Introducción

La escena, es el espacio en dónde sucede la acción, el lugar en donde la persona o personas artistas generan el enunciado, que será dirigido a un público expectante. Según Pavis (1980) *Skênê* (escena en griego) era “en los comienzos del teatro griego, la tienda de campaña detrás de la *orchesta*. *Skênê*, *orchesta* y *theatron* forman los tres elementos

escenográficos de base del espectáculo; la orquesta vincula la escena de la actuación con el público”. (p. 171) La escena se le debe al público, es y ha sido una acción concreta que busca generar a las personas que participan diversos tipos de emociones. La escena como parte valiosa del arte escénico, se ha valido de las imágenes creadas en ella, para conseguir dicho propósito.

“La historia del arte, como la disciplina más antigua en lo que concierne a las imágenes” (Grau, 2003), ha recurrido a lo inmersivo en la escena, desde hace mucho, para integrar a la persona observadora, aplicando las tecnologías que se tenían a mano en su momento, relacionando imagen-público, para así generar y provocar al público expectante. “Las formas de la realidad virtual parten del corazón de la relación de los seres humanos con las imágenes, esto tiene sus raíces en tradiciones artísticas, que han recibido escasa atención hasta ahora” (p. 402)

En la actualidad, tanto la escena como el público, se han transformado. Y con ello, toda realización escénica, así como sus diseños, han tenido que modificarse y aceptar las solicitudes de dicho público. Con las tecnologías, y sus usos, como la realidad virtual, se demanda a la escena experiencias, con grados mayores de provocación, para salir de la rutina y cotidianidad. Una cotidianidad que ya incluye la tecnología en diversas formas. Las provocaciones, como las otorgadas en la inmersión escénica, deben ir más allá y conocer los cuestionamientos que genera cada persona como público. Para Hernández, (2019) “de esta manera, el individuo transita por una corriente de goce y vitalidad, resultante de su inmersión dentro de un ecosistema de signos y ambientes de intermitente contrariedad: en un entorno de juego”. (p.73)

En el proceso de investigación denominado *Diseño + Realidad Virtual: Revisión Teórica de Conceptos, reflexiones y prácticas de UX* (Nucci et al, s. f) definen la Realidad Virtual (VR) como “un entorno interactivo, creado utilizando tecnologías informáticas, que simula experiencias inmersivas y convincentes” (p. 2) se propone centrarse en que lo convincente de la realidad virtual, puede generar en la persona usuaria emociones como el placer y la satisfacción.

El estudio, atraviesa una serie de posicionamientos, en donde concluyen, que existe un grado de compromiso con esa provocación, de manera que se debe evaluar si en efecto, la persona usuaria está experimentando satisfacción y placer, así mismo, se debe valorar también la comodidad y la seguridad de la persona usuaria. Lo anterior responde a un avance existente a raíz del consumismo actual de diversos productos del entretenimiento, por ello la evaluación debe ser tanto del consumo de experiencias, como de la responsabilidad que existe de producir dichas experiencias.

Ahora bien, aceptando la propuesta del estudio *Reflexiones sobre el diseño para la emoción: conocimientos en el campo de la estética de los artefactos*, en dónde se invita al estudio y abordaje de cuestiones relacionadas a la emoción, para buscar la satisfacción en la persona usuaria, se aprovechará primeramente, su abordaje teórico y el de la experiencia inmersiva,

así como una pequeña reflexión de los diseños escénicos de las puestas en escena: “Paso” (2022) de Mabel Marín Ureña¹, “Impermeables” (2019) del Colectivo Punto y Seguido² y “El Eco de la Soledad” del Grupo de Teatro Guiñol³ (2023) para reflexionar sobre las emociones provocadas en las puestas en escena.

Diseño de Emoción y Experiencias Inmersivas:

“Con el advenimiento de nuevas tecnologías para generar, distribuir y presentar imágenes, el computador transformó la imagen y ahora sugiere que es posible “entrar” en ella” (Grau, p. 402) La tecnología ha intencionado generar experiencias “reales”, diversas a las cotidianas, para poder generar en las personas diferentes emociones y de esa manera salir de la realidad en la que se vive. De manera que, ese desarrollo mediado por la producción, genera otro tipo de productos, que requieren ser utilizados junto a las personas diseñadoras, para cubrir la necesidad de evaluar el uso de las tecnologías, la generación de emociones en las personas usuarias, las emociones provocadas y si son experiencias “reales” de calidad. Para Conxa Rodà:

Lo inmersivo reúne unas características que lo hacen óptimo para crear esas experiencias únicas y memorables. Permite al usuario situarse dentro de un espacio y un tiempo distintos, experimentar desde una perspectiva nueva, sumergirse en otra realidad y enriquecer su vivencia sensorial. (2020, p. 8)

En el trabajo de Nucci et al (2023) explican el concepto de realidad utilizando de referencia a Platón (380 a.C.), Aristóteles (siglo IV a.C.), Hume (1748) y Kant (1781). La coincidencia de los cuatro es la independencia de la existencia de la realidad, versus cualquier otra existencia. Sin embargo, al querer replicarla, copiarla, representarla o recrearla, supone la interpretación de “una” realidad para compartir con otras personas y provocarles una experiencia, volviéndola colectiva. “Además de copiarla, la transformación de la realidad es la competencia central y la esencia del arte: la creación de realidad, realidad individual, realidad colectiva” (Grau, p. 402).

En el diseño de emociones, la búsqueda de un resultado satisfactorio y/o placentero es pilar. Es por eso que para diseñar “es necesario comprender y descifrar cómo se producen tales demandas. Es fundamental comprender la función estética y conocer los factores, internos y externos, que afectan al individuo. Del uso de objetos se pueden derivar experiencias positivas o negativas” (Nucci et al, 2023) Si se producen experiencias positivas y satisfactorias es probable que las personas desean vivir la experiencia nuevamente, o una similar que logre provocar emociones parecidas a las que se obtuvieron, no es cuestión de obtener un servicio o apreciar un hecho artístico escénico solamente, sino validar las emociones que sintieron al vivirlo, dado a que puede ser diferente a su vida “real” cotidiana. Esas experiencias, sin embargo, deben ser reflexionadas desde varias perspectivas, por ejemplo, tomar en cuenta que las solicitudes de la persona usuaria, tienen su razón de ser por el tipo de sociedad en la que se vive. Dependiendo de los factores que tienen que ver con clases sociales, se modifican el tipo de experiencias satisfactorias y/o placenteras. Para Nucci, otro de los factores que deben de tomarse en cuenta son “factores endógenos y exógenos que son responsables de moldear la percepción del usuario, percepción que es privada e individual, y también colectiva, cuando surge de interacciones en la sociedad o grupos sociales”.

En el caso del diseño escénico, la persona usuaria podría analogarse con la persona espectadora, de manera que, la provocación de satisfacción y/o placer vendría de la mano de la puesta en escena, por ello para Grau “El punto de vista es que esos factores moldean no sólo las opciones artísticas sino también la experiencia del observador, el nivel de participación y de inmersión” (p. 405)

En la propuesta inmersiva en el arte escénico, la participación del público es importante, no así obligatoria, así mismo, será para la persona creadora estímulo para su proceso creativo. El diseño escénico colabora con el objetivo de la puesta en escena de provocar emociones, no solamente mostrar una narración sin responsabilidad. “Los creadores escénicos, por su parte, se convierten en guías en la experiencia convergente.” (Hernández, p. 76) Y es por esta razón que se debe analizar qué tipo de emociones se quieran conseguir, para valorar qué tipo de experiencia inmersiva desarrollar y por tanto cuál inmersión proponer.

Por ejemplo, Catherine Bouko (2016) desarrolla una propuesta de tres niveles de inmersión teatral, a partir de las propuestas de Freydefont (2010) con las cuatro familias. Para Marcel Freydefont lo inmersivo también responde a una necesidad de cambiar la realidad en la que se vive por una mejor. “Malgré cette difficulté idéologique, l’inventaire du théâtre immersif révèle une attente et une tentative de réponse sociale et politique : un désir collectif”. [A pesar de esta dificultad ideológica, el inventario del teatro de inmersión revela una expectativa y un intento de respuesta social y política: un deseo colectivo] (p. 17). Los tres niveles:

Palier I : intégration physique vs rupture de la frontalité italienne Palier II : immersion sensorielle et dramaturgique

Palier III : immersion et indétermination : entre représentation et simulation [Nivel I: integración física versus ruptura de la frontalidad italiana

Nivel II: inmersión sensorial y dramática

Nivel III: inmersión e indeterminación: entre representación y simulación], (p. 58)

Bouko considera que no solamente la persona al estar inmersa modifica la realidad, sino que también, su cuerpo estaría en otro escenario. Provocar emociones en un mundo diferente al real, también se convierte en un compromiso social de la realidad nueva que se genera.

Las emociones en el diseño de las tres puestas en escena

En el 2021, el colectivo escénico *Punto y Seguido*, bajo la dirección de Juan Manuel Blanco⁵ presentó “*Impermeables*”, Blanco propuso provocar emociones en el público a partir del movimiento y la acción de las personas intérpretes en el espacio, ya que para él son ellas quienes tienen la responsabilidad de generar emociones al público. Además, la influencia

técnica del colectivo es “el teatro-danza que tiene sus raíces en la danza expresionista en dónde el cuerpo de la persona intérprete se considera como una vasija que está cargada de emociones que puede expresar con todo su cuerpo” (Blanco, comunicación personal, 20 de noviembre, 2023).

En el caso de *Impermeables*, la inmersión se proponía desde el espacio, las personas del público estarían alrededor del espacio escénico, teniendo cerca a las intérpretes y viceversa. El diseño de vestuario, por ejemplo, proponía acciones que lo iban transformando durante la puesta, permitiendo la exposición del cuerpo de la persona intérprete, según como la obra les iba afectando.



Fig. 1. Contacto con el público, Impermeables

Para el *Colectivo Punto y Seguido*, la responsabilidad del uso de lenguajes escénicos para provocar emociones, es importante y necesario en las artes escénicas en general, se debe de integrar para cumplir dichos objetivos a todas las personas creadoras, diseñadoras e intérpretes. “Es una responsabilidad que cómo personas creadoras tenemos... depende del tipo de teatro o de acción, puede llegar a tenerse la única oportunidad de expresar mi discurso o lo que pienso de otro discurso de la sociedad” (Blanco, comunicación personal, 20 de noviembre, 2023)

Durante el 2022, en el mes de agosto, se estrenó la puesta en escena “*Paso*” a cargo de la dirección de Mabel Marín, en el proceso se utilizó diseños intermediales para lograr, según objetivo de la directora, “Investigar sobre el uso de ciertos elementos del lenguaje cinematográfico y cómo estos pueden ser trasladados al lenguaje escénico” (M. Marín, comunicación personal, 24 de noviembre, 2023). Las emociones que la directora quería

provocar al público, surgieron desde dos vías, la primera, relacionada con la temática que surgió de un hecho de la vida real y se quería generar empatía al público, sobre la superación personal. La segunda, relacionada a lo tecnológico, siendo que la intención era provocar que el público sintiera que estaba en una sala de cine, con las personas intérpretes en vivo, provocando agrado.



Fig. 2. Paso, 2022

Para Marín, es necesario tomar los diferentes elementos escénicos y los acomoda y compone, haciéndolos funcionar para lograr un efecto específico en la persona espectadora, aprovecha el ritmo de la puesta, y así, cambiar el ritmo del público. El diseño escénico contó con una transposición de dos pantallas, en las que se proyectan animaciones y dibujos con los cuales se interactuaba. En el caso de la inmersión del diseño sonoro, se utilizó el sonido 5.1 para dar mayor sensación del cine en el espacio escénico.

Para el Grupo de Teatro Guiñol, el 2023 ha sido un proceso de investigación en el diseño inmersivo, dado a que la intención es que la puesta en escena denominada *El eco de la soledad*, pueda incluir lo inmersivo en todo el diseño escénico, para provocar en la personas una sensación de espacio onírico, en el cual se encuentra, generando además, emociones relacionadas a la ilusión de objetos que se mueven y le hablan, sin manipulación de ninguna persona. Para el director y dramaturgo de la obra Alejandro Rivera⁵:

Nuestra intención es generar una experiencia teatral profundamente emocional e inmersiva para la audiencia. Queremos que el público no solo observe a los personajes, sino que también se sienta parte de su mundo. Nos interesa que el público se sienta conmovido y provoque una reflexión interna sobre los temas de soledad, comunicación y significado en la vida. (comunicación personal, 1ero de diciembre, 2023).

Para lo anterior, “se utilizará videomapping y efectos lumínicos especiales. Los diseños del espacio en videomapping se realizan por medio de inteligencia artificial para lograr el efecto deseado” (Fernández, comunicación personal, 19 de noviembre, 2023). Durante los ensayos, el elenco total y las personas diseñadoras de la agrupación, dialogan lo importante de responsabilizarse por las provocaciones generadas al público, por dos razones que son fundamentales: el reconocimiento de la diversidad de público existente, dado a que podría llegar público con sensibilidad a algunas luces o efectos, además, lo que implica a nivel de representación social, los signos utilizados.



Fig. 3. Imagen de IA utilizada por la agrupación Guiñol

Para las tres agrupaciones, la “realidad” o la modificación de la realidad desarrollada a partir de la inmersión, no es necesariamente huir de la cotidianidad, sino exponer lo “real” como discurso de la realidad social en la se vive, en este caso además proponiendo temáticas que para las tres personas directoras son necesarias, temas que pueden reflexionarse desde propuestas escénicas que presenten diseños escénicos satisfactorios.

Conclusiones

La inmersión puede ser un proceso intelectualmente estimulante; Sin embargo, tanto en el presente como en el pasado, en la mayoría de los casos, la inmersión es mentalmente absorbente y es un proceso, un cambio, un paso de un estado mental a otro. Se caracteriza

por disminuir la distancia crítica hacia lo que se muestra y aumentar la implicación emocional en lo que sucede. (Grau, traducción propia, 2003, p. 13)

La propuesta de Grau en el 2003, sigue siendo vigente veinte años después, para el diseño de emoción en la realidad virtual o escénica, para el diseño de artefactos dirigido a persona usuaria o para diseño escénico dirigido a personas espectadoras. El uso de tecnología para la creación de la imagen visual o sonora, requiere también de reconocer cuáles emociones provoca y generar evaluaciones constantes, dado a que la implicación emocional realmente sucede.

La implicación emocional, no solamente sucede para vivir una experiencia inmersiva, sino que responde a necesidades de cambiar rutinas cotidianas, y responde a realidades colectivas que dependen de la sociedad en dónde están las personas usuarias o las personas espectadoras.

De igual manera Nucci et al, concluyen que “es necesario mantener esfuerzos para explorar y aprender más sobre “para quién está diseñado”...que brinden una buena experiencia de usuario” (2022, p. 168) En un mundo de constante cambio, pero más importante de tanta diversidad de personas, mantener la reflexión constante en las prácticas en donde se ven implicadas las emociones requiere de esfuerzo y dedicación, esto implica tiempo y por tanto la producción puede verse en afectación, sin embargo también es parte de la calidad que busca la persona al decidir qué experiencia vivir.

Otro factor que debe tomarse en cuenta en las artes escénicas y en el diseño, es el valor que su producto puede brindar a la sociedad, dependiendo de la sociedad a la cual va destinado el producto, así como el valor que actualmente se le da a la experiencia. Al tomar en cuenta la cantidad de productos y actividades a las cuales las personas pueden acudir, también se debe preguntar qué necesita satisfacer. “Sabemos muy poco de ellos, de sus universos personales, de los beneficios que buscan satisfacer, de los motivos que les llevan a asistir a una función” (Colomer, 2015, p. 31)

Además es una oportunidad que tienen las artes escénicas y el diseño para, a partir de la generación de experiencias en la persona usuaria y espectadora, registrar las emociones provocadas en términos de satisfacción y placer, pero también de valorar las otras emociones provocadas y “validar su “valor público” en virtud del valor social, a través de su capacidad para generar experiencias de calidad en los ciudadanos (Rubio, 2014, p. 2)

Notas

1. Directora, Actriz y Profesora Universitaria, Máster en Artes con mención en Dirección Teatral de la Universidad de Chile y Licenciada de Arte Escénico y actual subdirectora de la Escuela de Arte Escénico de la Universidad Nacional de Costa Rica.

2. El colectivo Punto y Seguido nace en el 2017, desarrollando propuestas escénicas que mezclan el teatro físico y el teatro danza, creando espacios para la experimentación y el fortalecimiento profesional. Es un grupo de experimentación teatral que desde el 2007 desarrolla procesos escénicos

3. Es un grupo de experimentación teatral que desde el 2007 desarrolla procesos escénicos
4. Licenciado en Arte Escénico de la Universidad Nacional de Costa Rica, Máster en Docencia Universitaria, profesor universitario, Director del Colectivo Punto y Seguido. Coordinador del Proyecto Manifestaciones Artísticas y el Programa Artes Aplicadas UNA.
5. Director, diseñador y estilista, con estudios universitarios en todos esos campos, es el actual director del Grupo de Teatro Guiñol, Educador Global para Wahl Professional, Consultor y Director de Arte.

Referencias bibliográficas

- Aristóteles. (2012). *Metafísica*. Original IV toC Traducción Edson Bini. Editorial Edipro; 2da edición. Idioma: portugués. 368 páginas
- Bouko, C. (2016) *Le théâtre immersif : une définition en trois paliers* Dans Sociétés /4 (n° 134), pages 55 à 65
- Colomer, J (2015) *Los Públicos de las Artes Escénicas y el Sistema Teatral de Costa Rica*, CR: Encuentro ESCENA
- Freydefont M. (2010) *Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010)*, Agôn. Tomado de <https://journals.openedition.org/agon/1559#tocto3n3>
- Grau, O. (2023) *Virtual Art From Illusion to Immersion*, USA: Massachusetts Institute of Technology
- Grevtsova, I. & Sibina, J. (2020) *Experiencias inmersivas culturales: Formatos y tendencias* Alemania: GmBh
- Hernández, E. (2019) *Hacia una experiencia escénica de convergencia: Los mecanismos transicionales del rito de paso, aplicados a la creación escénica inmersiva*. AusArt 7 (1): 67-77. DOI: 10.1387/ausart.20596
- Hume, D. (1748). *Investigación sobre el entendimiento humano*. Editorial Lafonte; 1.ª edición, Idioma: portugués, 176 páginas, 1 de enero de 2017.
- Kant, I. (1781). *Crítica de la razón pura*. Original 1781. EDIPRO, 2020.
- Nucci Porsani, R., Demaison, A. L., Ferro Marques, L. R., Martins Fernandes, N., & Paschoarelli, L. C. (2022). *Reflexões sobre design para emoção: percepções no campo da estética do artefato*. *Cuadernos Del Centro De Estudios De Diseño Y Comunicación*, (159). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi159.6824>
- Nucci, R. Raposo, F. Damaison, A. y Paschoarelli, L. (2023) *Diseño + Realidad Virtual: Revisión Teórica de Conceptos, reflexiones y prácticas de UX*, UNESP, Bauru - SP, Brasil
- Pavis, P. (1980a) *Diccionario del Teatro*. Argentina: Paidós
- Platón. (2017). *La república*. Original 380 aC - Editora Lafonte; 1ª edición. Idioma: portugués, 344 páginas.
- Rubio, JA. (2018a) *Análisis institucional y financiero del sector de las artes escénicas: claves, ejes y bases para un futuro sostenible*, ponencia Mercartes. Revisar: <https://cercles.diba.cat/documentsdigitals/pdf/E140273.pdf>

Rubio, JA. (2018b) *La evaluación holística de la investigación en las artes en España: la necesidad y complejidad de confluir las dinámicas de los campos académico y artístico* Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas / Volumen 13 - Número 2 238 julio - diciembre Bogotá, D.C., Colombia /

Abstract: From the presentation on the topic “Reflections and Practices of UX” by Rodolfo Nucci Porsani, held for the course named “Advanced Seminar in Design II,” the intention is to relate the design of emotions according to the research “Reflections on Design for Emotion: Insights in the Aesthetics of Artifacts” (Nucci et al., 2022) to the scenic art of immersive experience. By pointing out the characteristics and definitions of immersion and emotion design, as seen by various authors, the goal is to detail the responsibility of emotional and physical involvement required by the proposed immersion for the participating individuals. Through the explanation of three scenic designs from three different Costa Rican groups that, through immersive experience, aim to evoke emotions in the anticipating audience, there is reflection on the implications and the value of the contribution that the evaluation of experiences can bring.

Keywords: Emotional design - Immersion - Performing arts - Scenic design

Resumo: A partir da apresentação do tema “Reflexões e Práticas de UX” por Rodolfo Nucci Porsani, realizada no curso denominado “Seminário Avançado de Design II”, pretende-se relacionar o design de emoções de acordo com a pesquisa “Reflexões sobre o design para a emoção: conhecimentos no campo da estética dos artefatos” (Nucci et al., 2022) com a arte cênica de experiência imersiva. Ao apontar as características e definições de imersão e design de emoções, vistas por várias autoras, pretende-se detalhar a responsabilidade da envolvimento emocional e físico exigido pela proposta de imersão em relação aos participantes. Ao explicar três designs cênicos de três diferentes grupos da Costa Rica, que, por meio da experiência imersiva, buscam gerar emoções no público expectante, reflete-se sobre as implicações e o valor da contribuição que a avaliação das experiências pode oferecer.

Palavras-chave: Design de emoções - Imersão - Artes cênicas - Design cênico

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
