
Resumen: Los relatos desplegados conjuntamente en diversos medios físicos y virtuales, constituyen la narrativa transmedia que, aplicada al teatro, significa un nuevo modo de acceder a todos los componentes de la obra, incluyendo la escenografía. La modalidad transmedia tiende a difuminar las fronteras entre realidad y ficción, desembocando en una historia inmersiva que reemplaza el rol del espectador pasivo por el de co-creador del acontecimiento.

Los recursos y procedimientos convencionales de la escenografía son ampliados con procedimientos tecnológicos en las propuestas transmedia. La capacidad comunicativa de la imagen física es promovida a un plano interactivo que presenta nuevos desafíos para el diseño y el proyecto escenográfico. Sin prescindir de la materialidad escénica, las narrativas se replican y replantean en varias plataformas digitales. Estos canales, que están al servicio de la comunicación inmediata, por lo general alcanzan a un público joven familiarizado con los universos virtuales de interacción y participación.

El presente artículo es una reflexión dirigida al impacto que los lenguajes transmedia causan sobre la escenografía teatral, como producto constructivo estético, y sobre la expansión creativa que proponen.

Palabras clave: Transmedia - Escenografía teatral - Diseño - Investigación

[Resúmenes en castellano y en portugués en las páginas 178-179]

⁽¹⁾ **Alicia Vera** Universidad Nacional de las Artes (UNA Buenos Aires, Argentina). Escenógrafa. Egresada de la Universidad del Salvador (USAL, Argentina). Entre los seminarios cursados se destacan: “Nuevas Tecnologías en el Arte Contemporáneo”. Seminario, Taller Internacional organizado por CCEBA. Embajada de España en Argentina. “Nuevas tecnologías aplicadas a las artes escénicas” II. Seminario Internacional organizado por el Complejo Teatral de Buenos Aires. “Nuevas tecnologías aplicadas a las artes escénicas” I. Seminario Internacional organizado por el Complejo Teatral de Buenos Aires y el Espacio Fundación Telefónica. Primer Seminario de clases Magistrales de teatro contemporáneo. Clase Magistral de Robert Wilson. III Festival Internacional de Buenos Aires. Profesora Titular Ordinaria de la Licenciatura en Escenografía de la Universidad Nacional de las Artes (UNA, Argentina). Directora y Codirectora de proyectos de investigación referidos al diseño y la producción de la Escenografía Teatral, acreditados en la UNA. Miembro Activo de la Red Internacional de Investigadores en Diseño (UP). Codirectora de tesis

de la Maestría en Teatro, Orientación en Diseño Escénico, Universidad del Centro de la Provincia de Buenos Aires. Facultad de Artes (UNICEN, Argentina). Directora y jurado de Tesinas de grado de la Licenciatura en Escenografía de la UNA. Jurado de evaluación de concursos docentes. Fue jurado del Premio Trinidad Guevara a la actividad teatral. Expositora en congresos nacionales e internacionales, jornadas y encuentros de investigación. Publicó “La investigación en Escenografía”. Cuadernillo de Investigación. DAVPP, IUNA, CABA, Buenos Aires. Es autora y coautora de varios artículos publicados en revistas académicas, de la especialidad y las artes escénicas. Realiza numerosos diseños y proyectos de escenografías para diferentes géneros teatrales, diversos espacios escénicos y sistemas de producción. Participó en giras teatrales nacionales e internacionales. Obtuvo el Premio Florencio Sánchez en el rubro: Mejor Diseño Escenográfico. Participa en festivales, ciclos y encuentros nacionales e internacionales de teatro.

⁽²⁾ **Miguel Nigro** Universidad Nacional de las Artes (UNA Buenos Aires, Argentina). Profesor Nacional de Bellas Artes (Escuela Nacional de Bellas Artes Prilidiano Pueyrredón, Argentina) y Profesor Nacional de Escenografía (Escuela Superior de Bellas Artes Ernesto de la Cárcova, Argentina). Caracterizador Teatral (Instituto Superior de Arte del Teatro Colón, Argentina). Licenciado en Escenografía (Universidad Nacional de las Artes). Actual Doctorando del Doctorado en Artes de la UNA y Profesor Titular y Adjunto de la Licenciatura en Escenografía, UNA. Participa como jurado y director de Tesinas de la Licenciatura en Escenografía de la UNA. Dirige y codirige proyectos de investigación radicados en el Instituto de Investigación en Artes Visuales, UNA. La premisa de investigación de los proyectos se centra en los vínculos complejos que se establecen entre sistema de producción teatral y resultado escenográfico. Director de becarios del CIN: Consejo Interuniversitario Nacional, Programa Beca de Estimulo a las Vocaciones Científicas (Argentina). Se desempeña como miembro de comités evaluadores de publicaciones académicas y como coordinador de mesas de ponencias. Expositor en congresos, jornadas y encuentros de investigación. Autor y coautor de artículos académicos publicados en revistas especializadas en teatro y arte. Realiza diseños, proyectos de escenografía y puestas en escena para ópera, teatro de prosa, teatro infantil, ilusionismo, títeres y formas animadas en distintos sistemas de producción teatral. Obtiene premios y menciones en Argentina y el exterior. Participa de festivales, ciclos y encuentros nacionales e internacionales de teatro, ilusionismo y artes plásticas.

Introducción

La definición más sintética y difundida de narrativa transmedia se refiere al arte de crear mundos (Jenkins, 2011). Se trata de expansiones de un mundo narrativo que puede crecer a través de múltiples plataformas. En ellas las diferentes historias poseen suficiente coherencia como para que cada una encaje entre las demás. De tal modo se logra armar una narrativa más completa y compleja. Si bien el sistema de multiplicidad de lenguajes

sobre un mismo tema es utilizado desde hace tiempo, la explosión de medio tecnológicos recientes permitió profundizar este modelo creativo.

La producción teatral, tradicionalmente centrada en la vivencia de un espacio físico específico, ingresa a nuevas propuestas híbridas que modifican los modos de circulación y recepción convencional. La buena disposición que las artes escénicas históricamente demostraron hacia las innovaciones tecnológicas, con la incorporación de pantallas, monitores, sistemas lumínicos y escenotécnicos, hoy se encuentra enriquecida por la posibilidad de actualizar la experiencia con espectadores remotos. El actual público superpone a su rol de espectador situado en la platea, otros roles -interactivo, activo, participativo, cocreador-, estimulados por las redes y plataformas comunicativas.

Sobre estas condiciones se perfilan ciertos principios enunciados por Jenkins (2011) a tener en cuenta para el abordaje del tema:

- **Expansión:** habilidad y compromiso de los espectadores por difundir los contenidos a través de distintos canales;
- **Profundidad:** búsqueda de más información sobre el universo donde se desarrolla la narrativa y sus posibles extensiones por parte de los espectadores;
- **Continuidad:** coherencia y credibilidad de los universos creados;
- **Multiplidad:** posibilidad de acceder a versiones alternativas de los personajes o universos de las historias;
- **Inmersión:** el espectador entra en todos los mundos que forman parte del universo transmedia;
- **Extracción:** el espectador toma parte de los elementos del universo para integrarlos en su vida cotidiana;
- **Construcción de mundos:** extensiones que dan una concepción más rica del mundo donde la narrativa tiene lugar a través de experiencias en el mundo real y mundo digital;
- **Serialidad:** construcción de una serie basada en la creación de fragmentos significativos y convincentes de una historia para ser distribuido a través de múltiples entregas;
- **Subjetividad:** exploración de la historia a través de distintos personajes y puntos de vista;
- **Ejecución:** posibilidad de que los trabajos realizados por el público se conviertan en parte de la propia narrativa transmedia.

Estos principios podrían resumirse en la relación entre los tres conceptos que H. Jenkins (2009) define como la base de la cultura de la convergencia, caracterizada por la convergencia mediática, la inteligencia colectiva y la cultura participativa.

Escenografía transmedia

Algunos de las nociones mencionadas pueden articularse para aproximar una caracterización provisoria de la escenografía transmedia.

Una primera ruptura con el modelo convencional se produce sobre la concepción escenográfica inicial, que a su vez repercute en la forma de encarar el diseño. La idea de base debe

poseer un alto grado de versatilidad visual y operativa para que se expanda y se profundice en diversas plataformas.

Al descentralizar el soporte físico, es decir el espacio teatral como lugar aislado de intercambio, tanto el proyecto escenográfico, así como los recursos técnicos, se concentra en crear imágenes que funcionan como variables de un sistema semi controlado, abiertas a múltiples versiones visuales. Sujeta siempre a la coherencia de una historia unificada, la experiencia escenográfica supera la convención representativa de la escena física, incluyendo al público como agente creador. Inmerso en un mundo multisensorial, el espectador o usuario es estimulado a interactuar con los códigos de un lenguaje sintético que cruza la materialidad teatral, la virtualidad audiovisual y las plataformas digitales.

Algunas artistas como Belén Santa-Olalla reconocen que estas arquitecturas espectaculares suelen propender al caos, por lo tanto, el principio ordenador lo fija el mensaje núcleo de la historia, que comprende también la inquietante forma de experimentarlo (2021).

El destinatario se involucra con la interacción de distintos soportes de su entorno (materiales o virtuales) que, como en una campaña publicitaria, funcionan como proyecciones de una idea primaria. Por medio de esta acción los elementos escenográficos trastocan su habitual jerarquización. Un objeto, una animación en pantalla, un mensaje textual u oral, una acción performática, una estructura espacial, un material, un sitio específico de encuentro, un posteo o un color funcionan como nodos dispersos que conectan con una dramaturgia homogénea. La fragmentación se enlaza en una cadena de significados que actúan en simultáneo o bien en modo asincrónico con lanzamientos periódicos.

Los módulos para armar la historia, unificados o secuenciados en un lapso temporal determinado utilizando emisiones diferidas, tejen una red de sentido que permite al destinatario explorar la escena desde diferentes puntos de vista. De esta forma se convierte en componente fundamental de un universo rico en lecturas, toma de decisiones, interpretaciones y acciones.

En síntesis, una escenografía transmedia teatral utiliza diferentes medios y elementos tecnológicos para ampliar la experiencia escénica profundizando la historia y conectando con el público de forma innovadora. Asistimos al surgimiento de un nuevo paradigma escenográfico destinado al diseño de acontecimientos originales utilizando herramientas recientes y colectivamente disponibles.

Sleep No More

A modo de ejemplo describimos brevemente una obra teatral que utiliza el lenguaje transmedia. *Sleep No More* (2011) es una producción de Emersive (Jonathan Hochwald y Arthur Karpati, directores) asociados con Rebecca Gold Productions y Douglas Smith con la colaboración de la compañía británica Punchdrunk.

Se trata de una obra de teatro inmersiva y única que se representa en la ciudad de New York. Está inspirada en el texto dramático *Macbeth* de Williams Shakespeare, en las películas del director Alfred Hitchcock y en los juicios de las brujas de Paisley, en Escocia.

El espacio donde transcurre la experiencia es McKittrick Hotel, un edificio de cinco plantas diseñado y ambientado en los años 30.

Todo comienza en el Manderley Bar. El único lugar donde se puede hablar, consumir y escuchar a los músicos que tocan en vivo.

Los escenarios del McKittrick Hotel cuentan con un ascensor y dos escaleras de este y oeste para conectar los pisos.

En el primer piso se encuentra el salón de baile (Ballroom) donde transcurren varias escenas importantes y el gran final. Consta de dos niveles. Se puede observar desde arriba.

El lobby del hotel está en el segundo piso, ambientado con un mostrador de recepción, teléfonos, un restaurant, un escenario.

La habitación de Macbeth y Lady Macbeth se encuentran en el tercer piso junto a un cementerio y un jardín de esculturas.

El diseño del cuarto piso es la calle principal del pueblo escocés Gallow Green compuesto de tiendas, una confitería, una funeraria, una agencia de detectives.

La última planta representa el manicomio. Se distinguen las camas, bañeras, oficinas del personal, una sala de operaciones, un bosque con una cabaña.

La propuesta propone al público tres horas de recorrido por los diferentes espacios con una máscara para cubrir el rostro, sin pertenencias, optando y explorando el recorrido individualmente, prefiriendo seguir a un actor o ver distintas escenas. Se puede observar y acercarse a los actores e incluso el actor puede elegir un espectador y en un espacio cerrado representar una escena especial para él. No hay diálogos, sólo se expresan a través de coreografías y movimientos.

Los espectadores itinerantes pueden abrir puertas, armarios, cajones, tomar objetos de utilería, leer los libros, descubrir pasadizos secretos.

La compañía combina un texto clásico, performance física, instalaciones de diseño, sitios inesperados para un público activo inmerso en un mundo teatral sensorial.

Los espectáculos inmersivos y/o multiplataformas presentan nuevas formas de contar historias mediante la utilización de realidad aumentada, proyecciones, el uso de celulares, aplicaciones, o sensores, etc., convirtiendo al público en un espectador activo fundamental para su concreción.

A modo de síntesis

La actualización escenográfica que proponen las manifestaciones transmedia se nos presenta como un desafío radical que cuestiona las estructuras analógicas y los clásicos recursos compositivos y escenotécnicos. La velocidad de la virtualidad demanda propuestas innovadoras para versionar clásicos del repertorio teatral o para concretar dramaturgias inéditas, diseñadas desde una multidimensionalidad perceptiva y vivencial. Esta particularidad exige nuevas competencias y un perfil profesional capaz de imaginar y concretar universos escenográficos ambivalentes: aptos para el mundo real o para el digital. Instrumentos y métodos de otras prácticas afines (videojuegos, estrategias de marketing, instalaciones, montajes museográficos, arte urbano, streaming, redes sociales, arte correo) co-

mienzan a confluir en una expresión artística y social, como es el teatro, que desde siempre se mantuvo atenta a toda novedad tecnológica y procedimental.

Estamos frente a un modelo escenográfico caracterizado por una suerte de hiperrealismo, no en lo concerniente a la fidelidad descriptiva sino en el sentido de abarcar todas las realidades comunicativas actuales y culturalmente compartidas.

Referencias bibliográficas

- Jenkins, H. (2011). *Transmedia 202: Reflexiones adicionales* (Disponible en: <https://henryjenkins.org/blog/2014/09/transmedia-202-reflexiones-adicionales.html>)
- Jenkins, H. (2009). *Revenge of the Oragami Unicorn: Seven Core Concepts of Transmedia Storytelling* (Disponible en: https://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html)
- Santa-Olalla, Belén (2021) (Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=ckTESDoKw_0)
- Sleepnomore* (2023) (Disponible en: https://www.anuevayork.com/visitar-sleep-no-more-nueva-york/#2_los_escenarios_del_mckittrick_hotel)

Abstract: The stories deployed together in different physical and virtual media constitute the transmedia narrative which, applied to theatre, means a new way of accessing all the components of the play, including the scenography. The transmedia modality tends to blur the boundaries between reality and fiction, leading to an immersive story that replaces the role of the passive spectator with that of co-creator of the event.

The conventional resources and procedures of scenography are expanded with technological procedures in transmedia proposals. The communicative capacity of the physical image is promoted to an interactive plane that presents new challenges for the design and the scenographic project. Without dispensing with scenic materiality, the narratives are replicated and rethought on various digital platforms. These channels, which are at the service of immediate communication, generally reach a young audience familiar with virtual universes of interaction and participation.

This article is a reflection on the impact that transmedia languages have on theatrical scenography, as a constructive aesthetic product, and on the creative expansion that they propose.

Keywords: Transmedia - Theatrical scenography - Design - Research

Resumo: As histórias desenvolvidas em conjunto em diferentes mídias físicas e virtuais constituem a narrativa transmídia que, aplicada ao teatro, significa uma nova maneira de acessar todos os componentes da peça, inclusive a cenografia. A modalidade transmídia

tende a diluir os limites entre realidade e ficção, levando a uma história imersiva que substitui o papel do espectador passivo pelo de cocriador do evento.

Os recursos e procedimentos convencionais da cenografia são ampliados com procedimentos tecnológicos em propostas transmídia. A capacidade comunicativa da imagem física é promovida a um plano interativo que apresenta novos desafios para o design e o projeto cenográfico. Sem prescindir da materialidade cênica, as narrativas são replicadas e repensadas em diversas plataformas digitais. Esses canais, que estão a serviço da comunicação imediata, geralmente atingem um público jovem e familiarizado com universos virtuais de interação e participação.

Este artigo é uma reflexão sobre o impacto que as linguagens transmídia têm sobre a cenografia teatral, como produto estético construtivo, e sobre a expansão criativa que elas propõem.

Palavras-chave: Transmídia - Cenografia teatral - Design - Pesquisa
