

- Fiske, John (1992). *The cultural Economy of fandom. In: Adoring Audience: fan culture and popular media.* New York: Routledge, Chapman and Hall.
- Giménez, Gilberto: “La cultura como identidad y la identidad como cultura”. En el Tercer Encuentro Internacional de Promotores y Gestores Culturales, Guadalajara, 2005.
- Jenkins, Henry (2010). *Cultura de la Convergencia.* Paidós Comunicación.
- Jones, S. G. & Pearson, R. E. (eds.) *Cult Television,* London, University of Cambridge.
- Levy, Pierre (1997). *Collective Inteligence: mankind's Emerging World in Cyberspace,* Cambridge, Perseus.
- Maffesoli, Michel (2000): *El tiempo de las Tribus. El ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas,* Siglo XXI Editores, Buenos Aires.
- Martín-Barbero, Jesús (2004): *Communication, culture and hegemony: from the media to the mediations.* Sage, Londres, 1993. Minnesota Press.
- Williams, Raymond (2000) *Palabras Clave,* Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires.
- Cosplayer de Street Fighter lucha contra el coronavirus <https://www.20minutos.es/gonzoo/noticia/4139981/0/cosplayer-street-fighter-lucha-contra-coronavirus/>
- Cosplayers de todo el mundo se han unido para recaudar fondos contra el coronavirus. En: <https://www.20minutos.es/gonzoo/noticia/4218147/0/cosplayers-de-todo-el-mundo-se-han-unido-para-recaudar-fondos-contra-el-coronavirus/>
- Cosplay en casa: Todo lo que necesitas saber para sacar fotos <https://animeargentina.com.ar/cosplay-lo-que-necesitas-saber-para-sacarte-fotos/>
- Galant, M, Schandor, A & Torti Frugone, Y (2009): “Grupos de Culto” en las XIII Jornadas de la Red Nacional de Investigadores en Comunicación, septiembre de 2009, ISSN: 1852-0308. Vínculo online en: <http://gruposdeculto.blogspot.com/2010/04/grupos-de-culto.html>
- Galant, M, Schandor, A & Torti Frugone, Y (2009): “Tribus Urbanas VS Grupos de Culto o Moda VS Estilo de Vida” en el XI Congreso REDCOM, octubre de 2009, ISSN: 1852-6349. Vínculo online en: <http://gruposdeculto.blogspot.com/2010/04/tribus-urbanas-vs-grupos-de-culto-o.html>
- Torti Frugone, Y. y Schandor, Ana (2013) “El reino más grande del mundo: la existencia del fandom como fenómeno cultural”. En VII Jornadas de Jóvenes Investigadores. Instituto de Investigaciones Gino Germani, Facultad de Ciencias Sociales, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires. *Disponible en* <https://www.aacademica.org/000-076/98.pdf>
- Ídem (2018). *Cosplay: Origen y comunidades virtuales.* Revista Luciérnaga / Comunicación. Año 10, N° 20. Págs. 4 - 13. DOI: 10.33571/revistaluciernaga

Abstract: The Covid19 pandemic has affected the tissues of all societies in the world, at the most diverse levels. From the aspect of physical and mental health, to the economy, societies have had to rewrite their interactions, transforming them in new ways that adapt to possibilities. In this sense, cosplay is no exception, governed by the Darwinian maxim: adapt or disappear. This work will cover some of the paths of this particular metamorphosis, both globally and locally.

Keywords: Cosplay - pandemic

Resumo: A pandemia Covid 19 afetou os tecidos de todas as sociedades do mundo, nos mais diversos níveis. Do aspecto da saúde física e mental à economia, as sociedades tiveram que reescrever suas interações, transformando-as em novas formas que se adaptem às possibilidades. Nesse sentido, o cosplay não é exceção, regido pela máxima darwiniana: adapte-se ou desapareça. Este trabalho irá cobrir alguns dos caminhos dessa metamorfose particular, tanto global quanto localmente.

Palavras chave: Cosplay – pandemia

(* **Yanina de los Milagros Torti Frugone:** Comunicación Social e Industrias Culturales, Política y Gestión. Jefa de Prensa en la Municipalidad de Quilmes. Investigadora académica en culturas masivas en la Universidad Nacional de Quilmes.

Un jardín de senderos que se bifurcan es también un jardín

María Romina Triunfo (*)

Fecha de recepción: septiembre 2021

Fecha de aceptación: noviembre 2021

Versión final: enero 2022

Resumen: “Cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas, opta por una y elimina las otras”. Escribe Borges en *El Jardín de los senderos que se bifurcan*. Esta obra, relata la historia de un escritor que en lugar de forzar a sus personajes a elegir entre un camino y otro, los hace “optar— simultáneamente—por todos”. En este momento en que la experiencia teatral tal como conocemos se encuentra en crisis, propongo pensar este suceso no como la muerte del teatro -o su pausa temporal- sino como una bifurcación que produce el nacimiento de un teatro expandido, quizás un teatro digital.

Palabras clave: Teatro – virtualidad - teatro expandido - teatro digital

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 211]

“En todas las ficciones, cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas, opta por una y elimina las otras” dice Jorge Luis Borges en “El Jardín de los senderos que se bifurcan”. En esta obra, relata la historia de Ts’ui Pên, un hombre que escribe una novela donde, en lugar de forzar a sus personajes a elegir entre un camino y otro, los hace “optar –simultáneamente- por todos”. En este momento en que la experiencia teatral tal como conocemos se encuentra en crisis, se propone pensar este suceso no como la muerte del teatro -o su pausa temporal- sino como una bifurcación que produce el nacimiento de un teatro expandido, quizás un teatro digital.

Atravesados por las consecuencias de la pandemia COVID 19, artistas de todo el mundo se vieron incapacitados de realizar su tarea. La imposibilidad de convivio obligó a los teatristas a reinventarse, a explorar más allá de los límites físicos tangibles, los invitó a habitar un espacio inmaterial, pero real: la virtualidad.

Si bien existen registros de experiencias de esta índole previa a la pandemia, el contexto de aislamiento propició el incremento considerable de las mismas, permitiendo vislumbrar diversos abordajes creativos.

Dubatti plantea “El teatro es una reunión territorial de cuerpos” poniendo en la mesa los dos elementos que considera imprescindibles para que haya teatro: El territorio y la reunión. Para que este convivio sea posible es menester la coexistencia aurica y territorial de, al menos, dos cuerpos en un mismo espacio. Pero ¿qué pasa si ese territorio se construye en un espacio inmaterial? ¿Es posible que haya, de todos modos, encuentro? Esto nos acerca al siguiente punto a pensar: La reunión. ¿Qué pasa si a partir de las posibilidades técnicas, otro tipo de encuentro es posible? ¿Es posible escindir al teatro del encuentro presencial y aun así “hacer teatro”?

Para Dubatti, la alternativa es el tecnovivio “Lo opuesto al convivio es el tecnovivio, es decir, la cultura viviente desterritorializada por intermediación tecnológica” (Dubatti 2015) en esta categoría el encuentro es posible pero no es teatro en términos del autor quien reafirma más adelante en el mismo texto: “Sin convivio no hay teatro” (Dubatti 2015)

Pero entonces ¿dónde ubicamos todas estas expresiones artísticas ligadas al teatro en todos sus elementos menos en el convivio? Se dejará esta pregunta abierta y se detallarán algunos ejemplos de las reacciones de la comunidad teatral argentina durante el periodo de aislamiento sanitario en el 2020 para luego reflexionar sobre posibles respuestas.

El grupo teatral *Piel de Lava* decidió filmar la obra “*Petróleo*” (*Piel de Lava* 2020) sin público. Dispuso cámaras y micrófonos para asegurarse la calidad de la imagen y del sonido y realizó un registro audiovisual como si rodase una película en el teatro. Los espectadores podían comprar su entrada y asistir a las funciones, pero estas serían asincrónicas, es decir que no serían realizadas en vivo sino que a lo que se accedería es a una grabación.

De este evento que nos recuerda a la película *Dogville* de Lars Von Trier, Dubatti diría que no es teatro sino reproducción. De hecho, *Dogville*, es una película. Podríamos decir que el cine y el teatro se encuentran, se cruzan, se entrelazan en el afán de contar esta historia. Es importante destacar que el encuentro es asincrónico.

El grupo *CuerpoEquipaje* presentó “El murmullo de las Casas” (Grupo CuerpoEquipaje 2020), un trabajo realizado con las intérpretes, cada una en su propia casa. Los espectadores, adquirirían su entrada y presenciaban la obra en forma simultánea. Actrices y espectadores se encontraban intermediados por la pantalla de la computadora, habilitándose el fenómeno del tecno-vivio. Al finalizar, el grupo realizaba un desmontaje sobre el trabajo. Frente a la cámara en la cual performaron, dialogaban con la audiencia, abandonando la ficción.

Este y otros grupos deciden experimentar con los nuevos medios (*Zoom*, *Youtube*, vivos de redes, etc.) Aparece lo sincrónico en contraposición a la experiencia anterior.

“Amor de Cuarentena” (Loza y Cacacce 2020) es un trabajo encabezado por Santiago Loza y Guillermo Cacacce. El espectador compraba una entrada y durante dos semanas recibía mensajes de *Whatsapp*, que incluían textos, imágenes y canciones, que reconstruían una vieja historia de amor.

En este caso los artistas eligieron experimentar con un elemento que está por fuera del teatro pero en sus derivas. No es estrictamente cine, ni teatro, ni radio novela. Pero es ficción, que asincrónicamente encuentra su espectador.

Existe un fenómeno asociado que se mencionará pero en el que no voy a ahondar, que es la creación de nuevos medios específicos para estas nuevas teatralidades.

Para alojar a estas nuevas creaciones surgen nuevos espacios, o viejos espacios adquieren nuevos usos y formas. Esto presenta una dificultad particular que es que crear un espacio que implica otra complejidad técnica, tecnológica y de saberes (programar, diseñar, gestionar, etc). Algunos ejemplos de estas experiencias son: NODO Centro Cultural Digital, Teatro en la nube, Teatrix, entre otros.

Recapitulando, se podría decir que siempre se da una de estas dos condiciones: sincronía o asincronía. Se podría también ensayar un orden agrupando las piezas según sus características anteriormente mencionadas:

1. El registro audiovisual de teatralidades, como es el caso de “Petróleo”. Cabe mencionar que hay otros casos similares donde solo se subió a *Internet* el registro que ya se poseía de la obra. En esos casos no hubo un pensamiento en relación al espacio y lo que se ve es lisa y llanamente una reproducción.
2. La creación de espectáculos partiendo de las posibilidades espaciales. Ya sea en medios masivos como redes sociales o en otros nuevos que aparecieron o se volvieron masivos en pandemia. Como es el caso de “El murmullo de las casas” y “Amor de cuarentena”
3. Adaptación del teatro a medios existentes. Si bien no se presenta ningún ejemplo en este trabajo, existen registros de esta experiencia.

Se mencionó también la creación de nuevos medios específicos para estas nuevas teatralidades. (NODO, Teatro en la Nube, Teatrix, etc.)

Pareciera que la importancia sobre si es o no es teatro se vuelve menos interesante que el hecho de que este

fenómeno sucede, existe y nos interpela. Quizás es un sendero que se bifurca.

El aislamiento, en lugar de cortar los procesos creativos, apareció y aparece en muchas de las producciones, como elemento modelante de la obra. El teatro condicionado en su elemento más sagrado, que es la presencia, empuja hacia las derivas, de ellas parecería nacer la posibilidad de un teatro expandido.

Existe un espacio, se construye. Es inmaterial, pero existe y nos encuentra. A nosotros, que del otro lado de la pantalla nos replicamos, nos reproducimos, nos repetimos. Nuestra presencia está modificada, pero está. Esta modificación que le quita materialidad le otorga también la posibilidad de la multiplicación. Este cuerpo que materialmente se encuentra ausente, se reproduce infinitas veces en un tiempo sincrónico. El aquí sufre la crisis, el ahora sigue intacto, impoluto o más bien reforzado. Quizás el ahora tome entonces aún más fuerza, deba ser más contundente para equiparar la ausencia material de ese cuerpo presente en este espacio intangible. Ahora solo hay presencia.

Bibliografía

- Dubatti, J. (2015). Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, 9, 44-54.
- Lanier, J. (2011). *You are not a gadget*. New York: Knopf.
- Pavis, P. (1998) *Diccionario del teatro*. Madrid, España. Paidós Comunicación.
- Bauman, Z. (1999). *Modernidad líquida*. Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica.
- Virilio, P. (1997). *El cibermundo, la política de lo peor: entrevista con Philippe Petit*, Madrid, España. Ediciones Cátedra S.A.
- Virilio, P. (2000) *La Bomba Informática*, Londres, Inglaterra. Editorial Verso.
- Grupo Piel de Lava, (2020) *Petróleo*. Obra de teatro filmada, Argentina.

Grupo Cuerpoequipaje, (2020). *El murmullo de las casas*. Espectáculo teatral virtual, Argentina.

Loza, S, y Cacacce, G. (2020). *Amor de Cuarentena*. Audios de whatsapp, Argentina.

Abstract: “Every time a man is faced with various alternatives, he opts for one and eliminates the others.” Borges writes in *The Garden of the forking paths*. This work tells the story of a writer who, instead of forcing his characters to choose between one path and another, makes them “choose — simultaneously — for all”. At this time when the theatrical experience as we know it is in crisis, I propose to think of this event not as the death of the theater - or its temporary pause - but as a bifurcation that produces the birth of an expanded theater, perhaps a digital theater.

Keywords: Theater - virtuality - expanded theater - digital theater

Resumo: “Cada vez que um homem se depara com várias alternativas, ele opta por uma e elimina as outras.” Borges escreve em *O jardim dos caminhos bifurcados*. Esta obra conta a história de um escritor que, em vez de obrigar seus personagens a escolher entre um caminho e outro, os faz “escolher - simultaneamente - por todos”. Neste momento em que a experiência teatral como a conhecemos está em crise, proponho pensar este acontecimento não como a morte do teatro - ou a sua pausa temporária - mas como uma bifurcação que produz o nascimento de um teatro expandido, talvez um teatro digital.

Palavras chave: Teatro - virtualidade - teatro expandido - teatro digital

(*) **María Romina Triunfo:** Actriz, docente de actuación, productora e investigadora teatral argentina. Licenciada en Actuación en la Universidad Nacional de las Artes (UNA). Diplomada en Mediación Cultural, Comunidad Artes y Tecnología (UNA -CLACSO).

Los secretos de *Whiplash*, ganadora del Oscar al mejor sonido en 2015

Fecha de recepción: septiembre 2021

Fecha de aceptación: noviembre 2021

Versión final: enero 2022

Águeda María Valverde-Maestre (*)

Co-autores: Rufino Álvarez Frías; Alberto González Gambero; Yadhira López Romero; Noelia Pérez Berrocal y Enrique José Rodríguez Pérez.

Resumen: Entre otros galardones, la película *Whiplash* gana la mención a *Mejor sonido* en los premios Oscar del año 2015. Este estudio analiza los recursos sonoros presentes en la película, con el fin de esclarecer el entramado musical de este metraje. Para ello, categoriza el sonido vocal, las funciones del sonido (generales y específicas), la música y el silencio existentes en dos escenas simbólicas.

Palabras clave: Sonido - ambientación sonora – jazz – blues – música

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 219]