

APROXIMACIÓN AL TEATRO TRANSMEDIA: *MISÁNTROPO*, DE TEATRO KAMIKAZE

APPROACH TO TRANSMEDIA THEATRE:
MISÁNTROPO, BY TEATRO KAMIKAZE

MARIO DE LA TORRE ESPINOSA
Universidad de Granada
mariodelatorre@ugr.es

RESUMEN: El presente artículo propone la posibilidad de un teatro transmedia, analizando para ello el desarrollo de obras a partir del universo ficcional representado en escena y que, en ocasiones, desembocan en obras de carácter parateatral o paratextual, siguiendo las definiciones de Patrice Pavis. Para ilustrar estas ideas, se expone el caso de Teatro Kamikaze en torno a la obra *Misántropo*, centrándose especialmente en la labor desarrollada de forma conjunta con el Lab de RTVE. Además de la representación escénica originaria, se analizan la edición de la adaptación por Miguel del Arco, los videos promocionales en YouTube, una galería fotográfica, el uso de Twitter y Facebook, o una pieza de video en 360°. Estaríamos ante un ejemplo de expansión transmedial del tipo "bola de nieve", según la definición de Domingo Sánchez-Mesa y Jan Baetens, donde todas las prácticas analizadas contribuyen de diferente manera al carácter performativo de la expansión. Esto es especialmente notable en el caso del video de 360°, que aproxima la experiencia del visionado de la obra en realidad virtual a lo teatral. Pero, aun así, esto no es teatro, en cuanto todo está inscrito de forma inalterable en la banda sonora y visual, y sin capacidad de interacción, disolviendo el aquí y ahora propio de la escena.

PALABRAS CLAVE: Narrativa transmedia; teatro transmedia; literatura comparada; teatro kamikaze; realidad virtual

ABSTRACT: This paper provides the possibility of thinking in a Transmedia Theatre through the analysis of the development of works from the fictional universes created on stage, resulting in paratheatrical or paratextual pieces of art, in line with the definition by Patrice Pavis. For illustrating these ideas, we expose the

project *Misántropo*, by Teatro Kamikaze, focusing on the collaboration with Lab RTVE. In addition to the play, we analyze the edition of the adaptation by Miguel del Arco of the original play, promotional videos in YouTube, a photo gallery, the use of Twitter and Facebook, or a video piece in 360°. This experience is a clear example of transmedia "snow ball" storytelling, according to the definition by Domingo Sánchez-Mesa and Jan Baetens. Also, the different media that have been analyzed contribute to the performative nature of the expansion. This is especially evident in the case of the 360° video, that makes the viewing of the virtual reality piece closer to the theatrical experience. But this is not theatre, because everything has been registered in an inalterable way on the film, without any possibility of interaction, far from the *here* and *now* characteristic of theatre.

KEYWORDS: Transmedia Narratives; Transmedia Theatre; Comparative Literature; Teatro Kamikaze; Virtual Reality



INTRODUCCIÓN: SOBRE TEATRO Y TRANSMEDIA

El concepto de transmedia ha tenido un desarrollo amplio en diversos ámbitos de la creación artística desde su enunciación por Henry Jenkins, en la que dice que la narración "se desarrolla a través de múltiples plataformas mediáticas, y cada nuevo texto hace una contribución específica y valiosa a la totalidad. En la forma ideal de la narración transmediática, cada medio hace lo que se le da mejor" (2008: 101). Tal ha sido su éxito que podríamos incluso hablar de teatro transmedia como una realidad, ya que, en el teatro, nos encontramos ante un género que ofrece una gran potencialidad para su transmedialización, incluso mayor que otros más explotados dentro de las narrativas transmedia. Y es que como muy bien indican María Ángeles Grande Rosales y María José Sánchez Montes,

... solo el teatro, especialmente a partir de su paradigma escenocéntrico, es estrictamente multimedial, porque es el único medio que puede incorporar los demás sin dañar la especificidad de estos ni su propia especificidad (el teatro en el cine es cine, pero el cine en el teatro es teatro más cine). (Grande Rosales y Sánchez-Montes 2016: 66)

Con esto no queremos decir que el teatro sea el único medio que contenga unas excepcionales posibilidades de ser transmedializado, sino que los desarrollos que se pueden generar a partir del mismo pueden ser más fácilmente ideados por la inmediatez que la multimedialidad de la escena contemporánea presenta. Esto es lo que sucedió con la exposición "La Zaranda, 40 años a lo hondo del tiempo", organizada por la Fundación Huerta de San Antonio a partir de elementos de la escenografía de la compañía teatral La Zaranda. El espacio museístico,

la iglesia de San Lorenzo de Úbeda, hacía que las instalaciones remitieran al universo creativo de la compañía andaluza y al mismo tiempo supusiera una experiencia estética autónoma, pero siempre partiendo de elementos escénicos de los montajes de La Zaranda y de su estilo teatral.

Y en la potencialidad transmedial del teatro también resulta decisivo el hecho de que ciertas presuntas limitaciones de la escena puedan conducir a una expansión del mundo ficcional al intentar superar dichas restricciones. Piénsese, por ejemplo, en la expansión del espacio escénico (Ubersfeld 1996: 65-66) en un teatro de boulevard, que puede ser llevado a cabo mediante diferentes estrategias. Este espacio, limitado al ocupado por los comediantes en el lugar escénico, puede ser desarrollado y visibilizado en un desarrollo transmedia mediante la recurrencia a otros medios, como puede ser una serie fotográfica, expuesta de forma independiente al espectáculo, de un lugar físico concreto que lo complementa. O bien mediante un video donde aparezcan los actores en el lugar real de la acción narrada en escena y que sea subido a una red social, desarrollando otras nuevas tramas relacionadas con esa localización natural.¹

No solo podemos encontrar este tipo de manifestaciones transmediales basadas en lo visual y fijadas en medios reproducibles (fotografía o video), sino que los desarrollos pueden ser llevados a cabo siguiendo otras estrategias. La cuestión más relevante a un nivel teórico es que estas nuevas formas no constituirían, como anunciamos al comienzo de este trabajo, teatro propiamente dicho, sino más bien, y a lo sumo, formas de parateatralidad o de paratextualidad. Por parateatral vamos a seguir la definición aportada por Patrice Pavis: "Actividad dramática, teatral en sentido amplio, que recurre a procedimientos tomados del teatro, pero que no aspira a una realización estética y se sitúa al margen de la institución" (2008: 326). En el video, este carácter dramático quedaría sugerido por la presencia de los actores registrados mediante la cámara, mientras que en la propuesta de las fotografías de los espacios, la identificación sería algo más compleja, pero vendría dada como resultado de la proyección, por parte del espectador, de los personajes de la obra teatral en dichos espacios vacíos, cuyas fotografías remiten al espectáculo. Para ello, no obstante, es esencial la presencia de paratextos de la puesta en escena –en el sentido dado por Pavis (2011: 55) para diferenciarlo de los del texto dramático– que permitan construir la narración transmedial redirigiendo cada medio al relato general.

Pero tengamos en cuenta que las narrativas transmedia son fruto de la cultura de la convergencia, resultado del "flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento" (Jenkins 2008: 14). En todos estos fenómenos ha sido esencial la irrupción de internet y las posibilidades que ofrece a los usuarios para formar

¹ No se debe confundir este tipo de estrategias con una práctica muy recurrente en el siglo xx, cuando se decide filmar una obra teatral en localizaciones naturales. Este fenómeno, el *airear* la obra, sería un mero fenómeno *crossmedia*, con la peculiaridad de que se cambia el lugar de la representación.

parte de esta cultura participativa, fruto de la interacción entre los viejos medios –como el teatro, desde su concepción tradicional– y los nuevos. Este nuevo paradigma ha provocado así que asistamos a la incorporación de los medios digitales a la escena generando nuevos modelos escénicos, de modo que “these new modes of representation are leading to new perceptions about theatre and performance and to generating new cultural, social and psychological meanings in performance” (Chapple y Kattenbelt 2006: 11). Es dentro de estas transformaciones que está sufriendo la escena contemporánea, como fruto de este nuevo contexto digital, donde podríamos incardinar el teatro transmedia.

Evidentemente no queremos constreñir el teatro transmedia a sus manifestaciones digitales, puesto que pueden convivir perfectamente acciones *online* con otras *offline* y analógicas, como podría ser el caso de la obra *El proceso, de Kafka*, adaptación de la obra homónima dirigida por Belén Santa-Olalla y con Nieves Rosendo como creadora de la expansión transmedia. Pero sí nos gustaría recordar la importancia de lo intermedial en el teatro, un carácter especialmente acuciado en las últimas décadas, donde la hibridación se constituye en un rasgo definitorio de la escena, y más que nunca en las últimas décadas con el cada vez más fácil, y recurrente, acceso a las nuevas tecnologías.²

Es precisamente en lo intermedial, y en lo interactivo, donde Anxo Abuín (2008) encuentra la esencia de lo que debe singularizar a las experiencias escénicas que adoptan las nuevas tecnologías como elemento configurador. Es en concreto en este carácter intermedial ya citado donde Abuín ubica la modalidad transmedial, “que nos pone ante funcionamientos de códigos y procedimientos que se encuentran en varios medios” (2008: 34). Sin llegar a desarrollar la idea de la transmedialidad en la línea de teóricos como, por ejemplo, Henry Jenkins (2008), plantea al menos la posibilidad de un teatro abierto a este tipo de dinámicas, aunque no desarrolle el concepto ni incida en su naturaleza procedimental. Lo que sí resulta curioso es que este investigador una las ideas de intermedialidad y transmedialidad en el sintagma “intermedialidad transmedial”, ya que para Domingo Sánchez-Mesa y Jan Baetens se constituyen en “nociones gemelas” (2017: 8). Y tomando en consideración la idea de Sánchez-Mesa y Baetens, según la cual lo intermedial no hace referencia solo a las relaciones entre diferentes medios, “sino que es también el término que identifica la pluralidad interna de cada código” (9), podríamos afirmar, sin miedo a caer en ninguna simpleza, que el teatro, por definición, es intermedial.

La cuestión ahora sería comprobar la posibilidad de que también pueda ser transmedial. Para ello partimos de la constatación de la tendencia actual, en la Cultura de la Convergencia, de que el mismo contenido³ pueda aparecer

² Dentro de esta argumentación, podríamos también acudir a la conceptualización del teatro posdramático efectuada por Hans-Thies Lehmann, quien, sin hacer referencia expresa al teatro digital (por su interés en analizar un fenómeno más que una serie de prácticas concretas), menciona características que bien podrían aplicarse al contacto del teatro con los medios digitales: ambigüedad, pluralismo, variedad de códigos, no textualidad, heterogeneidad o multilocalización (2010: 14).

³ En el mismo trabajo de Sánchez-Mesa y Baetens (2008) se discute el cambio de paradigma del

en diferentes medios. Así es como lo concibe Henry Jenkins en su definición canónica de transmedia, para quien sería: “a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience” (2009). Robert Pratten, desde una óptica diferente en algunos aspectos, como la importancia otorgada al componente experiencial de este tipo de narrativas, extiende la definición citada de Jenkins para incluir en este fenómeno la participación de los usuarios como elemento constituyente: “A traditional definition of transmedia storytelling would be: telling a story across multiple platforms, preferably allowing audience participation (2015: 2). Es en esta participación activa de los usuarios donde podríamos hallar la característica de la interactividad, que Abuín González vislumbra en la escena contemporánea atravesada por la impronta de las nuevas tecnologías, y que daría como resultado el drama o teatro interactivo. En este tipo de prácticas, “una forma de actuación dramática automatizada en la que los personajes asumen papeles en un contexto electrónico” (Abuín González 2006: 91), es la propia interacción con el público la que da forma a la obra (Abuín González 2008: 38-9).

Este *modus operandi* es de largo conocido en las narraciones digitales, donde el hipertexto se constituye en un elemento crucial. Así lo expresaba Espen J. Aarseth, para quien las decisiones que toma el usuario a la hora de navegar por los hiperenlaces son lo que realmente otorga unidad a la obra (1997: 81). De esta manera, gracias a la selección del medio que el espectador desee, se configura este tipo de experiencias propias de la Cibercultura. Estaríamos siguiendo la definición citada de Pratten, donde la experiencia del espectador es fundamental. Es por ello que el “espectáculo transmedia invita a reflexionar no tanto sobre el propio espectáculo, sus límites, sus componentes como a pensar sobre el espectador” (Sánchez-Montes 2019: 225).

Janet H. Murray argüía tres características de las narrativas en el ciberespacio que podríamos aplicar al ciberteatro: la inmersión, la actuación y la transformación (1999: 109-193). Mediante la inmersión, el usuario se sumerge en el mundo narrado hasta límites poco imaginables hasta la invención del ordenador, capaz de hacer desvanecer el mundo real durante la experiencia de visionado de una obra virtual para tener “la sensación de estar rodeados por una realidad completamente diferente” (Murray 1999: 111). Este tipo de prácticas la podríamos encontrar en el teatro en realidad virtual, donde la experiencia alcanza altas cotas de impresionabilidad. Además, el teatro virtual en 360° también aporta la posibilidad de actuación, mediante la cual el usuario experimenta los cambios que se producen en la narrativa al girar la cabeza o deambular, si la propuesta artística lo permite, sobre el campo de visión disponible al usuario –otra cuestión sería ver si existen posibilidades de interactuar con los agentes–, revelando “la conciencia de la propia actuación” (139). Y la tercera es la transformación, partiendo del punto de vista de que “Cualquier cosa en formato digital, ya sean

análisis del *storytelling* al de contenidos, algo que resulta fundamental para dilucidar ciertas cuestiones en torno a las narrativas transmedia.

palabras, números, imágenes, videos..., parece propicia al cambio" (167). Evidentemente, en una representación virtual en 360°, cada experiencia es diferente por más que lo registrado en video sea idéntico, puesto que el punto de vista del espectador puede variar por los giros de cabeza que este decida llevar a cabo.

En torno a estas cuestiones, debemos resaltar la importancia de la interactividad en conexión con la inmersión. Marie-Laure Ryan nos dice que el fenómeno de la inmersión tiene una doble vertiente. La primera de ella es consecuencia del aparataje tecnológico, y la segunda es entendida como un estado mental, y a pesar de ser dos realidades diferentes, "[n]o pueden disociarse del todo las dos, ya que la inmersividad de una tecnología supone una medida de su capacidad de inducir la inmersión como estado mental" (Ryan 2019: 267). De esta forma, la escena en 360° supone una forma de inmersión que, frente a otro tipo de formatos audiovisuales, alcanza cuotas mayores de persuasión al simular la realidad, y constituyéndose en consecuencia en una de las formas más sugestivas del ciberteatro actual.

Pero queremos dejar claro, retomando lo dicho al inicio de este trabajo, que "el ciberteatro tiene componentes de teatralidad, pero difícilmente puede considerarse manifestación teatral" (Grande Rosales y Sánchez-Montes 2016: 66). Otra cuestión es si favorece la transmedialidad del teatro, entendido esto como proceso de dispersión de contenidos en diferentes medios, y a este respecto parece evidente que lo transmedia es una tendencia que ha llegado para quedarse en el teatro, al menos mientras continuemos viviendo en la Cultura de la Convergencia.

Para ilustrar estas ideas analizaremos la labor realizada por Teatro Kamikaze en torno a la obra *Misántropo*, versión escrita y dirigida por Miguel del Arco a partir del clásico de Molière, y estrenada el 18 de octubre de 2013 en el Teatro Palacio Valdés de Avilés.

PROYECTO TRANSMEDIA: *MISÁNTROPO*, DE MIGUEL DEL ARCO

En julio de 2016, un grupo de profesionales del teatro decidió poner en marcha El Pavón Teatro Kamikaze, usando para ello el mítico espacio escénico Teatro Pavón, en el madrileño barrio de La Latina. Su finalidad era llevar a cabo un proyecto teatral donde primara la calidad, sin que esta estuviera reñida con lo comercial. Provenientes de Kamikaze Producciones y Buxman Producciones, Aitor Tejada y Jordi Buxó, como directores ejecutivos, e Israel Elejalde y Miguel del Arco, como directores artísticos, fundarían este proyecto que alcanzaría un gran éxito desde sus inicios, como lo demuestra la obtención del Premio Nacional de Teatro en 2017, otorgado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte a través del INAEM, y donde el jurado destacaría "la valentía de sus propuestas y la adhesión de un público fiel que respalda este proyecto único en el panorama actual de nuestro teatro" (INAEM 2017).

De todas las producciones llevadas a cabo por este equipo nos centraremos en la obra *Misántropo*, montaje dirigido por Miguel del Arco. La obra provocaría elogiosos comentarios de la crítica y público, siendo distinguida, en-

tre otros galardones, con el Premio Ceres al mejor espectáculo teatral de 2014, concedido por el Festival de Teatro Clásico de Mérida.

La obra se trata de una versión libre de *El misántropo* o *El atrabiliario enamorado* de Molière, escrita originalmente en 1666. Miguel del Arco dirigió y adaptó la obra al siglo XXI, trasladando para ello la acción al callejón de un local de copas donde se está celebrando una fiesta. Alceste, el protagonista, entra al escenario por la puerta de emergencia que da al callejón donde transcurrirá la acción para lamentarse por la falta de moral en el comportamiento de sus congéneres, capaces de convivir hipócritamente siguiendo las costumbres sociales de la época. Además, lo único que le ata a la sociedad es Celimena, de quien está enamorado profundamente, y que representa precisamente, y de forma irónica, todo lo que aborrece de la vida social.

Pero si por algo nos centramos en esta obra, es por el interés que mostraron sus creadores por ofrecer un acercamiento más profundo al mundo ficcional de la obra, proyecto que se materializaría gracias a la colaboración entre El Pavón Teatro Kamikaze y el Lab RTVE, desembocando todo en una de las experiencias transmediales teatrales más interesantes llevadas a cabo hasta el momento en España.

Esta propuesta va en consonancia con la propia filosofía del proyecto El Teatro Pavón Kamikaze. En palabras de los impulsores de esta iniciativa, "Acudir al Teatro Kamikaze supone vivir una experiencia de 360º que trasciende la pura representación. Queremos que nuestro teatro sea un espacio en el que te quieras quedar, al que siempre desees volver" (Teatro Pavón Kamikaze 2018). Es ese deseo de abarcar el hecho teatral desde su complejidad, que incluye acercamientos primordialmente desde la práctica escénica, pero también actividades de formación o de reflexión sobre la misma, el que parece haber generado este deseo de comunicarse con el público partiendo del teatro para desembocar en otros medios, constituyéndose *Misántropo* en un proyecto transmedial, donde el equipo del teatro busca fomentar lo experiencial del hecho escénico a través de diferentes vías, en sintonía con las ideas ya mencionadas de Robert Pratten.

Los primeros desarrollos transmedia de la obra están directamente relacionados con objetivos promocionales. Las redes sociales se convirtieron así en el primer medio al que acudieron, a través de las cuentas de la compañía Kamikaze Producciones tanto en Twitter⁴ como en Facebook⁵. Usarían estas plataformas para publicar tanto el cartel de la obra como fotografías realizadas expresamente para la promoción, en las que se pueden ver a los personajes en un contexto diferente al representado en la obra. Son imágenes de los protagonistas, sobre un fondo blanco y adoptando diferentes actitudes dramáticas. Gracias a estas fotografías, se dio a conocer tanto el reparto como los personajes de la obra en la red social Twitter (Foto 1).

⁴ @Kamikaze_Produc.

⁵ <https://www.facebook.com/KAMIKAZE-PRODUCCIONES-115773825105696>.



Foto 1. Fotografía promocional y tuit de presentación del personaje de Oronte.

Por otra parte, lo audiovisual tendría una presencia muy notable. Antes del estreno en Avilés, lanzaron en redes un video promocional a modo de *teaser* y titulado *Misántropo Promo 2*⁶, en el que aparecen imágenes grabadas de los ensayos, a modo de *making of*, editadas junto a otras instantáneas de la sesión fotográfica indicada anteriormente. Fue subido a la cuenta de Kamikaze Producciones el 25 de agosto de 2013, meses antes del estreno de la obra. Tiempo después, hicieron un nuevo video de promoción con el escueto título de *Teaser Misántropo*, y que arranca con una cita de Alceste, “A veces... Siento una necesidad incontrolable de escaparme al desierto para huir de los seres humanos”. El video fue subido a la red social YouTube⁷ el 14 de abril de 2014, en concreto a la cuenta de Kamikaze Producciones. Aquí ya encontramos imágenes del montaje final, usándose como banda sonora la canción *Quédate quieto*, compuesta expresamente para la obra.

Como comentábamos al comienzo, el carácter multimedial del teatro contemporáneo favorece su transmedialización, en cuanto la coexistencia de medios en escena propicia el que tengan una vida autónoma fuera del espectáculo teatral propiamente dicho. Es lo que sucede con el tema *Aquí y ahora*, que aparece en un momento de la obra a través del personaje de Oronte (Cristóbal Suárez). Con música de Arnau Vilà, letra de Miguel del Arco e interpretada por Miquel Fernández, el tema fue subido a Youtube, a la cuenta de El Pavón Teatro Kamikaze, el 6 de marzo de 2017, unos días antes del reestreno de la obra en El

⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=txQUKxYup18>.

⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=QxEKzIKOBv8>.

Pavón Teatro Kamikaze, usándose una imagen promocional de la representación como fondo. Lo interesante es que se decidiera subir a la web, y el mismo día, tanto la versión grabada de Miquel Fernández como la del actor Cristóbal Suárez (cuya interpretación, como comentamos, aparece en la representación).⁸ Vemos en este momento cómo el relato, por tanto, se vuelve ambiguo, en cuanto no se proporciona una versión única de los temas, sino que se ofrece material adicional que permite al usuario acceder a la versión que más le plazca o incluso, en caso de que decida consultar las dos opciones, compararlas.

No solo en el medio digital encontramos la expansión transmedia de la obra, sino que también se puede contemplar algún intento de expansión en formato analógico. Es lo que tiene lugar con la publicación de la adaptación del texto de Molière por la editorial Antígona. La adaptación efectuada por Miguel del Arco (2014) no solo supone una reescritura de la obra de Molière, sino que se convierte en una actualización de sus temas al siglo XXI. La edición usa como portada un paratexto de la propia obra, en este caso el cartel promocional, práctica paratextual muy común, por otro lado, en las ediciones de obras de autores contemporáneos.

Pero como decíamos, lo más interesante habría de llegar con la colaboración de El Pavón Teatro Kamikaze y el Laboratorio de Innovación Audiovisual de RTVE. Con motivo de la conmemoración del Día Mundial del Teatro, y a los seis meses de la inauguración del espacio escénico, lanzan el proyecto *El teatro por hacer*. Se trata de un trabajo interactivo alojado en la web del Lab RTVE⁹, publicado el 28 de marzo de 2017, y dentro de *Escena 360*, un proyecto que busca generar experiencias inmersivas con el teatro como materia prima a través de la realidad virtual y una *app*.

La primera parte de *El teatro por hacer* consta de un reportaje interactivo con guion de Agustín Alonso, realización de Marcos Martín y fotografías de Joel Filipe y Kamikaze. El objetivo es retratar, a lo largo de 13 horas, una jornada en el teatro y su proyecto cultural. A través de una interfaz con el patio de butacas del teatro como fondo (Foto 2), unos iconos circulares dirigen la narración a las diferentes horas del día, siendo el arranque a las 10 de la mañana. A esta primera franja horaria le corresponde un texto sobre el proyecto cultural, y una pieza de audio con intervenciones de los miembros integrantes del equipo de las producciones de El Pavón Teatro Kamikaze. En la segunda (a la que se puede acceder también mediante *scroll*), se reproduce automáticamente una breve película con Miguel del Arco presentando el centro. Desde esa misma página se puede acceder a un video de 2 min 52 s, donde intervienen los otros miembros del proyecto: Jordi Buixó, Aitor Tejada e Israel Elejalde. La siguiente franja horaria, de las 11 horas, gira en torno a los ensayos, con dos piezas sonoras con entrevistas sobre el proceso de preparación de las obras y una galería fotográfica de Joel Filipe,

⁸ Versión de Cristóbal Suárez: https://www.youtube.com/watch?v=0n7wEHwR_58. Versión de Miquel Fernández: <https://www.youtube.com/watch?v=Qk-IVQPIE4w>. El mismo día también subirían el tema *Quédate quieto*, tema de Arnau Vilà, letras de Miguel del Arco y con la voz de Asier Etxeandía: <https://youtu.be/4Su2v-vxoio>.

⁹ <http://lab.rtve.es/escena-360/misantropo/>

lo que introduce en el proyecto tanto un nuevo medio como un nuevo agente creativo. El equipo de Teatro Pavón Kamikaze acude de esta forma a otros profesionales para transmedializar su obra, "creando conjuntamente contenidos con artistas con diferentes visiones y experiencias, en un momento en el que pocos artistas se mueven con la misma comodidad en todos los medios" (Jenkins 2008: 102).

Esto mismo que enuncia Jenkins se podría aplicar al resto de medios del proyecto. Se puede observar en la importancia dada al medio fotográfico, en concreto a la obra de Joel Filipe, cuyas imágenes se pueden ver en la siguiente franja horaria. Encontramos aquí una galería de fotos con operarios en acción montando una escenografía, o a Carlos Tuñón impartiendo un taller de dirección escénica. Avanzando en el *timeline*, y sobre el *time-lapse* del montaje de una escenografía, aparece información sobre el origen y la exitosa carrera de la compañía. Se incluyen además tres piezas sonoras que versan sobre diversos aspectos, como la conmemoración del triunfo de la obra *La función por hacer* en los Premios Max.

Pero no es hasta la siguiente franja horaria cuando hace aparición de forma explícita la expansión transmedia de *Misántropo*. Y lo hace de forma muy especial, con *Los personajes de Misántropo, al desnudo en 7 escenas exclusivas*. Miguel del Arco crea una pieza audiovisual para cada uno de los personajes de *Misántropo*. Todas tienen lugar en el baño de la discoteca que aparece como espacio dramático latente (García Barrientos 2007: 137-140) durante la representación, de forma contigua al callejón que constituye la escenografía de la obra, y cuya presencia se intuye tanto por la iluminación como por el sonido de música y jolgorio que se filtra en la escena. En estas escenas, dirigidas por Miguel del Arco, podemos ver a los personajes en actitudes diversas: Alcestes desesperándose y echándose agua a la cara, Arsinoe intentando aplacar un ataque de ansiedad con una bolsa de papel, Celimena retocando su maquillaje hasta pintarse toda la cara con la barra de labios, Elianta vomitando y volviendo a beber de un cubata, Oronte manteniendo relaciones sexuales mientras se admira en el espejo, Clitandro orinando y grabando con el móvil a una pareja que está haciendo el amor en un baño contiguo, y Filinto esnifando cocaína. La propuesta visual se basa en planos cortos grabados desde el espejo donde se miran los personajes, con una iluminación de luces de colores y con música electrónica de fondo, recordando todo a una pista de baile.¹⁰

En la siguiente página, titulada *Diccionario de recuerdos kamikazes*, aparece una serie de *podcasts*¹¹ elaborados por Daniel Galindo, director del programa

¹⁰ Estas piezas, unidas en un solo video, fueron subidas a RTVE.es días antes que el resto de la propuesta que estamos analizando, en concreto el 24 de marzo de 2017, lo que permite un visionado lineal.

¹¹ Los intentos de desarrollar el carácter multimedial del teatro han sido llevados a cabo con anterioridad por el equipo de El Teatro Pavón Kamikaze. Sería en concreto con la iniciativa *Teatro al oído*, podcasts donde participaron José Padilla (con *Los fantasmas de El Pavón I* y *Los fantasmas de El Pavón II*) y Gon Ramos (con *Alturas*). Disponible en: <https://teatrokamikaze.com/programa/teatro-al-oido>.

La sala de RNE, espacio radiofónico dedicado al teatro. La interfaz adquiere entonces la forma de un alfabeto, donde cada letra identifica un término que será la base temática que desarrollará cada pieza: actuar, besos, confianza, director, ensayos... Los audios se pueden escuchar en *streaming* de forma individualizada o bien descargarse la pieza entera, de 1 h 15 min de duración.

La siguiente franja horaria incluye un video con Carlos Tuñón, impartiendo el taller *Construir el edificio*, lo que permite conocer la vertiente formativa del proyecto cultural de Kamikaze. Pero será en la siguiente donde vuelva a aparecer *Misántropo*. Se citan los ocho montajes más sobresalientes de la compañía a través de una galería fotográfica, donde cada imagen es acompañada por un breve texto, y donde se dice, acerca de *Misántropo*, que es "el montaje más redondo a todos los niveles".

El siguiente espacio, correspondiente a las 17:30 horas, consta de dos videos. El primero repasa la programación de Pavón Teatro Kamikaze para ese año. Y el otro lo ocupa el testimonio de Nacho Aldeguer, donde narra su experiencia como director en El Teatro Pavón Kamikaze con la obra *El amante*, de Harold Pinter. En la siguiente hora se muestra, a través de un video, la vida del barrio donde se halla el teatro y su integración en la vida vecinal.

Llegan las 20 horas, y casi comienza la representación de la obra *Misántropo*. A través de un video vemos a los actores en el camerino preparándose para salir a escena, y aparece la opción de ver otro video donde se explica la importancia de este montaje para la compañía, usándose para ilustrarlo imágenes de la puesta en escena.



Foto 2. Interfaz inicial del proyecto interactivo *El teatro por hacer*.

Pero la parte más innovadora del proyecto no es el reportaje interactivo, sino la segunda parte del proyecto, titulada *360: Misántropo*, donde se pueden ver

6 minutos de este montaje, con la peculiaridad de estar grabado en 360°. Con dirección de Miguel del Arco, realización de Marcos Martín y desarrollo del 360° por el equipo de Visyon, desarrollan una pieza que busca la inmersión del espectador en la puesta en escena. Lo interesante de esta pieza es que se puede visualizar tanto a través de la web de RTVE.es como usando la app *Escena 360*, que permite que se produzca esa experiencia inmersiva de forma plena.

Decía Janet Murray que, en las narrativas tradicionales, "La historia está hecha para desarrollarse de la misma forma, independientemente de lo que hagan los asistentes para unirse a la diversión." (1999: 140). Esta falta de interactividad limitaba la experiencia del usuario, en cuanto el texto permanecía invariable una vez fijado a un soporte determinado. Este tipo de dinámicas es puesto en entredicho al hablar del teatro, ya que el carácter performativo de la representación imposibilitaba dos funciones idénticas. Otra cosa sería hablar del teatro filmado y manifestaciones similares, en las que la representación deja su carácter teatral para convertirse en cine (Guarinos 1996: 61; Abuín 2012: 14-16), como ya apuntamos.

En estos casos, al fijarse sobre el soporte, pierde su inestabilidad para convertirse en una propuesta cerrada a cualquier tipo de cambio. Pero este carácter puede revertirse gracias a las narrativas transmedia, que permiten acceder a más realidades textuales a partir del mundo ficcional de la obra, siendo el usuario esencial para la configuración de la experiencia, y recordando el modo espectadorial de la escena que precisa del público para que esta exista. Esto se podría aplicar al uso del 360° como formato de grabación de teatro. El hecho de que aquí no podamos encontrar limitaciones al campo visual posibilita que, potencialmente, cada visionado sea diferente para cada usuario, aunque la grabación sea siempre la misma, por cómo cada uno aporta su mirada de forma diferente al girar la cabeza, eligiendo el campo de visión del escenario que desee contemplar.

Esto se podría decir de la pieza de *Misántropo* en 360°. Situada la cámara en el centro del escenario, arranca con Filinto diciéndole a Alcestes si piensa recluirse en una cueva, algo imposible por ser animales sociales, a lo que Alcestes le responde que, para él, se acabó la vida social. En ese momento se abre la puerta de emergencia e irrumpe, en pleno jolgorio, el resto de personajes bailando y cantando la canción *Aquí y ahora*. El montaje original de Miguel del Arco estaba planteado para un teatro a la italiana, una modalidad que separa claramente el ámbito del actor con el público: "El trabajo del espacio escénico consiste simplemente en aislar un pedazo de mundo para mostrarlo al espectador" (Ubersfeld 1996: 67). La cuestión es que este aislamiento se rompe en el 360° desde el punto de vista de la perspectiva, ya que el espectador es ubicado en el centro de la propuesta escénica, sin producirse separación espacial. Es relevante el hecho de que, aunque ya no se halle en el espacio extraescénico –el palco, por ejemplo–, el público sí guarde una posición estática, como si se hallara sentado en una butaca, algo compartido con el teatro representado en espacios convencionales o, especialmente, el cine.

Como ya dijimos, partimos de la idea de que el teatro filmado es cine. Pero esta afirmación no debe impedirnos reflexionar sobre el peculiar modo de visionado que se produce ante experiencias 360°, y más cuando estas son de tipo teatral. Comencemos recordando unas palabras de José Luis García Barrientos: “el drama es el dominio de la exterioridad, el modo de representación ‘objetivo’ por excelencia, debido sobre todo a su carácter ‘inmediato’, a la ausencia de mediación –voz narrativa, mirada cinematográfica– entre el receptor y la ficción” (2007: 147). Con arreglo a estas declaraciones, seguimos estando de acuerdo en que el teatro filmado en 360° deja de ser teatro, en cuanto se pierde la “inmediatez” a la que hace referencia García Barrientos, puesto que el dispositivo audiovisual se configura en un intermediario de la acción representada por los actores y puesta en escena por el director. Pero tengamos en cuenta que, a diferencia del cine convencional, el 360° no ofrece una focalización narrativa fija, una perspectivización concreta. Es el espectador es el que decide el modo de ver la acción representada (aún sin poder modificar su posición desplazándose por el espacio escénico). Esta diferencia no es banal, en cuanto enlaza un modo de recepción teatral con esta modalidad audiovisual, fomentando de esta manera el fenómeno de inmersión, aunque desde una posición anómala, porque en la pieza 360° de *Misántropo* se puede ver la platea del teatro vacía, generando un efecto de extrañamiento singular que puede producir cierto distanciamiento en el espectador.

CONCLUSIONES

La expansión transmedia de *Misántropo*, de Teatro Kamikaze, supone un intento de llegar a una audiencia más amplia ofreciendo al público experiencias estimulantes en torno al teatro como hecho social y artístico. Para ello, se podría decir que siguieron una estrategia para generar “mundos narrativos transmediales del tipo bola de nieve” (Sánchez-Mesa y Baetens 2017: 9). El éxito de la obra original, y la originalidad de la propuesta El Teatro Pavón Kamikaze, impulsó el interés hacia el proyecto generando nuevas piezas que coadyuvaron a la expansión del mundo de la obra de Molière, pasado este por el tamiz de la compañía madrileña.

A diferencia de los materiales elaborados para la promoción, y los surgidos de la propia obra (como los temas musicales, por ejemplo), actuando de modo próximo a lo paratextual (Pavis 2008: 55), las piezas de *Los personajes de Misántropo, al desnudo en 7 escenas exclusivas* se configuran en uno de los únicos elementos que desarrolla ese mundo de forma claramente consciente, en este caso trasladando los personajes a un espacio invisible, pero siempre latente, en toda la representación. Estaríamos, por lo tanto, ante una expansión del mundo ficcional a través de los personajes y del espacio, dos estrategias absolutamente oportunas y muy seguidas en un gran número de producciones transmedia.

Junto a este desarrollo, sería el video en 360° el elemento clave para acercar al espectador a la experiencia teatral original, a pesar de ser un modo asíncrono y mediado, con el espectador accediendo a un fragmento de la obra con

sus gafas de realidad virtual. Estaríamos ante un ejemplo de ciberteatro, entendido este como una acción dramática “protagonizada por actores digitalizados que no comparten el mismo espacio en tiempo real con los espectadores, que contemplan la función desde las pantallas de su ordenador” (López-Pellisa 2013: 26). La importancia de la propuesta teatral en 360° estriba en el hecho de que la mirada del espectador se abre, en cuanto le posibilita elegir lo que desea ver siguiendo sus deseos. Además, la estrategia es muy participativa, dado que se ubica al público, de forma individualizada, en el centro de la propuesta, con los actores y sus acciones transcurriendo a su alrededor. Este cronotopo virtual se convierte así en un elemento crucial para incrementar la inmersión del público, ya que en las narrativas en realidad virtual “hay que buscar el equilibrio entre la inmersión temporal, que se basa en el interés por la evolución del mundo de la historia, y la inmersión espacial, que se basa en el interés por el entorno” (Ryan 2019: 72).

Por tanto, la propuesta del teatro virtual en 360° podría englobarse dentro de ciertas tendencias iniciadas en el arte del siglo pasado, donde se exploró la interacción con el público. Esto era resultado de ciertos procedimientos y sucesos artísticos que defendían “la participación –performatividad de movimientos como el Happening, Fluxus, arte procesual, etc.– y la progresiva desmaterialización de la obra artística como icono estético inmutable, puesto que acababa implicando a los espectadores en el suceso artístico final” (Grande Rosales 2013: 546).

El teatro en 360°, así como muchas de las prácticas aquí expuestas, sin lugar a dudas contribuyen a incrementar el carácter performativo de la propuesta transmedial, acercando la experiencia del visionado en realidad virtual a lo teatral. Pero no debemos olvidar que esto no deja de ser una mera ilusión. No es teatro, en cuanto todo está inscrito de forma inalterable en la banda sonora y visual, y sin capacidad de interacción, disolviendo el aquí y ahora propio de la escena. Y aunque podamos girar la cabeza y seleccionar lo que deseamos contemplar, no deja de estar limitado a un punto de vista concreto, el correspondiente al de la cámara sobre el trípode. Es más, si la propuesta teatral en 360° fuese interactiva, las opciones nunca serían potencialmente infinitas (por el momento) como podría ocurrir en el mundo real, sino que estarían asimismo prefijadas por la grabación y edición de lo filmado.

Retornando al carácter performativo que se puede percibir en este tipo de narración, sería oportuno ver cómo el teatro en 360° podría ser entendido como un fenómeno de remediación (Bolter y Grusin 1999), en cuanto un medio no llega a sustituir a otro, sino que se solapa y se apoya en el anterior para generar el nuevo medio. El acto de la mirada, la presencia de los actores, el carácter de irreplicable del hecho escénico... son cuestiones que son sugeridas en el espectador, de forma que el grado de teatralidad generado es muy significativo.

Gracias a las prácticas analizadas en el artículo, se observa cómo se genera una interactividad importante que permite navegar (por el reportaje interactivo), participar (dirigiendo la mirada en el 360°) o conversar (en los encuentros con el público tras las representaciones).

Por lo tanto, y en espera de encontrar más desarrollos sobre este concepto, podríamos decir que el sintagma teatro transmedia no es una aporía. Si “there is no doubt that ‘any communicative e initiative will have a transmedial nature’, as happened with ‘multimedia’ during the 2000s” (Sánchez-Mesa *et al.* 2016: 10), el teatro transmedia, más que un fenómeno esperable, es una realidad ya.

OBRAS CITADAS

- Aarseth, Espen J. (1997): “No linealidad y teoría literaria”. En George P. Landow (comp.): *Teoría del hipertexto*. Barcelona, Paidós, pp. 71-108.
- Abuín González, Anxo (2006): *Escenarios del caos: entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica*. Valencia, Tirant Lo Blanch.
- (2008): “Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos”, *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica*, n.º. 17, pp. 29-56.
- (2012): *El teatro en el cine: estudio de una relación intermedial*. Madrid, Cátedra.
- Arco, Miguel del (2014): *Misántropo*. Madrid, Antígona.
- Bolter, Jay David; Grusin, Richard (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MIT Press.
- Chapple, Freda; Kattenbalt, Chiel (eds.) (2006): “Key Issues in Intermediality in Theatre and Performance”. En Freda Chapple y Chiel Kattenbalt (eds.): *Intermediality in Theatre and Performance*. Ámsterdam / Nueva York, Rodopi, pp. 11-25.
- García Barrientos, José Luis (2007): *Cómo se comenta una obra de teatro: ensayo de método*. Madrid, Síntesis.
- Grande Rosales, María Ángeles (2013): “Tecnologías de la performance digital en Johannes Birringer”. En José Romera Castillo (ed.): *Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI*. Madrid, Verbum, pp. 546-556.
- Grande Rosales, María Ángeles; Sánchez-Montes, María José (2016): “Posibilidades de un teatro transmedia”, *Artnodes: revista de arte, ciencia y tecnología*, n.º 18, pp. 64-72.
- Guarinos, Virginia (1996): *Teatro y cine*. Sevilla, Padilla editores.
- INAEM (2017): “Kamikaze Teatro, Premio Nacional de Teatro 2017” [web]. En línea <<http://www.culturaydeporte.gob.es/cultura-mecd/ca/areas-cultura/artesescenicas/contenedora-noticias-prensa/a2017/septiembre/premio-nacional-teatro-2017.html>> [última consulta: 11.12.2018].
- Jenkins, Henry (2008): *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, Paidós.
- (2009): “The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling”. En: *Confessions of an Aca-Fan (The Official Weblog of Henry Jenkins)*, 12 de diciembre. En línea: <http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html> [última consulta: 15.1.2019].
- Lehmann, Hans-Thies (2010): “El teatro posdramático: una introducción”, *Telonde fondo, revista de teoría y crítica teatral*, n.º 12, pp. 1-18. En línea: <<http://www.telondefondo.org/numeros-antteriores/numero12/articulo/318/el-teatro-posdramatico-una-introduccion-.html>> [última consulta: 10.1.2019].

- López-Pellisa, Teresa (2013): "La pantalla en escena: ¿es teatro el ciberteatro?", *Letral, Revista Electrónica de Estudios Transatlánticos de Literatura*, n.º 11, pp. 23-39.
- Molière (2017): *El misántropo o El atrabiliario enamorado*. Madrid, Austral.
- Murray, Janet H. (1999): *Hamlet en la holocubierta: el futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Barcelona, Paidós.
- Pavis, Patrice (2008): *Diccionario del teatro*. Barcelona, Paidós.
- (2011): *El análisis de los espectáculos: teatro, mimo, danza, cine*. Barcelona: Paidós.
- Pavón Teatro Kamikaze (2018): "El equipo" [web]. En línea: <<https://teatrokamikaze.com/el-teatro/>> [última consulta: 10.12.2018].
- Pérez Bowie, José Antonio (2010): "Sobre reescritura y nociones conexas. Un estado de la cuestión". En José Antonio Pérez Bowie (ed.): *Reescrituras fílmicas: nuevos territorios de la adaptación*. Salamanca: Universidad de Salamanca, pp. 21-43.
- Pratten, Robert (2015): *Getting Started in Transmedia Storytelling. A practical Guide for Beginners*. En línea: <<http://www.tstoryteller.com/getting-started-in-transmedia-storytelling>> [última consulta: 20.12.2018].
- Ryan, Marie-Laure (2019): "¿La narrativa en la Realidad Virtual? Anatomía de un sueño renacido". En Domingo Sánchez-Mesa (ed.): *Narrativas transmediales: las metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*. Barcelona, Gedisa, pp. 59-84.
- Sánchez-Mesa, Domingo; Aarseth, Espen; Pratten, Robert; Scolari, Carlos (2016): "Transmedia (Storytelling?): A polyphonic critical review", *Artnodes. Journal of Art, Science & Technology*, n.º 18, pp. 8-19.
- Sánchez-Mesa, Domingo; Baetens, Jan (2017): "La literatura en expansión. Intermedialidad y transmedialidad en el cruce entre la literatura comprada, los estudios culturales y los *New Media Studies*", *Tropelías. Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, n.º 27, pp. 6-27.
- Sánchez-Mesa, Domingo (ed.) (2019): *Narrativas transmediales: las metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*. Barcelona, Gedisa.
- Sánchez-Montes, María José (2019): "Teatro Transmedia: ¿modo o moda?". En Domingo Sánchez-Mesa, (ed.): *Narrativas transmediales: las metamorfosis del relato en los nuevos medios digitales*. Barcelona, Gedisa, pp. 217-228.
- Ubersfeld, Anne (1997): *La escuela del espectador*. Madrid, Asociación de Directores de Escena de España.