

LA FARSA – ESCENARIOS INMERSIVOS

**Investigación-creación en torno a pedagogía, autogestión y tecnologías inmersivas
en el campo musical y escénico.**

**LICENCIATURA EN ARTES ESCÉNICAS
UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL**



**OLGA LUCÍA PRIETO DUARTE
ESTUDIANTE**

**UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL**

LUZ ADRIANA ALBORNOZ RODRÍGUEZ

TUTORA

AGRADECIMIENTOS

Estos agradecimientos están divididos en tres partes, porque existen tres grupos de personas a quienes debo tanto y que me han acompañado en este proceso. El orden en el que aparecen no significa que unos sean más importantes que otros; todos lo son por igual.

En primer lugar, a tres mujeres que han sido un pilar fundamental en mi vida: Carolina Duarte, mi mamá; Oliva López, mi abuela, mi querida Nona; y Laura Gómez, mi segunda mamá. Ellas han estado presentes en cada etapa de este camino, dándome aliento cuando estuve a punto de desfallecer. Las admiro profundamente por su fortaleza, responsabilidad, tenacidad y alegría. Me enseñaron que no estoy sola, que soy fuerte y valiente como ellas, y que con esfuerzo todo se puede lograr. A ellas las llevaré siempre en el corazón. También agradezco a mi hermano Julián Prieto y a mis primos Angie y Juan David Prieto, con la esperanza de ser para ellos un ejemplo, quizás de persistir, de seguir los sueños y de confiar en el propio instinto.

En segundo lugar, a un dueto de soñadores y hermanos de vida: David Contreras y Christian Real. Ellos, durante estos casi ocho años de licenciatura, han soportado mis locuras y caprichos, han creído en mí y me han acompañado en los momentos más difíciles. Les agradezco por no soltarme la mano, por escuchar mis historias, por limpiar mis lágrimas y por impulsarme a dar rienda suelta a mis ideas. Quizás no dimensionen lo mucho que les debo y lo profundamente que los admiro. Ellos son la familia que uno elige, y no podría haber hecho mejor elección.

En tercer lugar, agradezco a la gran agencia de espionaje musical que es LA FARSA, que se atrevió a soñar conmigo, a experimentar con la actuación y a explorar más allá de la música. Con ellos aprendí a salir de mi zona de confort, a innovar, a confiar en los procesos y a crear experiencias inmersivas que muestran lo que somos. LA FARSA me enseñó que, incluso en medio de esta farsa, siempre hay una razón para seguir adelante y sonreír.

Finalmente, agradezco a quienes ya no están físicamente, pero permanecen conmigo: a mí nono Tomás Prieto, un hombre valiente que siempre me apoyó, incluso cuando no estaba del todo de acuerdo conmigo; y a mis fieles compañeros de desvelos y días difíciles, mis mascotas Simón y Coffie, que me han dado compañía y cariño incondicional.

Cierro estos agradecimientos con un gracias a la vida y a esa Olga de hace ocho o diez años que se permitió soñar, estudiar y vivir de lo que ama. Lo logramos Lu: siéntete orgullosa.

TABLA DE CONTENIDO

ANOTACIONES INICIALES DEL CASO	6
QUE TU VIDA EMPIEZA YA	8
1. NO ES TAN TARDE	9
1.1 ¿Cómo aprendemos lo que hacemos?.....	11
1.2 ¿Cómo hacemos lo que hacemos?	14
1.3 ¿Cómo producimos lo que hacemos?	17
2. VICTOR.....	19
3. SWING REBELDE	28
3.1 Nueve Voltios y su laboratorio audiovisual.....	30
3.2 Half-Life Alyx Videojuegos y entornos inmersivos.....	32
3.3 Experiencias 360°: Aprendizajes desde la creación inmersiva.....	35
4. VR M.O.V.I.E.	39
5. DESPEDIDO	44
<i>Fase 1.</i>	44
<i>Fase 2.</i>	49
<i>Fase 2.2.</i>	54
<i>Fase 3.</i>	56
<i>Fase 4.</i>	64
6. ESCUCHA	68
BIBLIOGRAFÍA	76

TABLA DE ILUSTRACIONES

1. Código QR - Teaser Victor	2. Código QR - Documento interactivo	.7
3. Un faro entre las montañas		9
4. Agentes No. 5 y No. 7		10
5. Folios entregados		11
6. Evolución de los procesos estéticos de La Farsa		16
7. Cerberus		26
8. Folio - pregunta problema		28
9. Folio - Objetivo General		28
10. Folio - Objetivos específicos		29
11. Archivo - Domoesfera		32
12. Interacciones en realidad virtual Half Life: Alyx		34
13. Archivo - Manoa VR 360°		36
14. Una silueta expectante		43
15. Una casa rosa esquinera		46
16. Respuestas		48
17. Archivo - Escenarios en UE5		53
18. La calma antes de la tormenta		56
19. Archivo - Grabación del teaser		57
20. El lugar de los hechos		61
21. El golpe		63
22. Verdades		64

ANOTACIONES INICIALES DEL CASO

(INTRODUCCIÓN)

A continuación te encontrarás con un libro interactivo, que escrituralmente deviene de una narrativa que lo llevará por el mundo del cine negro; para ser más claros, tú serás quien acompañará la vida de la protagonista de esta historia “Olga”, la cual forma parte de una agencia de espionaje musical que lleva por nombre “La Farsa”, esta agencia le ha encomendado a “Olga” una gran responsabilidad y es la de crear un teaser de la canción VÍCTOR, el cual da cuenta del resultado de un aprendizaje y creación colaborativa, sobre las nuevas tecnologías (para este caso la realidad virtual) la cual es dirigido por “Olga”, y con esto demostrar cómo los aprendizajes colaborativos sobre las nuevas tecnologías dan respuesta y visibilidad a las brechas que ha encontrado y que tienen las bandas emergentes y artistas en el desarrollo de su carrera musical y las problemáticas del mercado. Cuidado, pues este es un secreto que no puede llegar a oídos ajenos, para ello te brindaremos pautas y herramientas que deberás seguir o usar, para entender los mensajes recogidos en este texto y la narrativa disponible.

Para iniciar vas a encontrar dos formatos de escritura en la letra que permanecerán durante toda la historia, pues bien, al leer el texto en formato normal estarás dando vida a los pasos que dio nuestra protagonista “Olga”, su tránsito dentro de esta agencia musical y con este caso en especial. Sin embargo, cuando te topes con el texto en formato de letra cursiva es porque allí la investigadora-creadora de este documento “Lucía” tendrá voz. Adicionalmente, esta escritura en cursiva estará enmarcada visualmente a través de las páginas arrancadas de su libreta que tienen un color azul y estarán anexadas con cinta durante todo el texto, esto te explicará situaciones de la vida real, te dará contexto, te aclarará conceptos, te contará sus interrogantes y sus procesos, los que ayudaran a “Olga” a dar solución a su caso y a la vez llegar a la construcción del teaser y dar cumplimiento a los objetivos de esta investigación-creación.

Este no es un documento para leer solamente en papel o en pantalla. Si estás accediendo a él desde el repositorio de la Universidad Pedagógica Nacional, encontrarás códigos QR que te invitan a explorar más allá de estas páginas: uno te llevará al documento interactivo, con materiales que amplían la experiencia, y otro al teaser de VICTOR, el resultado creativo que acompaña todo este proceso. Escanéalo, navega y vive la propuesta de otra manera: entre la palabra, la imagen y la inmersión.



1. Código QR - Teaser Victor



2. Código QR - Documento interactivo

Siendo así... interactúa con los elementos que encuentres, entre ellos habrá palabras subrayadas, íconos de interés y objetos fuera de lugar, haz clic sobre ellos, pues estos elementos te llevarán a encontrar información secreta. No pierdas detalle, es importante que investigues cada pista que encuentres. Ya que, como lector, tú también haces parte de esta investigación y guiará esta historia hasta que tenga éxito. Siendo así bienvenido o bienvenida a La Farsa - Escenarios Inmersivos.

QUE TU VIDA EMPIEZA YA

(MOTIVACIONES INICIALES)

Aparte de ser músico, eres docente, gestora y artista integral. Durante tu etapa formativa encontraste una gran brecha entre los procesos formativos, de creación, gestión y la implementación de las nuevas tecnologías, con ello te has dado a la tarea de no solo reconocer tus procesos creativos y los de tu agrupación, sino de investigar por medio de chivatos (infiltrados en la industria musical y otros procesos artísticos) el estado de las propuestas emergentes de la ciudad. Estos no solo te han entregado evidencia sobre la preocupante situación, sino que te presentan algunas irregularidades con respecto a la industria musical y su interés por las propuestas artísticas emergentes. De esta manera, te valdrás de cualquier herramienta que esté a tu alcance para atender este problema. Es así, que el mejor instrumento a tu alcance lo encuentras en el trabajo con tu agencia, tus colegas y toda la experiencia que has construido durante todo tu proceso artístico para trabajar en los procesos pedagógicos colaborativos y creativos con el fin atender esta emergencia.

1. NO ES TAN TARDE

Es curiosa la forma en la que te encontraste con la música, tu primer acercamiento se desarrolló en las clases de iniciación musical en primaria. Luego, durante un largo tiempo esta desapareció de tu vida ¿Qué se necesita para ser cantante? Justo en el primer semestre de tu carrera universitaria, un colega (No. 5) te invita a formar parte de su agrupación musical. Después de pensarlo un poco decides aceptar, para responder a aquella pregunta que te rondaba desde pequeña.

Empiezan los ensayos, los conciertos y a pasar más tiempo con tu banda y algo empieza a llamar tu atención, pues al terminar cada encuentro se marchaban de manera apresurada y misteriosa. Un día decides seguirlos hasta llegar a un lugar bastante alejado de la ciudad, un faro entre en las montañas ¿Qué podrían hacer allí? Te escabulles dentro de la estructura e intentas pasar desapercibida.



3. Un faro entre las montañas

Ellos se percatan de tu presencia. Uno de ellos decide acercarse (No. 7), te asustas y no sabes si correr o quedarte. Te paralizas y lo único que logras percibir es su mano sobre tu hombro, te giras un poco para ver que te ofrecen algo de beber. Lo aceptas y los acompañas a un lugar

acogedor, una sala amoblada con sofás, una mesa central con varias sillas y donde parece que han estado bebiendo desde hace un tiempo. En este sitio se pueden ver estanterías con libros rodeando algunas paredes, ventanas pequeñas que permiten la entrada de luz y puertas cerradas que seguro esconden algo. Te dejas guiar hasta la mesa central y tu cabeza se ve obligada a mirar hacia la cúpula, sólo te preguntas ¿Qué podría haber allí? te percatas de una pasarela a modo de segundo piso con más puertas y un complejo sistema de escaleras que dan acceso hasta la cima, estás asombrada y a la vez atemorizada por la situación, pero impulsada por tu curiosidad, decides continuar esta extravagante escena.



4. Agentes No. 5 y No. 7

Después de un par de bebidas No.5 trae una serie de papeles, folios, carpetas y archivos, en cada uno de ellos se deja ver un sello que dice “secreto”. Él pone tres archivos frente a ti y de la manera más atenta y tranquila te dice - Olga, estos son archivos secretos de nuestra agencia, te los damos a ti porque te has ganado un espacio dentro de esta y contamos contigo para seguir con este caso y darle una solución. Así que, tómalos y dime ¿Aceptas? - Te alarmas al ver la gran responsabilidad y confianza que han puesto en ti, miras a los agentes, los folios y entonces asientes, dándoles a entender que aceptas. Sales de este lugar, te percatas que ya es de madrugada, guardas muy bien los archivos, revisas a tu alrededor que no haya nadie que pueda seguirte y continúas tu camino.

Al día siguiente en una biblioteca (un lugar que consideras seguro), te sientas en una mesa y sacas el primer folio que lleva por nombre “Proceso Formativo”, en el cual se ubican algunas

páginas arrancadas de un texto de Dewey. Encuentras fotografías de reuniones de las agrupaciones musicales de Bogotá. Detrás de estas fotos hay escritos en forma de pregunta, terminas de detallarlas y tu cabeza empieza a inundarse de ideas y cuestionamientos, tomas tu libreta y un esfero, respiras y como un acto de inercia empiezas a escribir:



5. Folios entregados

(Pausa. A partir de este punto y como te mencionamos al inicio te encontrarás con la voz de Lucía, quien en este apartado dará inicio con las reflexiones sobre La Farsa y lo que ocurre en el mundo real)

1.1 ¿Cómo aprendemos lo que hacemos?

El proceso de formación de una agrupación musical como “La Farsa” no obedece únicamente a un proceso formal o institucional, sino que se construye a partir de la práctica misma, del ensayo constante, del error, del encuentro con otros y del diálogo colectivo. Esta forma de aprender está profundamente vinculada con el empirismo y responde a lo que Dewey (1998) denomina una “experiencia educativa significativa”, es decir, aquella que se construye a partir de la interacción entre el sujeto y su entorno, y que transforma tanto al individuo como a la situación vivida.

En el caso de La Farsa, los aprendizajes colectivos no responden a una lógica escolarizada ni a una estructura jerárquica de enseñanza, sino que emergen del encuentro

cotidiano entre músicos, actores y gestores. Esta dinámica puede comprenderse mejor desde la teoría de las comunidades de práctica de Wenger (2001), según la cual aprender no es recibir información, sino participar en una práctica social compartida. La comunidad no se define únicamente por el resultado que obtiene, sino por la manera en que sus integrantes negocian significados, construyen identidades y desarrollan un repertorio de saberes comunes.

La banda funciona, en este sentido, como una comunidad de práctica donde la empresa conjunta es la creación artística autogestionada; el compromiso mutuo se expresa en la colaboración horizontal, la toma colectiva de decisiones y la redistribución de roles; y el repertorio compartido se manifiesta en los códigos musicales, estéticos y narrativos que constituyen la identidad del grupo. Desde este marco, los ensayos, las producciones y los debates internos son también procesos pedagógicos: espacios donde el cuerpo, la voz y la memoria se ponen en juego como fuentes de conocimiento.

Esta forma de aprendizaje que no sigue una linealidad se nutre del aprendizaje colaborativo, que se entiende como un proceso en el que los integrantes de una agrupación comparten conocimientos previos, exploran juntos nuevas posibilidades y construyen sentido desde el quehacer artístico como lo plantea Johnson (1999). Cada miembro de “La Farsa” aporta desde sus saberes específicos (musicales, teatrales, técnicos) y desde su experiencia para resolver problemáticas estéticas, comunicativas o logísticas. Es así como el ensayo se convierte en un aula, el escenario en un laboratorio y el conflicto en una oportunidad pedagógica.

En palabras de Paulo Freire, “nadie educa a nadie, nadie se educa a sí mismo, los hombres se educan entre sí mediado por el mundo” (Freire, Pedagogía del oprimido, 1970, pág. 50) Esta afirmación cobra sentido cuando comprendemos que “La Farsa” ha hecho de su experiencia vital un escenario de formación, donde lo que se aprende no está solo en los libros o los conservatorios, sino en la vida misma, en los conciertos fallidos, en las estafas sufridas, en

los aprendizajes técnicos forjados a pulso, en los aciertos compartidos y en la toma colectiva de decisiones.

(Con este contexto real, podemos regresar a la auto-ficción planteada.)

Luego de darle vueltas a este asunto, de escribir un sin fin de ideas en tu libreta y reorganizarlas para que tengan sentido, ubicas detrás de una fotografía los aportes a esta primera indagación. Acto seguido tomas el siguiente folio que lleva por nombre “De la creatividad y otras cosas”, te parece extraño que en este folio haya notas de un agente que no conoces (No. 1), evidencias que hay escritos que están sin terminar, algunos están tachados y otros están desteñidos, pues el paso del tiempo ha hecho lo suyo. Te adentras en el folio con la curiosidad de ver que más encuentras allí, te topas con un sobre el cual tiene un mensaje resaltado “Al leer lo que aquí reposa, ya no habrá marcha atrás”. Un escalofrío recorre tu espalda, no sabes cómo reaccionar. Una llamada del agente No.5 corta abruptamente tu indagación, el cual al escuchar tu voz te dice de manera reconfortante - Por tu respiración agitada entiendo que ya encontraste lo que hay el folio ¿verdad?... tranquilízate, respira y sé minuciosa con lo que encuentres. Ten cuidado y no pierdas nada, esta información es demasiado valiosa para la agencia, ve con cautela... Es todo, estaré a la espera de tu respuesta y de lo que llegues a necesitar- Procedes a dejar tu teléfono a un lado, tomas el sobre y lo abres lentamente, lo primero que encuentras es una serie de fotografías de las diferentes etapas que ha tenido “La Farsa” e intentas descifrar si las notas y las fotografías tienen algún tipo de relación entre sí, con el fin de descubrir los secretos que esconden estos registros. Hay una nota que te llama la atención, esta está escrita en una tinta roja y dice “Uno tras otro... unos cuantos aciertos. Algo falta...” crees entender el mensaje críptico que hay dentro de este folio, sabes lo que debes hacer.

(Para este apartado Lucía expondrá su experiencia dentro de La Farsa.)

1.2 ¿Cómo hacemos lo que hacemos?

Mi vínculo con “La Farsa” va más allá del ejercicio musical. Es una apuesta por construir una identidad artística auténtica y situada. La experiencia compartida en la agrupación me ha permitido reconocer que no basta con “sonar bien”; es necesario crear una propuesta estética coherente, capaz de comunicar nuestras inquietudes, intereses y formas de estar en el mundo.

Este deseo de ir más allá nace del reconocimiento de que la música (en nuestro caso), no es solo un lenguaje sonoro, sino una forma de sensibilizar y comunicar lo que está mal en la sociedad. Es una forma de narrar nuestras historias, de exponer nuestras falencias, nuestras aventuras, nuestras contradicciones... etc. Como lo plantea Ranciére (2014), el arte tiene el poder de redistribuir lo sensible, es decir, de reorganizar lo que puede ser visto, dicho o sentido en un determinado contexto. Nuestra apuesta estética, entonces, busca visibilizar cuerpos, lenguajes y realidades que no suelen tener cabida en los escenarios legitimados por la industria cultural.

En ese camino, descubrimos que nuestra música era también una posibilidad para explorar estéticas, teatralidades y atmósferas. Mi formación actoral y la de varios de los integrantes se convirtió en un recurso para expandir las posibilidades de expresión del grupo. Esta convergencia entre teatro y música se enlaza con lo que Schechner (2000) denomina performance expandida, una noción que rompe los límites entre disciplinas y propone pensar la escena como un territorio híbrido, mutable y en constante reinención.

Hacer, en este contexto, implica crear desde la práctica, desde la experiencia compartida y desde una escena que se construye más allá del texto o del libreto. Nuestro trabajo como La Farsa se acerca a lo que Hans-Thies Lehmann (2013) denomina teatro posdramático, un territorio donde la dramaturgia ya no depende de un relato lineal, sino que emerge de la

interacción entre los cuerpos, el sonido, la imagen y el espacio. Como señala el autor, “el teatro posdramático no cuenta una historia, sino que expone un proceso” (Lehmann, 2013, pág. 68)

En nuestro caso, ese proceso se expresa en la experimentación constante: en los ensayos que devienen del laboratorio, en las improvisaciones que revelan gestos y atmósferas, y en el diálogo entre lo analógico y lo digital. Cada acción escénica, cada fragmento visual o sonoro, se convierte en parte de una dramaturgia expandida, donde la tecnología, el cuerpo y la percepción se encuentran para producir sentido. Así, el “hacer” en La Farsa no busca reproducir una obra cerrada, sino construir un acontecimiento compartido que se transforma con quienes lo habitan y lo observan.

Nuestra apuesta creativa se articula con el deseo de habitar la escena como un lugar de resistencia festiva, de crítica gozosa, de rebeldía estética. Nos inspiramos en el “SKA” y su espíritu contestatario, en el Jazz como lenguaje de libertad y en la teatralidad como forma de habitar el presente. Esta mezcla de referentes nos permite construir un universo propio, donde el espectador no solo escucha, sino que entra en una narrativa sensorial, política y emocional.

Desde la investigación-creación, esta búsqueda estética se convierte en un acto reflexivo: no se trata solo de “hacer cosas bellas”, sino de preguntarse por qué, para qué y con quién se hace. Estoy de acuerdo con Eisner (2002) cuando afirma que el arte no solo comunica lo que ya se sabe, sino que ayuda a pensar lo que no sabíamos que sabíamos, y eso es precisamente lo que me moviliza a seguir creando con La Farsa.



6. Evolución de los procesos estéticos de La Farsa

(Volvamos a la ficción.)

Dejas de lado las fotografías y tus notas, intentas volver a dejar en orden la carpeta para poder continuar con el próximo folio, del cual cae un afiche al tomarlo. Lo recoges y ves una invitación de un concierto antiguo de “La Farsa”. Continúas escudriñando en la carpeta y encuentras documentos sobre procesos de producción, certificados y proyectos que se han desarrollado. Decides darte un descanso por el día de hoy, ha sido demasiada información para una tarde y ya te han advertido que la biblioteca cerrará pronto ¿En qué momento pasó tanto tiempo? Recoges todo lo que se encuentra sobre la mesa, verificas que no se quede nada y sales de tu lugar seguro para toparte con las calles de la ciudad. Te pones tus audífonos para recorrer las calles en compañía de una de tus bandas favoritas. Al llegar a Transmilenio y esperar la ruta con destino a casa, a tu celular llega un mensaje de un número privado y decides leerlo “No puedes

detenerte”. te alarmas y revisas a tu alrededor para ver si alguien te sigue, pero no ves nada, tomas con fuerza tu maleta y en lo único que piensas es en llegar lo más pronto posible a tu casa.

(Una vez Olga llega a casa continua sus reflexiones alrededor de la idea de la

Autogestión. En voz de Lucía, las ideas planteadas son las siguientes)

1.3 ¿Cómo producimos lo que hacemos?

En el camino de La Farsa como banda emergente, la autogestión ha dejado de ser una opción y se ha convertido en una necesidad estructural. Desde nuestros primeros conciertos nos enfrentamos a realidades que no suelen ser visibilizadas en el discurso institucional de la música como: estafas por parte de promotores, condiciones precarias en eventos, falta de acceso a infraestructura técnica y, sobre todo, la ausencia de formación en gestión cultural para músicos independientes.

Ante estas condiciones, comprendimos que gestionar no es solo organizar, sino construir autonomía y sostenibilidad. La autogestión, en nuestro caso, ha implicado aprender a producir nuestros eventos, negociar condiciones dignas, buscar espacios comunitarios, y participar en convocatorias públicas. En ese sentido, la Casa de la Juventud (Huitaca) fue un punto de inflexión: más que un espacio físico, se convirtió en nuestro centro de operaciones pedagógicas, escénicas y organizativas. Allí no solo ensayamos, sino que tejimos redes con otros colectivos, participamos en procesos de formación y fortalecimos nuestras habilidades en planeación, logística, producción y comunicación. Como señala Canclini (1989), los procesos culturales emergentes deben ser entendidos como formas de articulación entre creatividad, ciudadanía y política cultural.

La autogestión también nos llevó a explorar otras herramientas contemporáneas: el uso de redes sociales, las transmisiones en vivo, las plataformas digitales, y más recientemente, la producción de contenidos inmersivos. Estos aprendizajes no vinieron desde la academia, sino

desde la necesidad concreta de responder a las transformaciones del ecosistema musical y cultural. En este contexto, la autogestión no se limita a la supervivencia, sino que se transforma en una herramienta para la innovación y el posicionamiento de nuestra propuesta artística. En este caso, la innovación no se entiende únicamente como el uso de nuevas tecnologías, sino como la posibilidad de articular la creación artística con procesos de aprendizaje y colaboración. Se trata de abrir un espacio donde lo musical, lo escénico y lo digital se entrelazan de manera autogestionada, generando formas de producción que transforman tanto la experiencia estética como la dinámica del grupo.

Por ello, hablar de autogestión en este proyecto no es hablar solo de administración o recursos, sino de una ética de la acción colectiva, una práctica política de autonomía artística que se convierte, a su vez, en un acto pedagógico y performativo. Gestionar es también construir... construir escenarios posibles, construir redes, construir futuro.

(Para Olga esto no es suficiente.)

Llevas un tiempo dando vueltas en tu cama, piensas en todo lo que ha ocurrido este día, todas tus preocupaciones se han volcado en este misterio. Desde que llegaste a casa no has podido detener cada idea que llega a tu cabeza... pareciera que esto no tuviera fin, y lo único que esperas es entender la razón para continuar con esta locura. En un último impulso tomas fuerza para levantarte y plasmar en el papel una justificación a tus actos, con la esperanza de calmar este ansioso deseo de escudriñar en los secretos que aún quedan por descubrir, sólo esperas encontrar algo de paz en estas palabras.

(Pero para Lucía tampoco es suficiente.)

2. VICTOR

(RUTA DE APRENDIZAJE)

Esta investigación-creación, que lleva por nombre “La Farsa - Escenarios Inmersivos”, se articula como un proyecto de exploración escénica, pedagógica y tecnológica que tiene como objetivo desarrollar un producto audiovisual en realidad virtual (VR) a partir del trabajo de las producciones musicales de “La Farsa”. En concreto, se trata de la realización de un teaser inmersivo de la canción “VICTOR”, concebido como una apuesta estética que traduce y amplifica las búsquedas escénicas y sonoras de la agrupación.

“VICTOR” no es solo el nombre de una canción o un teaser. Es el símbolo de una búsqueda, de un proceso que conjuga creación, reflexión, colectividad y deseo. Este proyecto de investigación-creación nace de una pregunta constante: ¿cómo podemos usar las nuevas tecnologías para expandir las posibilidades expresivas de una agrupación artística emergente, sin perder su raíz colaborativa, pedagógica y política?

El desarrollo de este proceso se enmarca en una doble tensión: por un lado, la urgencia de responder a las brechas estructurales que enfrentan las bandas independientes en el acceso a formación, recursos técnicos y visibilidad; y por otro, la necesidad de explorar lenguajes estéticos emergentes, como la realidad virtual (VR), que nos permitan construir experiencias escénicas inmersivas que interpelen al público desde otros lugares.

El proyecto se desarrolló mediante una serie de fases que incluyeron:

- *Diseño e implementación de talleres formativos en dramaturgia, puesta en escena y tecnologías inmersivas, dirigidos a los integrantes de la banda.*
- *Construcción colectiva del universo estético y narrativo del teaser, con base en la identidad musical y teatral de La Farsa.*

- *Producción técnica y artística del teaser en realidad virtual, experimentando con lenguajes audiovisuales 360°.*
- *Socialización del producto final en plataformas digitales, redes sociales y en presentaciones en vivo de la banda.*

Este teaser inmersivo no es solo un videoclip experimental, sino un material performativo y pedagógico que evidencia un proceso de aprendizaje colaborativo, de gestión cultural independiente y de apropiación crítica de la tecnología. En ese sentido, el proyecto constituye un ejercicio de síntesis creativa entre lo artístico y lo formativo, que se enmarca en el campo ampliado de las artes escénicas y en los principios de la educación artística contemporánea, planteados en referentes que entienden el arte como un espacio de experiencia y de construcción de sentido colectivo. Desde Dewey (1934), se asume que el aprendizaje ocurre en la vivencia estética, en la integración entre hacer, sentir y reflexionar. Boal (1990) aporta la dimensión crítica, al concebir el cuerpo y la escena como instrumentos de emancipación. Finalmente, Wenger (2001) permite comprender la práctica artística de La Farsa como una comunidad de práctica, donde los saberes se construyen en la interacción y no en la transmisión unidireccional.

La ruta de aprendizaje que dio origen a VICTOR se desarrolla bajo las premisas del teatro posdramático, entendido como un territorio de exploración donde el texto deja de ser el eje estructurador del acontecimiento escénico y cede su lugar a la experiencia, la imagen y la acción. Como plantea Hans-Thies Lehmann (2013), “el teatro posdramático no se define por contar historias, sino por organizar presencias, intensidades y signos que actúan simultáneamente” (Lehmann, 2013, pág. 46) Desde esta perspectiva, el aprendizaje no se limita a adquirir técnicas, sino que implica comprender cómo el sentido emerge de la interacción entre cuerpos, sonidos, luces, tecnologías y memorias.

En este proceso, La Farsa se aproximó al acto escénico como un espacio expandido donde el pensamiento y la acción se funden. Cada ensayo y cada sesión de creación fueron ejercicios de composición colectiva, donde el guion se construyó no como un texto previo, sino como una partitura de gestos, atmósferas y emociones. La dramaturgia, en consecuencia, se configuró en la práctica, en la fricción entre lo planificado y lo emergente, entre lo físico y lo digital, entre la presencia y la virtualidad.

El trabajo con entornos digitales y producción virtual permitió trasladar las nociones posdramáticas a un nuevo terreno: el de la escena inmersiva. Allí, el cuerpo del actor y el entorno visual dejaron de ser entidades separadas para fundirse en un mismo flujo perceptivo. La cámara, la luz y el software se convirtieron en agentes escénicos que dialogaban con la interpretación, produciendo una dramaturgia no jerárquica y distribuida, donde cada elemento tenía la misma potencia expresiva.

Como producto académico, La Farsa - Escenarios Inmersivos también contempla la escritura de este documento reflexivo, que también se desarrolla como un libro interactivo y da cuenta del proceso vivido, del marco conceptual que lo sustenta, de las metodologías empleadas y de las preguntas que se abren al finalizar este primer ciclo creativo. Lejos de ser un cierre, este proyecto representa un inicio de nuevas búsquedas sobre el cruce entre arte, tecnología y pedagogía, y sobre cómo los colectivos emergentes pueden activar su propia transformación mediante la creación.

La decisión de desarrollar un teaser inmersivo en realidad virtual como producto central de este proyecto de grado surge de la necesidad de articular de manera concreta y experiencial los aprendizajes, búsquedas estéticas y preocupaciones pedagógicas que se han tejido a lo largo del proceso con “La Farsa”. Esta producción es un dispositivo escénico y pedagógico que da cuenta de los principios de la investigación-creación, reflexionar desde la práctica, producir conocimiento situado y activar procesos colectivos de transformación.

La realidad virtual fue elegida no solo por su potencial tecnológico, sino por las posibilidades que ofrece para expandir la escena, reconfigurar la relación espectador-obra y crear nuevas formas de interacción sensorial. “La realidad virtual no se trata de sustituir la experiencia, sino de multiplicarla” (Lanier, 2017, pág. 62)¹, y en ese sentido, el teaser permite amplificar la narrativa estética de La Farsa, proponiendo un modo inmersivo de experimentar la música, la puesta en escena y el discurso crítico de la banda.

Este producto funciona como una síntesis de los distintos ejes del proyecto:

- *Desde lo escénico, traduce las apuestas teatrales y visuales del grupo (actuación, vestuario, personajes, maquillaje, atmósfera) a un entorno 360° en el que el espectador no es solo observador, sino también explorador.*
- *Desde lo pedagógico, es el resultado de un proceso colaborativo de formación, en el que los integrantes de la agrupación participaron activamente en la toma de decisiones creativas, técnicas y dramáticas. “La educación auténtica no se da desde el que sabe hacia el que no sabe, sino en la comunión dialógica de los que se saben incompletos” (Freire, Cartas a quien pretende enseñar, 1993, pág. 48).*
- *Desde lo tecnológico, representa una apropiación crítica de los lenguajes emergentes, no como fines en sí mismos, sino como herramientas al servicio de un discurso artístico-político.*

La elección de un teaser (en lugar de un videoclip convencional) responde también a una intencionalidad narrativa: este fragmento no busca cerrar, sino abrir. Se trata de un disparador creativo y conceptual, un adelanto de una experiencia más extensa que podrá derivar en futuras producciones, puestas en escena híbridas o formatos transmedia. Como plantea Borgdorff (2012), uno de los referentes clave en investigación basada en las artes, “la

¹ Jaron Lanier es un escritor, informático y compositor de música clásica estadounidense. Pionero en el campo de la realidad virtual.

obra artística no es simplemente una ilustración del pensamiento; es en sí misma una forma de pensamiento” (Borgdorff, 2012, pág. 90). Bajo esta perspectiva, el teaser no ilustra el proyecto: lo encarna, lo interroga y lo proyecta.

En el caso de VICTOR, la relación entre el espectador y el entorno virtual estuvo profundamente mediada por las interfaces digitales. Como señala Scolari (2004), la interfaz no es una herramienta neutra, sino un dispositivo que organiza las posibilidades de interacción y de experiencia. En este sentido, el teaser en 360° no solo ofreció un entorno visual inmersivo, sino que, a través de la interfaz —la pantalla, los auriculares, el control de la mirada— determinó cómo el espectador podía recorrer y percibir la obra. Este aprendizaje permitió comprender que lo inmersivo no depende únicamente del diseño de los escenarios digitales, sino también de la mediación técnica que los conecta con el espectador-actante, condicionando su percepción y ampliando las formas de participación sensorial.

En suma, la producción del teaser VICTOR constituye el corazón del presente trabajo de grado, no solo por su carga simbólica, estética y técnica, sino porque condensa el recorrido formativo que he tenido como estudiante de la Licenciatura en Artes Escénicas. Es el lugar donde convergen mis inquietudes como creadora, mi rol como pedagoga y mi responsabilidad como gestora cultural. Es también una invitación abierta a seguir explorando las posibilidades de las tecnologías inmersivas como campos fértiles para la creación escénica crítica, situada y transformadora.

(Esto apenas es el inicio de Olga en su indagación. Ahora retomemos su relato)

No... sabes que no es suficiente, esto no saciará tu curiosidad. Revisas la hora y tomas la decisión de ir al lugar donde todo comenzó. Con suerte allí encontrarás toda la información que necesitas (o eso quieres creer), sabes que aún se te ocultan secretos... secretos que no dan calma a esta inquietud que cada vez parece ser más grande.

Como puedes tomas tu libreta, un esfero y la ropa más abrigada y oscura que tienes. Procedes a tomar un taxi en dirección al faro... dudas un segundo antes de realizar esta acción, no sabes quién estará allí, pero también reconoces que no tienes otra alternativa, sólo hay una forma de dar fin a todo esto.

Tu reloj de pulsera marca la 1:30 a.m., al llegar sientes la necesidad de silenciar tu celular (no sabes quien pueda resguardar este sitio). Desciendes del vehículo y procedes a rodear el lugar de manera sigilosa. Buscas una entrada alternativa, una brecha para ingresar al sitio sin ser detectada y evitar a toda costa la puerta principal. Después de un par de minutos encuentras tres posibilidades, la primera es una ventana que da al primer nivel, tiene las cortinas cerradas para evitar fisgones y parece estar bloqueada desde dentro, la segunda es una puerta exterior de un sótano totalmente encadenada y sin posibilidad de acceso y, por último, una pequeña ventana que parece dar al segundo nivel, exactamente a la pasarela que notaste cuando estuviste ahí hace un par de días. No puedes estar segura de que esté bloqueada como los demás accesos. Sin embargo; no tienes nada que perder. Piensas en cómo llegar hasta allí. Observas qué tienes a tu alrededor y lo más cercano es un viejo árbol de ramas secas que tiene la altura como para alcanzar la pequeña ventana. Dudas si entrarás en ella, pero echas suerte y decides escalar como puedes. Las ramas parecen frágiles pero el roble es fuerte y mientras no pises muy alejado del tronco todo estará bien. Escalas hasta alcanzar el nivel necesario para llegar a la ventana, pero aún estás muy lejos de ella. Te percatas que solo hay una rama que puede acercarte, pero se ve frágil y delgada. Estando allí tomas un respiro y aunque has sido lo más silenciosa posible, la noche permite que el ruido de las ramas se amplifique, esperas unos minutos en la oscuridad para estar segura que tu ascenso no haya llamado la atención de alguien. Una vez la paz se establece, te das a la tarea de alcanzar esa ventana. Vas paso a paso mientras escuchas los pequeños crujidos que esta emite y sabes que no es una buena señal, debes apresurarte. Con esfuerzo llegas lo más cerca posible a la ventana y con miedo a que tu esfuerzo haya sido en vano la abres, con la fortuna de que esta se encuentra desbloqueada (piensas si será una omisión o una coincidencia). Aligeras el paso para

entrar y en un descuido la rama se rompe, te las arreglas para aferrarte a la cornisa de la ventana y la mitad de tu cuerpo queda colgando. El ruido de la rama al caer fue infernal, te asustas, pero no tienes otra opción... debes entrar. Con determinación tu cuerpo entra por la pequeña ventana y al dejarte caer del otro lado te percatas que estás dentro de un baño (un lugar seguro, un respiro para todo lo que has vivido), pero tu paz no tarda en ser alterada. Empiezas a escuchar pequeños pasos y arañazos que vienen desde el otro lado de la puerta, sólo que los escuchas lejos de ti. Esperas un poco para intentar identificar de quién o qué pueden venir estos ruidos, pero ya sabes que alguien o algo está dentro. Una vez que disminuye su intensidad, te acercas a la puerta cautelosamente, y la abres lentamente para saber qué hay del otro lado. Empiezas a notar que te encuentras en una de las puertas de la pasarela interior del segundo piso, intentas divisar el origen de los ruidos y tu mirada se detiene en la puerta principal. Es difícil ver con toda esa oscuridad, pero con la pequeña luz que emana un radio (que, aunque encendido no emite ningún sonido), puedes vislumbrar un hombre sentado en una silla vestido con un traje de guarda de seguridad. Un miedo recorre todo tu cuerpo, te paralizas y piensas en todo el riesgo que puedes correr estando allí. Pasados unos segundos te percatas que el hombre no se mueve y escuchas un ronquido que invade la estructura. Aliviada te das cuenta que está profundamente dormido y que llevará así desde que empezó la noche (esto sólo te produce envidia). Pequeños rasguños llegan a tus oídos, con dificultad observas como un dóberman adulto se acerca al hombre y se acuesta a sus pies (ahora entiendes ese ruido tan particular). El animal está alerta. Aún en su posición notas que sus orejas están levantadas, mueve su cabeza constantemente para vigilar lo que sucede. Al parecer aún no se percató de tu presencia, pero aun así estás segura que el ruido de la rama debió despertarlo. Así que decides esperar hasta que el perro vuelva a caer dormido.



7. Cerberus

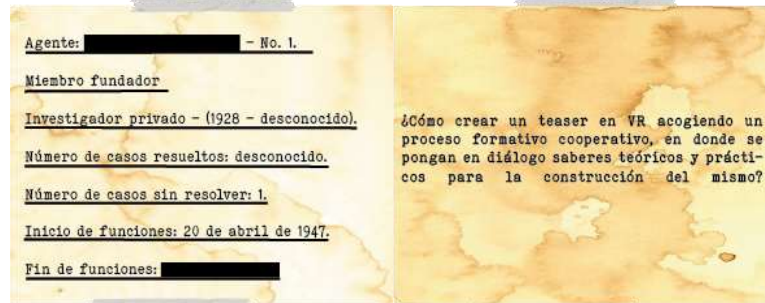
Veintitrés minutos a reloj (para ti fue una eternidad), pero por fin estás segura de que estás dormido nuevamente, en todo este tiempo en lo único que has pensado es en qué dirección tomar y todo apunta a un mismo lugar, hacia la cúpula de la estructura. Durante todo este tiempo has planeado la ruta que debes seguir y con todo a favor emprendes el ascenso hasta el único sitio donde crees que pueden estar las respuestas a tus dudas. Lenta y discretamente escalas una a una las escaleras de mano que conectan las pasarelas interiores hasta llegar al balcón exterior, te detienes un momento a contemplar la vista desde allí. Ves las estrellas y la luna que te acompaña y agradeces haber tomado la ropa más abrigada que encontraste. Rodeas el balcón y notas la puerta que da acceso al interior de la cúpula. Te detienes un segundo frente a ella, no estás segura de todo lo que ha pasado y sobre todo si allí dentro estará lo que buscas, pero como ha ocurrido durante toda esta noche, no encuentras más opciones. Antes de entrar con la linterna de tu celular lees un cartel que dice “Sólo personal autorizado”, te preguntas si alguien más podría entrar, pero no será un impedimento para ti esta noche. Abres la puerta y todo está oscuro, sin embargo; no abandonado... hay electricidad y al estar alejada del peligro al que te enfrentaste enciendes la luz. Al encenderse ves como un muro circular de carpetas de archivo perfectamente ubicado te rodea y en el centro se denota un escritorio con un portafolios sobre él. Alrededor de este un desorden de papeles y anotaciones. Junto al escritorio puedes ver un mueble donde se encuentra un

televisor antiguo y un reproductor VHS. Te acercas a la carpeta sobre el despacho y aunque tachonado, puedes leer en la cara del portafolio el título “Swing Rebelde”.

3. SWING REBELDE

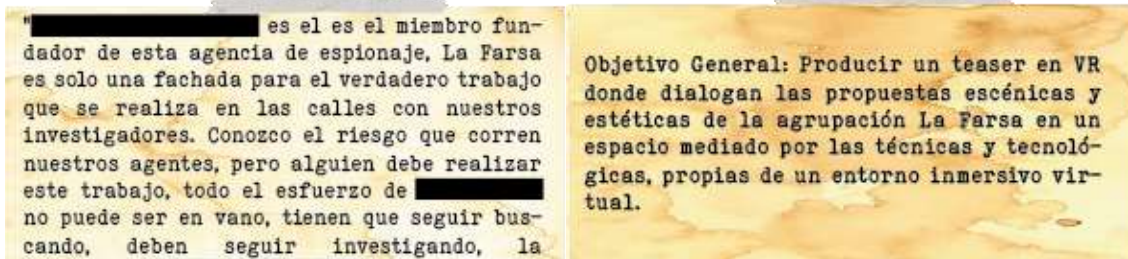
(INDAGACIONES PRELIMINARES)

Tomas el folio y lo abres, lo primero que encuentras es un expediente de un agente.



8. Folio - pregunta problema

Sientes algo familiar en él, pero es un misterio para ti. Pasas la página y encuentras una nota escrita a mano al respaldo del expediente, que dice:



9. Folio - Objetivo General

Continúas leyendo la siguiente página.

respuesta está allí en algún lugar, es por su memoria, es por su esfuerzo, es por él"

Swing rebelde es la historia de XXXX XXXX XXXXXXX un agente desaparecido en acción y del cual no se tiene registro, todos sus archivos fueron destruidos, lo único que se pudo encontrar fue una carpeta con algunas de sus investigaciones y apuntes, esta es su historia, esta es su agencia, esta es su investigación, en cada uno de los siguientes folios se encuentran los pocos registros que fueron rescatados de sus investigaciones, los casos que enfrentó y cómo estas formaron La Farsa, en la actualidad usamos sus historias para escribir nueva música, es la única forma que se encontró para preservar su legado y usarlo como fachada para continuar con las operaciones encubiertas. No salvaremos el mundo, eso está claro, nuestro fin es descubrir su paradero y completar el registro de su historia, y que las generaciones futuras conozcan su pasado y puedan enseñarles a cambiar su destino.

Objetivos Específicos

1. Desarrollar un proceso investigativo y pedagógico con la agrupación la Farsa, alrededor de las tecnologías inmersivas a partir de las metodologías del aprendizaje colaborativo.
2. Construir un entorno inmersivo de las narrativas digitales desde la identidad de la agrupación, las propuestas estéticas y el proceso de formación colaborativo.
3. Producir un libro interactivo donde se recopile toda la información de memoria referente al proceso creativo, de formación y consolidación de teaser Vr.

10. Folio - Objetivos específicos

Terminas de leer el folio, un sentimiento de pena invade tu cuerpo, no sabes qué pensar, dejas el folio en la mesa y decides darle una vuelta a tu alrededor, intentas revisar las carpetas de archivo que te rodean, pero no encuentras un desarrollo coherente en sus títulos, ninguno llama tu atención y son tantos que no tendría sentido revisar uno por uno, además no hay tiempo que perder, sabes que buscas algo concreto. Llegando a la quinta biblioteca notas que hay algo que no está en su sitio en la última hilera visible. Justo en la que está antes del suelo, hay tres carpetas que parecen estar mal encajadas. Las retiras y detrás de estas encuentras un elemento rectangular cubierto por un cartón blanco en el que puedes leer "Proyecto Clave: E.I.". Justo lo que estabas buscando. Lo tomas y te acercas al reproductor de VHS con la esperanza de que este funcione.

Una imagen borrosa se hace presente en la televisión que proyecta la señal que envía el reproductor, no puedes distinguir ninguna imagen y una voz empieza a narrar algo que en principio no logras entender.

(Las imágenes que se presentan frente al televisor son los referentes que Lucía a recolectado para el desarrollo de este caso.)

3.1 Nueve Voltios y su laboratorio audiovisual.

Uno de los referentes más cercanos e inspiradores para este proyecto fue el colectivo Nueve Voltios, un laboratorio audiovisual colombiano que ha venido trabajando desde la intersección entre las artes electrónicas, el performance y la experimentación con tecnologías inmersivas. Su propuesta ha demostrado que la producción independiente, gestionada desde el margen, también puede ser un espacio de innovación estética y tecnológica.

Lo que resulta más significativo de Nueve Voltios no es solo su dominio técnico, sino su capacidad para activar comunidades de creación, producir contenidos con una fuerte carga sensorial y establecer una narrativa visual y sonora alternativa a los modelos comerciales dominantes. Sus procesos de grabación, edición y experimentación se han basado en el trabajo colaborativo, la formación cruzada entre artistas y técnicos, y la reapropiación de recursos tecnológicos desde una lógica crítica.

Este enfoque es profundamente pedagógico. Como en el caso de La Farsa, en Nueve Voltios el saber técnico no se separa del hacer artístico, y ambos se nutren del ensayo, el error, la reflexión y la práctica compartida. La noción de “laboratorio” no se limita a un espacio físico, sino que funciona como un dispositivo experimental de creación pedagógica, en el que los lenguajes se cruzan y los roles se desdibujan.

*En ese mismo horizonte de exploración tecnológica y escénica, emerge la **Domoesfera**. La Domoesfera es una propuesta escénica y tecnológica desarrollada por Nueve Voltios durante una residencia de cuatro días en el espacio museístico NC-Arte en Bogotá. Este dispositivo híbrido concibe el espacio expositivo como un “medio líquido”: un entorno vibrante,*

reverberante y mutable, capaz de conformarse según las características del proyecto artístico e invitar al espectador a una experiencia sensorial tanto física como virtual

El resultado de esta exploración es una estructura escénica, transmitida en tiempo real, que permite un movimiento entre lo real y lo digital simultáneamente. Es una experiencia audiovisual en proceso, en la que la Domoesfera —actuando como una nave experimental— habilita el paso hacia mundos líquidos, donde el espacio se compone a partir de la interacción entre sonido, luz y movimiento, evocando sensaciones espaciales similares al fluir del agua

Uno de los rasgos más distintivos de la Domoesfera es su capacidad de distribuir una experiencia escénica compartida entre público presencial y remoto. A través de celulares, computadoras o dispositivos de realidad virtual, los espectadores pueden habitar simultáneamente un espacio tridimensional en VR —un espacio que, como el físico, es mutable, intimista y profundamente envolvente

“...En este viaje, la nave será la Domoesfera, una estructura híbrida que utiliza tecnologías de diferentes tiempos para navegar en mundos virtuales y reales al mismo tiempo... Un acontecimiento que altera el entorno y se extiende hacia un lugar virtual — que también es líquido— el punto de encuentro para la audiencia...” (Nueve Voltios).

Además, este espacio también opera bajo una lógica de acceso abierto, educación no formal y co-creación, lo que refuerza su carácter formativo. Así como Nueve Voltios, la Domoesfera evidencia que las tecnologías inmersivas pueden ser democratizadas y utilizadas para amplificar prácticas artísticas críticas y colectivas.



11. Archivo - Domoesfera

Desde esta perspectiva, la Domoesfera propone una redefinición de la puesta en escena. La dramaturgia no se organiza únicamente en función de un guion, sino de la interacción entre el espacio visual y los cuerpos presentes. La simultaneidad de estímulos, la escala de las proyecciones y la circularidad del espacio exigen que las acciones físicas —incluso las más mínimas— adquieran un peso dramático ampliado, ya que cada gesto se multiplica en el entorno envolvente.

Para el caso de La Farsa, la Domoesfera se convirtió en un referente porque evidenció cómo lo tecnológico puede sostener una narrativa escénica sin reducirse a lo espectacular. Al contrario, mostró que el dispositivo inmersivo permite intensificar el carácter atmosférico de la dramaturgia: el espacio mismo se vuelve un actor, un agente que participa de la narración, afectando tanto a intérpretes como a espectadores.

De este modo, la Domoesfera no fue tomada únicamente como inspiración tecnológica, sino como un modelo de integración entre lo escénico y lo digital, un ejemplo de cómo la tecnología puede ser apropiada para expandir la experiencia teatral sin perder su dimensión corporal y sensible.

3.2 Half-Life Alyx Videojuegos y entornos inmersivos.

*Dentro del universo de experiencias inmersivas que han influido en este proyecto, el videojuego **Half-Life: Alyx** (Valve, 2020) se presenta como un referente clave en la construcción de narrativas espaciales y estéticas en entornos de realidad virtual. Más allá de su carácter comercial, esta obra constituye una referencia paradigmática sobre cómo pensar la escena digital desde la lógica de la inmersión total, la interacción situada y la corporalidad extendida. Este videojuego, diseñado íntegramente para realidad virtual, no se limita a reproducir una narrativa en 3D, sino que construye un entorno envolvente donde cada elemento*

visual y sonoro contribuye a la sensación de estar dentro de la acción. La inmersión no se reduce a la tecnología, sino que se convierte en una condición escénica: el jugador-espectador habita un espacio donde la ficción adquiere consistencia material.

Otro aspecto central es la interacción situada. Las acciones no son arbitrarias ni desconectadas del entorno, sino que dependen del espacio y de los objetos que lo configuran: abrir una puerta, cargar un arma, manipular un dispositivo. Esta lógica convierte el escenario en un agente activo de la dramaturgia, ya que cada espacio determina qué es posible hacer y cómo avanza la narración. Half-Life: Alyx evidencia el concepto de corporalidad extendida. Como señala Jaron Lanier (2017), el entorno inmersivo no anula el cuerpo, sino que lo expande, permitiéndole experimentar formas de percepción y acción que en lo físico serían imposibles. Esta corporalidad extendida se hace evidente en Half-Life: Alyx, prolongando la presencia física en una dimensión digital que sigue siendo vivida como propia.

Half-Life: Alyx fue diseñado específicamente para plataformas de VR, lo cual obligó a repensar el uso del espacio, el ritmo narrativo y la manera en que el cuerpo del jugador — concebido aquí como espectador-actante— se involucra con la acción. Esta dimensión resulta clave para el desarrollo del teaser de La Farsa, pues permitió comprender cómo los recursos visuales, el sonido direccional y la espacialidad envolvente no solo ambientan, sino que construyen sentido y emoción. En la línea de Rancière (2009), esta experiencia confirma que el espectador no es un receptor pasivo, sino un intérprete activo que organiza lo que percibe, traduce las señales sensoriales en significados y participa en la construcción de la obra. Así, lo inmersivo no se limita a envolver al espectador, sino que lo convierte en parte activa del acontecimiento estético.

A diferencia de narrativas lineales, este videojuego articula una dramaturgia distribuida: la historia se despliega a través de recorridos espaciales, microacciones, hallazgos fragmentarios y decisiones sensoriales. Este enfoque dialoga con el concepto de performance

inmersiva propuesto por Machon (2013), quien señala que en los entornos inmersivos el espectador deja de ser pasivo para convertirse en un agente sensible que completa la experiencia escénica. En la misma línea, José Antonio Sánchez (2007) plantea que la dramaturgia contemporánea se construye de manera distribuida, ya que no depende exclusivamente del texto escrito, sino de un conjunto de dispositivos escénicos —espacios, tecnologías, cuerpos y objetos— que generan significados de forma simultánea. Desde esta perspectiva, *Half-Life: Alyx* puede entenderse como un paradigma de dramaturgia expandida, donde el relato se organiza no en una secuencia única, sino en la interacción constante entre cuerpo, entorno y experiencia inmersiva.



12. Interacciones en realidad virtual Half Life: Alyx

En el caso del teaser VICTOR, tomar como referencia la lógica espacial de Half-Life: Alyx permitió imaginar una escena donde el espectador pudiera mover su punto de vista, explorar visualmente los detalles de la puesta en escena, e incluso sentirse dentro del universo narrativo de la banda. Esta idea rompe con la lógica frontal del escenario convencional y propone una espectacularidad envolvente, coherente con los intereses estéticos de La Farsa. Además, la forma en que el videojuego gestiona la atención, el suspenso y el tránsito por espacios desconocidos, sirvió de inspiración para el diseño de momentos de tensión y exploración dentro del teaser, donde la música, la escenografía y la narrativa construyen una atmósfera que invita a mirar más allá, a involucrarse activamente.

En síntesis, Half-Life: Alyx no solo representa una cumbre técnica de la VR, sino un modelo narrativo y espacial que posibilita nuevas maneras de pensar el hecho escénico desde lo digital, lo interactivo y lo corporal. Su estudio permitió comprender que la realidad virtual no es solo un medio de registro o exhibición, sino una lengua escénica en sí misma, con sus propias reglas, poéticas y posibilidades de relación.

3.3 Experiencias 360°: Aprendizajes desde la creación inmersiva

La exploración de los lenguajes audiovisuales en 360° por parte de La Farsa ha sido uno de los hitos más significativos en su proceso de creación y consolidación como agrupación. Estas experiencias no solo han transformado nuestra forma de producir contenido, sino también la manera en que pensamos el espacio, la escena, el cuerpo y la interacción con el espectador.

*El punto de partida fue la producción de **Manoa VR – Sessions**, una serie de sesiones en vivo grabadas con tecnologías convencionales, que recibió el apoyo de la Beca Jóvenes con Iniciativas del IDPAC. Esta experiencia nos permitió acceder por primera vez a un lenguaje audiovisual no lineal, en el que el encuadre deja de estar en manos del realizador para ser gestionado por quien experimenta el video. Este desplazamiento provocó una reflexión profunda sobre el control escénico, el punto de vista y el montaje dramático en entornos no convencionales.*

Desde el punto de vista pedagógico, este primer proyecto abrió una ruta de aprendizaje colectivo en la que todos los integrantes de La Farsa participamos en procesos de formación informal sobre cámara 360°, guion no lineal, sonido envolvente y montaje en plataformas inmersivas. Fue también una oportunidad para construir alianzas interdisciplinarias, donde músicos, diseñadores, programadores y realizadores compartieron lenguajes y desafíos.

*Posteriormente, este aprendizaje se profundizó con **Manoa VR 360°**, un proyecto apoyado por el programa Es Cultura Local de IDARTES, que tuvo como eje central la creación*

de seis experiencias audiovisuales inmersivas grabadas en la réplica de la Basílica de San Pedro. Cada una de estas sesiones propuso una forma distinta de habitar el espacio escénico, aprovechando la tecnología como una herramienta de expansión del cuerpo y del entorno simbólico de cada agrupación participante.

Uno de los principales hallazgos de este proceso fue la manera en que las agrupaciones se adaptaban —o resistían— a las dinámicas espaciales de la cámara 360°: los desplazamientos, las miradas, la disposición escenográfica y la relación con el dispositivo no fueron neutros. Se evidenció que el entorno inmersivo exige repensar la dramaturgia, no solo desde el contenido, sino desde la relación activa entre el cuerpo y el dispositivo tecnológico.



13. Archivo - Manoa VR 360°

En la experiencia con formatos 360° aprendimos que el control escénico ya no se centra únicamente en el director o en el encuadre fijo de la cámara tradicional. El dispositivo inmersivo obliga a pensar la escena como un espacio expandido, donde cada ángulo y cada gesto pueden

ser observados. Esto supuso un desplazamiento en la manera de concebir la dramaturgia: lo importante no era solo la acción principal, sino la organización de múltiples acciones simultáneas que convivían en un mismo entorno y podían ser exploradas por el espectador según su punto de vista.

En este sentido, el montaje dramático también se transformó. El corte no estaba en la edición, sino en la mirada del espectador, lo que nos llevó a asumir que cada experiencia sería distinta según la trayectoria perceptiva de quien habita la escena. Ese aprendizaje nos llevó a entender que el 360° exige diseñar escenas abiertas, más cercanas a la lógica de la instalación o la performance inmersiva, que a la narrativa audiovisual lineal. Así, control, mirada y dramaturgia se redefinieron en un terreno donde el espectador no solo observa, sino que organiza la experiencia.

En el caso específico de La Farsa, estas experiencias nos permitieron consolidar una propuesta escénica híbrida en la que el universo del espionaje, el teatro y la música dialogan con lenguajes digitales sin perder su identidad lúdica y crítica. Comprendimos que la producción audiovisual 360° no es únicamente un recurso técnico, sino un lenguaje performativo que requiere decisión estética, planificación espacial y construcción poética.

Estas experiencias constituyen el precedente inmediato del teaser inmersivo de la canción VICTOR. Sin ellas, no habría sido posible pensar en una obra escénica en realidad virtual con claridad narrativa, intencionalidad sensorial y coherencia estética. En ese sentido, el recorrido por los formatos 360° no solo transformó nuestra forma de crear, sino que redefinió nuestra visión como colectivo artístico-escénico-pedagógico.

(Para Olga, estas imágenes fueron las de una silueta que arrojaba información muy importante sobre la agencia de espionaje)

Las imágenes de la pantalla terminan. Quedas desconcertada por lo que acabas de ver. La persona que veías proyectada en la pantalla no se presentó, tampoco puedes reconocerlo dentro de la agencia. Es alguien totalmente desconocido para ti, pero conoce muy bien la agencia, quienes la integran y lo más importante... su pasado.

Entiendes que lo que está consignado en este VHS son los registros de una investigación muy grande, algo que trasciende la historia de La Farsa. Lo que te preocupa es saber ¿Por qué sientes que este registro está dirigido a ti? ¿A caso no es una coincidencia que lo encontraras en un principio? ¿Esta persona es la que te escribió de regreso a casa?

Con muchas dudas retiras el VHS del lector, lo regresas a su empaque y te dispones a dejarlo en su lugar de origen. Al agacharte y devolver el objeto te percatas que hay algo más en este espacio. Como puedes, introduces tu mano hasta encontrar un sobre robusto. Lo tomas con cuidado y lo traes a ti. Es un sobre húmedo. Parece que ha estado olvidado por mucho tiempo. Te incorporas para abrir el sobre y de él surge un compilado de papeles que llevan por título “Manoa VR - M.O.V.I.E.”.

4. VR M.O.V.I.E.

(REFERENCIAS CONCEPTUALES)

Manoa VR – E.I. parte de una propuesta inicial titulado VR M.O.V.I.E., un ejercicio formativo y creativo que significó el primer acercamiento a la realidad virtual como lenguaje escénico dentro de un contexto colectivo y autogestionado. Allí, la construcción de entornos virtuales y el trabajo con imágenes 360° no se pensaron como meta, sino como un laboratorio para investigar desde el hacer, para activar procesos pedagógicos basados en la experimentación y para comenzar a definir una estética desde lo inmersivo.

VR M.O.V.I.E. fue el punto de partida, un laboratorio de aprendizaje técnico y escénico que dejó planteadas las preguntas que luego se desarrollan en profundidad en el proyecto VICTOR:

- *¿Cómo puede la tecnología amplificar una narrativa escénica sin deshumanizarla?*
- *¿Cómo se organiza una experiencia escénica donde el espectador no solo ve, sino que habita?*

Este acercamiento recoge esas búsquedas y propone una reflexión que articula tres ejes conceptuales fundamentales: la realidad virtual como lenguaje narrativo, la pedagogía como acción conjunta, y la estética como política de lo sensible.

En primer lugar, hablar de realidad virtual no es hablar únicamente de dispositivos tecnológicos o formatos innovadores. Para Lanier (2017), la realidad virtual tiene el potencial de ampliar la percepción humana y generar nuevas formas de interacción entre el sujeto y su entorno. No se trata solo de crear mundos virtuales, sino de activar sentidos y decisiones que reconfiguran la relación entre espectador, obra y entorno. En este sentido, la realidad virtual no ilustra historias: las encarna, las hace transitables, expandiendo los límites de lo narrativo hacia lo inmersivo y lo emocional.

Desde esta perspectiva, el trabajo con entornos virtuales en VICTOR no respondió a una lógica decorativa o espectacular, sino a una necesidad narrativa: habitar la frustración, el silencio y la conmoción interior de un personaje desplazado. La técnica se volvió lenguaje. Y con ella, la producción se convirtió también en un espacio de aprendizaje. Ahí entra el segundo eje: la pedagogía como práctica situada, crítica y colaborativa. Retomando a (Dewey, Democracia y educación, 1998), entendemos que aprender no es recibir contenidos, sino vivir experiencias significativas donde el hacer, el sentir y el pensar se integran. En el proceso de creación de La Farsa, el aprendizaje no puede entenderse como una simple transmisión de saberes, sino como una práctica social que se construye colectivamente. En este sentido, resulta más pertinente hablar de lo que Wenger (2001) denomina comunidades de práctica: espacios donde el conocimiento se produce en la interacción continua, el compromiso mutuo y la construcción de un repertorio compartido de significados. Así, los ensayos y encuentros de la banda se constituyen en un verdadero laboratorio de aprendizaje situado, donde cada integrante aporta desde su experiencia musical, teatral o técnica, y al mismo tiempo se transforma en la interacción con los otros. Esta noción fue fundamental para el trabajo colectivo de La Farsa: no hubo un director que impusiera una visión, sino un equipo que creó en diálogo, desde sus historias, sus emociones y sus formas de ver el mundo. A su vez, el trabajo escénico fue también un proceso de emancipación estética, en el sentido que propone Rancière (2014): un reordenamiento de lo sensible que permite a los cuerpos y voces marginadas adquirir visibilidad. En este proyecto, la escena no representó una historia, sino que habilitó un espacio donde esa historia pudiera ser sentida. No hubo explicación, hubo atmósfera. No hubo moral, hubo percepción. Esa es la política de la estética: permitir que algo que estaba oculto se vuelva visible, audible, habitable.

El desarrollo de VR M.O.V.I.E. encuentra su fundamento en las transformaciones que ha experimentado el campo de las artes escénicas contemporáneas, especialmente a partir del pensamiento de Hans-Thies Lehmann (2013) y su noción de teatro posdramático. Según el

autor, “la escena contemporánea ya no se articula según la lógica del texto, sino como una red de signos que actúan simultáneamente” (Lehmann, 2013, pág. 46). Esta redefinición del hecho escénico marca un desplazamiento: el teatro deja de ser un dispositivo narrativo para convertirse en un acontecimiento perceptivo, donde el cuerpo, la imagen, el sonido y la tecnología participan de una misma composición dramaturgica.

Desde esta perspectiva, las artes escénicas se conciben como un campo en expansión que incorpora la virtualidad, la interactividad y la inmersión como recursos legítimos de creación. La realidad virtual, en este contexto, puede comprenderse como un espacio posdramático donde la dramaturgia se distribuye entre diferentes niveles sensoriales, técnicos y espaciales. Así, lo escénico se desborda más allá del escenario físico y se instala en entornos digitales que amplían la presencia del cuerpo y del espectador.

Erika Fischer-Lichte (2004) aporta una visión complementaria al definir la performance como un evento transformador en el que “la energía escénica se produce en el intercambio entre el actor y el espectador” (p. 29). En las experiencias inmersivas, esta relación se reconfigura: la tecnología mediatiza el encuentro, pero también lo intensifica, generando una presencia extendida que transforma la percepción. De igual forma, José Antonio Sánchez (2011) describe este fenómeno como parte de una dramaturgia distribuida, donde la acción se reparte entre cuerpos, materiales y dispositivos, y el sentido surge del diálogo entre ellos.

En este contexto, la noción de performatividad adquiere un lugar central. Siguiendo a Erika Fischer-Lichte (2011), la performatividad no se limita a la acción escénica, sino que designa un proceso transformador donde los participantes —actores y espectadores— se afectan mutuamente en un acontecimiento compartido. La performance no representa algo ajeno, sino que “hace que algo ocurra en el aquí y el ahora” (Fischer-Lichte, 2011, p. 39).

Esta perspectiva permite comprender la figura del espectador-actante, cuya presencia no es pasiva ni contemplativa, sino constitutiva del sentido escénico. En entornos inmersivos,

esta condición se amplifica: la tecnología convierte al espectador en un cuerpo sensible que participa de la construcción de la escena. Tal como plantea Jacques Rancière (2008), “todo espectador es ya actor en la medida en que observa, selecciona, compara e interpreta” (p. 20). La inmersión, entonces, no solo es una experiencia técnica, sino una práctica de participación estética.

Así, este proyecto de grado es el registro de un proyecto artístico, también un ejercicio de pensamiento escénico, un ensayo sobre cómo narrar desde lo sensible, cómo enseñar desde el hacer, y cómo usar la tecnología para producir experiencias.

(VR MOVIE es un abrazo conceptual para Lucía y un punto de partida para Olga)

Terminas de fisgonear los documentos y los regresas a su sobre. Te detienes un momento para clarificar tus ideas y reflexionar sobre lo que ha sucedido esta madrugada. Revisas tu reloj y ya marca las 5:30 a.m. Has pasado bastante tiempo husmeando y fisgoneando y piensas que es mejor salir ahora antes que alguien se percate de tu presencia... o peor aún, que te descubran allí. Como última acción regresas todo a su sitio, intentas organizar todo tal como lo encontraste y procedes a salir del faro.

Ingresas con mucho cuidado a las pasarelas interiores para no ser advertida por el dóberman o su dueño. Te detienes justo después de abrir la puerta y observas la puerta principal. Esperas un tiempo prudente para ubicar al guarda, pero después de un rato te das cuenta que no hay movimiento alguno. ¿Habrà acabado su turno? Empiezas a descender por las escaleras de mano hasta el segundo piso. Te escondes nuevamente en el baño por el que entraste y decides esperar algún movimiento.

Pasado un largo tiempo entiendes que no hay nadie. El doberman y su dueño debieron abandonar el faro mientras estabas en la cúpula. Tomas confianza y bajas a la planta principal, te acercas a la entrada principal y para tu sorpresa está abierto sin más ¿Habrà sido un golpe de

suerte? Sin pensarlo mucho aprovechas esta oportunidad y te alejas rápidamente del faro. Pasados unos minutos y a una distancia prudente, te giras en dirección al faro y observas como un auto se acerca a la entrada y de él emerge una silueta de un hombre que te observa desde la distancia. Regresas y sigues tu camino hasta encontrar un medio para regresar a casa.



14. Una silueta expectante

(Después de esta experiencia, Olga regresa a su hogar para planificar junto con los agentes de la Farsa. En voz de Lucía se expondrá la metodología que se desarrolló para este proyecto)

5. DESPEDIDO

(METODOLOGÍA)

La metodología del proyecto se abordó desde un enfoque autoetnográfico, donde la experiencia de los integrantes de La Farsa fue tanto el punto de partida como el eje de reflexión. El proceso se desarrolló en cuatro fases: una fase exploratoria en los ensayos, donde surgieron la dramaturgia y la estética inicial; una fase de creación, dedicada a las acciones físicas y al diseño de entornos digitales; una fase de grabación y producción virtual, que integró actuaciones y escenarios en un mismo lenguaje; y una fase reflexiva, orientada a resignificar lo pedagógico, lo estético y lo tecnológico de la experiencia.

Fase 1.

La primera fase del proyecto se desarrolló en el marco de nuestros ensayos y encuentros habituales, espacios donde no solo se construyen canciones, sino también relatos, preguntas y vínculos. Desde una perspectiva autoetnográfica, estos espacios se resignificaron como escenarios de indagación colectiva, donde la experiencia personal, la memoria afectiva y la reflexión crítica se entrelazaron para dar forma al proceso creativo.

Siguiendo los principios de la autoetnografía Ellis (2010), esta etapa no fue planificada como un taller formal, sino vivida como un tránsito compartido, en el que la creación se dio en paralelo al ensayo, y la palabra emergió como una forma de escucha y construcción. En el centro de estos encuentros estuvo la canción VICTOR, inspirada en la historia real del abuelo de uno de los integrantes de la banda. Durante muchos años, este hombre trabajó como guarda de seguridad en una empresa, cumpliendo sus funciones con disciplina y compromiso. Sin embargo, al final de su trayectoria, fue despedido de manera injusta y arbitraria, enfrentando un trato marcado por la deshumanización y la mala fe institucional.

Esta historia tocó fibras sensibles del grupo, no solo por el vínculo familiar, sino porque simboliza una experiencia compartida por miles de personas que entregan su vida al trabajo y son luego descartadas sin reconocimiento ni reparación. En nuestras conversaciones apareció una palabra con fuerza: frustración. No solo como emoción individual, sino como síntoma de un sistema que agota, invisibiliza y traiciona. Esa frustración se convirtió en el centro emocional de la canción, y luego en el motor conceptual del teaser.

En esta fase formativa conversamos alrededor de VICTOR, reflexionamos sobre su sentido, y comenzamos a imaginar cómo traducir esa historia en lenguaje visual y escénico. A partir de esas conversaciones, surgió una decisión estética colectiva: trabajar desde la atmósfera del cine negro y la novela policial, inspirados en referentes como Black Sad, Sin City y Blade Runner. Estos universos nos ofrecían una paleta visual y narrativa coherente con el tono de la historia: sombras, silencios, tensión, vigilancia, sospecha, ruina.

Paralelamente, exploramos las posibilidades de la producción virtual, descubriendo el potencial del software Unreal Engine como una herramienta para construir entornos digitales. Decidimos trabajar con pantalla verde y luego insertar a los personajes en escenarios virtuales diseñados desde cero, lo cual no solo se ajustaba a nuestras condiciones materiales, sino que también reforzaba la sensación de aislamiento, extrañamiento y crítica propia del cine noir. Así, esta primera fase dejó definidos tres pilares del proyecto:

- *Un relato real, doloroso y misterioso, como núcleo narrativo del proceso.*
- *Una estética definida desde la oscuridad crítica del cine negro.*
- *Un enfoque técnico centrado en la autoproducción con herramientas accesibles, como forma de apropiación estética y tecnológica.*

Más que una etapa de planificación, esta fase fue una travesía sensible en la que nos reconocimos a través del relato de VICTOR, comprendimos el poder político de la memoria y elegimos, desde la creación, una forma de contar lo que no siempre puede decirse en palabras.

Cada decisión visual, técnica y narrativa tomada aquí fue el resultado de un proceso de conversación, escucha mutua y reflexión encarnada.

(Una vez la primera fase es puesta en marcha Olga es contactada de manera extraña por alguien que ha seguido sus pasos desde el inicio de esta historia)

Han pasado tres semanas desde la irrupción en el faro y el plan se ha puesto en marcha, los agentes No.4 y No.6 han vigilado al objetivo durante la semana con el fin de conocer todos los protocolos de acceso al edificio, itinerarios del personal, seguridad y rutas de acceso. También buscan brechas para acceder. Por su parte el agente No.8 está preparando las herramientas para infiltrarse y el agente No.5 y No.7 preparan el material.

Aunque solo tú conoces lo que ocurrió ese día los agentes hacen su trabajo sin cuestionamientos (conocen a profundidad su oficio). Pero hay algo que no sale de tu cabeza ¿Quién o qué era esa sombra que llegó al faro después de tu huida? Sigues repasando el plan una y otra vez, ultimando los detalles con la información recolectada por los agentes No. 4 y No.6. Hasta que un mensaje de un número privado se proyecta en la pantalla de tu celular -Cl. 24 #4-94. Piso 2. Mesa 9.- ¿Es él?



15. Una casa rosa esquinera

Tomas tus cosas y sales en dirección a las coordenadas del mensaje. Llegas a una casa rosa esquinera, parece abandonada y llena de grafitis. Aunque no es tarde las puertas están cerradas y

el letrero que se vislumbra en la fachada está apagado. Te acercas y golpeas. Las puertas se abren por si solas, delante de ti se encuentran las escaleras al segundo piso. Al subir te percatas que no hay nadie, pero el interior está en perfecto estado. Cada mesa tiene un número sobre sí y te apresuras a buscar la número 9. Te sientas y esperas nerviosa. Pasados 6 minutos de una puerta interior emerge un hombre de mediana edad y bien vestido. Te saluda y te pregunta si deseas algo para beber. Accedes a tomar un café. El hombre vuelve en dirección a la puerta y después de unos minutos regresa con lo que pediste más un plato con galletas de dulce, lo deja en la mesa se sienta frente a ti. – Antes que digas nada - menciona el hombre con una voz tranquila – Yo no soy la persona que te espera. Voy a acompañarte, pero la persona que te espera está detrás de ti. No podrás verlo, sólo podrás oírlo y obtener respuestas - ¿En qué momento llegó ahí si no había nadie más y sólo hay una puerta dentro de este sitio? –Hola Olga. No nos conocemos, pero he seguido tus pasos desde que ingresaste a la agencia- Lo escuchas, pero su voz no es clara, está distorsionada. - ¿A qué se deben tantos juegos y misterio? - preguntas – No son juegos. La integridad de la agencia depende de mí anonimato. Nadie puede saber de mi existencia – responde - ¿Qué quieres de mí? – ahondando – No es lo que quiero. Es lo que tú quieres en esta agencia. Nadie te ha obligado a nada, tú has decidido libremente a realizar cada actividad ¿Qué quieres realmente? – Te sorprende su resolución – Respuestas. Es como si cada paso ya lo hubieras premeditado para mi existencia en la agencia – Contestas – Casualidades. El lugar correcto en el momento correcto. No es destino, sólo son las consecuencias de las decisiones que tomamos. Pero cada quien decide hasta donde quiere ensuciarse – Piensas un segundo sobre lo que esa voz misteriosa te menciona - ¿Cuál es la misión? – lo cuestionas – Entonces deduzco que quieres ir al fondo de esto. Es muy sencillo, esta sociedad se ha construido en base a conveniencias, acuerdos, mentiras y secretos... Y no vamos a cambiar el mundo Olga. Sólo vamos a exponer sus engaños y de paso hundir su estabilidad que construyeron en base al trabajo honesto y los sueños de las demás personas – sentencia la voz misteriosa – Estoy dentro – resaltas – Bien. Sólo te hace falta algo muy importante – Mientras habla, el hombre que está sentado frente a ti te

alcanza un disco cubierto por una bandeja plástica – Aquí está toda la información que necesitas. Sus secretos están aquí. Compártelos, los agentes sabrán qué hacer – aceptas el disco y lo guardas con el resto de tus pertenencias - ¿Es todo? – Preguntas – Por el momento. Cada quien decide hasta donde ensuciarse. No olvides lo que hablamos. La verdad es aquella que decides aceptar. Por todo lo demás son artilugios para engañarte. – Responde – ¿Puedo hacer una última pregunta? – interrogas antes de terminar la conversación – Sí, conocí al agente No.1. Si también te lo preguntas... no, no soy yo. Yo sólo protejo su legado. – El hombre frente a ti se levanta, se despide y desaparece tras la puerta por la que emergió en un principio. Tomas tus pertenencias y te levantas. Te detienes un momento y te percatas que no hay nadie en el lugar, la voz misteriosa entró y salió sin ser visto. Lo único que entiendes es que debes regresar a tu casa.



16. Respuestas

(Los preparativos empiezan, tanto para Olga como para Lucía la fase 2 comprenderá la puesta en marcha de sus planes antes de dar el gran golpe)

Fase 2.

Una vez consolidada la reflexión colectiva sobre la historia de Víctor y sus resonancias emocionales, esta segunda fase se centró en la construcción del guion y la propuesta escénica del teaser inmersivo, tomando como punto de partida la canción homónima de La Farsa (nuestra banda). En esta etapa, el proceso creativo se desplazó del terreno narrativo a la exploración estética y sensorial, con la pregunta guía: ¿Cómo traducir esta historia sonora en una experiencia escénica inmersiva?

Víctor se presenta como una pieza progresiva, de atmósfera densa, marcada por una tensión sostenida que nunca llega a una resolución explosiva, sino que se mantiene contenida, como si algo estuviera a punto de estallar, pero que se reprime. Esta estructura musical dialoga directamente con el relato que inspira la canción: una vida atravesada por el trabajo, el silencio, la injusticia y la frustración acumulada. Desde lo sonoro, reconocimos elementos que estructuran esta narrativa afectiva:

- *Un ritmo pausado y repetitivo, casi hipnótico, que refuerza la sensación de monotonía y encierro.*
- *Capas instrumentales oscuras, con bajo marcado y percusiones que evocan pasos, relojes, vigilancia.*
- *Una voz que no explota, sino que sostiene, como si contuviera el grito. Esto potencia la lectura de Víctor como un sujeto desplazado, vigilante, silenciado.*
- *Una progresión armónica cinematográfica, que sugiere espacio, movimiento y suspenso.*

El guion se escribió desde esa atmósfera. No como una secuencia de acciones lineales, sino como una partitura visual de estados, en la que los personajes no narran, sino que existen y habitan espacios de tensión. La técnica elegida fue la producción virtual combinando:

- *Capturas en pantalla verde con actores de la banda: La construcción dramática del teaser VICTOR partió del trabajo con acciones físicas y repetitivas concebidas*

colectivamente por los integrantes de La Farsa. Inspirados en la tradición del teatro de investigación de Jerzy Grotowski y Eugenio Barba, entendimos que el gesto y la acción mínima pueden ser el verdadero núcleo de la dramaturgia. Para Grotowski (2012), el teatro no necesita del artificio espectacular, pues “la acción física es portadora de verdad escénica”; mientras que Barba (2017) plantea que las acciones del actor condensan energías y significados capaces de sostener la densidad del acontecimiento teatral.

Desde esta perspectiva, durante los ensayos cada integrante propuso acciones simples —caminar de un lado a otro, encender un cigarrillo, limpiar mecánicamente una mesa, vigilar en silencio, repetir un mismo gesto corporal— que, al reiterarse, adquirieron un valor simbólico. Estas acciones repetitivas no fueron concebidas como ilustraciones de la trama, sino como materiales escénicos vivos, capaces de construir atmósferas y evocar el carácter rutinario, opresivo y cíclico de la vida de Víctor.

El proceso fue eminentemente colectivo: los cuerpos de los integrantes propusieron, diseñaron y experimentaron con secuencias físicas que luego se integraron en la dramaturgia y el guion. Posteriormente, estas acciones fueron registradas individualmente sobre pantalla verde y ensambladas en los entornos digitales de Unreal Engine, con el fin de dotar de vida a los escenarios virtuales. Así, la dramaturgia no se limitó a la narración audiovisual, sino que se sostuvo en un trabajo físico del actor que, aun en un espacio digital, transmitió memoria, tensión y afecto.

- *Escenarios digitales diseñados en Unreal Engine: Un componente central de la Fase 2 fue la construcción de escenarios digitales mediante Unreal Engine. Estos espacios no se diseñaron únicamente como fondos virtuales, sino como entornos dramáticos que, siguiendo a Schechner (200), permiten fundir la realidad con la ficción para sostener el relato. En esta lógica, lo virtual no busca imitar la realidad de manera literal, sino transformarla en un espacio estético y simbólico que amplifica las tensiones narrativas.*

El guion se apoyó en esta premisa para plantear escenarios que oscilan entre lo real y lo recreado digitalmente. Lugares cotidianos —la oficina de Víctor, el bar que frecuentaba, su hogar, las calles por donde transitaba— fueron reconstruidos con una estética noir, lo que permitió potenciar poéticamente las atmósferas de soledad, desgaste y frustración que atraviesan la vida del personaje.

De esta forma, los escenarios digitales se constituyeron como una capa dramática activa, no solo como soporte técnico para insertar a los intérpretes filmados en pantalla verde, sino como espacios que dialogan con las acciones físicas repetitivas, intensifican las atmósferas y ofrecen al espectador una experiencia inmersiva. Al articular lo real con lo virtual, los entornos se convirtieron en lugares habitados que contienen memoria y emoción, más que simples simulaciones decorativas.

Así, la creación escénica se sostuvo en un doble registro: los cuerpos reales de los intérpretes y los entornos virtuales que expanden sus presencias. Esta tensión entre lo humano y lo digital, entre lo vivido y lo recreado, es lo que permitió construir el dispositivo inmersivo del teaser VICTOR.

- *Una estética cromática reducida: Durante el proceso de creación, encontramos un punto de encuentro entre la construcción de entornos inmersivos y las acciones físicas a partir de una estética cromática deliberadamente reducida. Al limitar la paleta de colores, los intérpretes no aparecían como cuerpos naturalistas, sino como siluetas contrastadas, figuras que se funden con los escenarios virtuales y, al mismo tiempo, destacan dentro de ellos.*

Esta elección estética permitió que las acciones físicas repetitivas —caminar, vigilar, limpiar, esperar— adquirieran una dimensión simbólica mayor: más que ilustrar la trama, los cuerpos convertidos en siluetas se transformaron en signos cargados de tensión. De esta manera, la economía cromática no simplifica la narración, sino que la

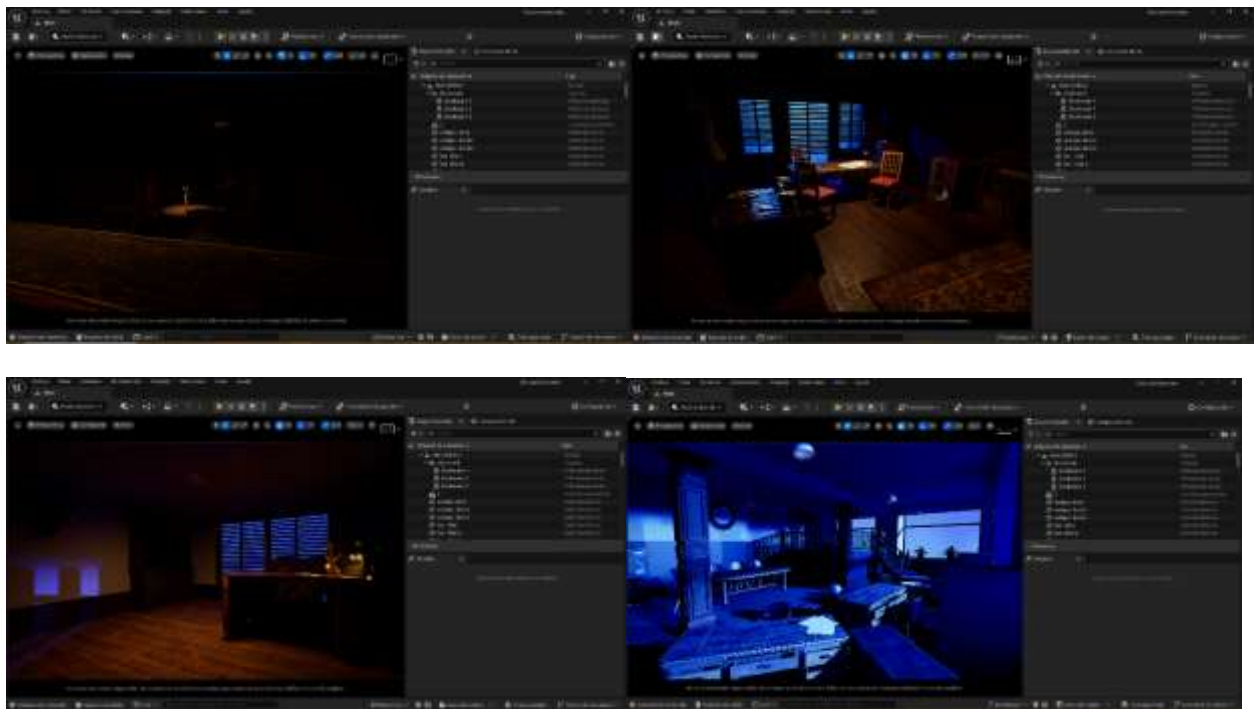
complejiza, al sumergir al espectador en una atmósfera de misterio, incertidumbre y opresión que dialoga directamente con la historia de Víctor y con la letra de la canción.

En este sentido, la estética cromática reducida funcionó como un lenguaje integrador entre lo corporal y lo digital: las acciones físicas propuestas por los integrantes de la banda se potenciaron en entornos virtuales diseñados bajo las mismas claves visuales, logrando una unidad expresiva donde la forma y el contenido se entrelazan.

La construcción de la dramaturgia de VICTOR estuvo acompañada desde el inicio por decisiones estéticas que definieron el modo en que la historia se narra y se percibe. Más que un añadido visual, la estética se convirtió en una herramienta dramática, un recurso que permitió dar coherencia a los personajes, a sus atmósferas y a los conflictos que habitan la obra. El guion planteó dos perspectivas narrativas —la vida cotidiana de Víctor y la investigación del agente— y ambas encontraron su unidad en una atmósfera visual oscura y contenida, que traduce las tensiones entre memoria, desgaste y violencia silenciosa. Así, la elección de una paleta cromática reducida no fue un gesto estilístico, sino una forma de expresar el carácter opresivo de los espacios y la condición rutinaria de los personajes.

En el plano de la estética y la narración inmersiva, la mediación de las interfaces fue igualmente decisiva. El relato de VICTOR no se organizó únicamente a través del guion o de las acciones físicas, sino también por la manera en que la interfaz del dispositivo inmersivo estructuró la experiencia. Como plantea Scolari (2004), cada interfaz propone una gramática propia, un conjunto de reglas y posibilidades que orientan la construcción del sentido. Así, en el teaser en 360°, la narrativa se distribuyó entre los cuerpos digitalizados, los entornos virtuales y la percepción del espectador, pero fue la interfaz —el visor, la pantalla, los controles de navegación— la que definió cómo esos elementos se articularon en la experiencia. De este modo, lo inmersivo no fue solo un efecto estético, sino una dramaturgia condicionada y posibilitada por la interfaz misma.

De esta manera los escenarios virtuales no funcionaron como simples decorados, sino como dispositivos dramáticos que, como plantea Sánchez (2007), actúan como estructuras que organizan la acción y producen significados más allá de la palabra. La oficina donde Víctor soporta el maltrato laboral, el bar que se convierte en refugio ambiguo, el hogar marcado por el vacío, y las calles como tránsito constante fueron diseñados para amplificar la carga simbólica de las acciones, configurando un espacio que no solo acoge la historia, sino que la impulsa y la complejiza.



17. Archivo - Escenarios en UE5

En esta lógica, la estética audiovisual del teaser se articula como estructura narrativa: los contrastes de luz y sombra sostienen el misterio de la investigación, la fragmentación de los cuerpos en penumbra refuerza el aislamiento del protagonista, y la ambigüedad visual traduce la incertidumbre que rodea a los personajes. La dramaturgia se escribe no solo en palabras y acciones, sino también en la forma en que el color, la luz y el espacio orientan la experiencia del espectador. Más que ilustrar una historia, esta propuesta visual y dramática traduce un

estado emocional: el peso de una vida en vigilancia, la frustración de lo no dicho, la persistencia de una memoria que resiste desde la sombra.

Fase 2.2

Esta fase también implicó el desarrollo escénico de una estructura narrativa dividida en dos perspectivas. Esta decisión permitió construir un relato fragmentado que transita entre la intimidad desgastada del protagonista y la búsqueda obsesiva del agente que reconstruye su historia, estableciendo una dramaturgia inmersiva que se despliega en capas temporales, espaciales y emocionales.

La primera perspectiva se centra en José Luis Contreras Carreño, un agente solitario que investiga el asesinato del jefe de Víctor. Su presencia en escena es silenciosa, observadora, metódica. A través de sus recorridos por los espacios que frecuentaba Víctor —la oficina, el bar, su hogar— el espectador accede a fragmentos de una vida ya ausente. Su figura encarna la mirada inquisitiva y al mismo tiempo el desconcierto ante una historia que no encaja en los moldes clásicos de justicia.

La segunda perspectiva, más íntima, nos lleva al día a día de Víctor: su rutina laboral, los maltratos de su jefe, la soledad de su casa, la repetición mecánica de una existencia vacía. Aquí el ritmo se desacelera aún más, permitiendo que cada gesto, cada mirada al vacío, cada paso contenido, revele la carga emocional del personaje sin necesidad de palabras. Esta dimensión humaniza el relato, permitiendo que la historia personal del abuelo que inspiró la canción se expanda poéticamente en escena.

Ambas líneas narrativas están construidas para cruzarse en los espacios compartidos: el bar, las oficinas, el apartamento. La decisión de que el agente transite los mismos escenarios que habitó Víctor permite establecer una conexión sensible entre ambos personajes, una especie de eco emocional que activa la memoria del espacio. Cada lugar funciona como un contenedor

de huellas, donde el cuerpo del investigador y el del vigilante se entrelazan simbólicamente, sin encontrarse directamente.

Los integrantes de La Farsa asumieron distintos roles en este universo escénico: agentes de apoyo, policías, trabajadores, sombras que habitan la ciudad virtual. Su participación no fue solo actoral, sino dramática: aportaron gestos, ideas, miradas que enriquecieron la construcción del relato desde lo colectivo.

(Con las cartas sobre la mesa Olga decide reunirse con todos los agentes antes del gran golpe y compartir sus hallazgos)

Dos semanas después del encuentro con la figura misteriosa todos se reúnen una vez más en el faro para reconocerse. – Farsantes ¿Por qué están aquí? – Les preguntas a los agentes. Pero nadie quiere responder. – Estamos a tres días de dar un golpe muy grande, pero quiero conocer sus razones – añades – Lo importante no es la razón por la que estamos aquí... sino porque alguien tiene que hacerlo. Al menos es un propósito – Responde el agente No.4 mientras los demás asienten con la cabeza – Todos tuvimos dudas desde que iniciamos en la agencia. Pero con el tiempo entendimos que este es nuestro trabajo – Añade el agente No.6 - ¿Conocen a la figura misteriosa? – Preguntas a los agentes – ¿Tienes dudas sobre él? Se ha contactado con todos... Quizá de las maneras más extrañas y sospechosas. Pero hace parte de nosotros y vela por nuestra seguridad. No sabemos sus intenciones ni qué quiere con la agencia. Pero siempre está detrás de todo, anticipándose y actuando desde el anonimato. Siempre está un paso por delante. – Afirma el agente No.5 – Entonces estamos juntos en esto. Y les agradezco por eso. – Finalizas – En dos días todos los medios de comunicación hablarán de esto y lo expondrán todo. Ya que estamos listos, sólo podría confiar en ustedes para esto –.



18. La calma antes de la tormenta

(Es hora del gran golpe para Lucía y Olga)

Fase 3.

La Fase 3 estuvo centrada en las sesiones de grabación, concebidas no solo como un procedimiento técnico, sino como un acontecimiento creativo y disciplinar en sí mismo. En este espacio, los integrantes de La Farsa trasladaron a la cámara las acciones físicas y gestuales que habían construido en la fase previa, enfrentándose al desafío de sostener la verosimilitud y la atmósfera narrativa en un entorno controlado y abstracto como el croma.

Cada sesión implicó repetir, ajustar y depurar los movimientos, en un proceso que recuerda lo que Boal (1979) denomina el trabajo del “espect-actor”: sujetos que no solo interpretan, sino que producen sentido desde la acción. La repetición de gestos cotidianos — mirar con desconfianza, caminar con pesadez, encender un cigarrillo, vigilar en silencio— adquirió un carácter dramático, porque condensaba la tensión y la memoria del personaje de Víctor y de quienes lo rodeaban. Como señala Grotowski (1968), el trabajo del actor se mide en la calidad de la acción física, en su precisión y densidad, más que en la palabra pronunciada.

La grabación se convirtió así en una práctica disciplinar colectiva, donde la cámara y la iluminación no solo documentaban, sino que exigían rigor: cada encuadre revelaba lo que funcionaba y lo que debía corregirse, obligando a los intérpretes a modular su energía, calibrar los tiempos de acción y sostener la intensidad dramática. La cámara, lejos de ser un dispositivo neutro, se constituyó como un agente que moldeaba la actuación y la dramaturgia.



19. Archivo - Grabación del teaser

El paso siguiente consistió en la producción virtual, donde las imágenes capturadas fueron sometidas a rotoscopia, recorte y tratamiento cromático para integrarlas en los entornos digitales diseñados en Unreal Engine. Este proceso evidenció lo que José Antonio Sánchez

(2007) denomina una *dramaturgia distribuida*: la narrativa no estaba concentrada en un texto, sino que se desplegaba en la interacción entre cuerpos grabados, atmósferas digitales, texturas e iluminación.

De este modo, la Fase 3 puede entenderse como un acto escénico en sí mismo: un cruce entre lo técnico y lo artístico, donde la disciplina del registro audiovisual se convirtió en un espacio de aprendizaje situado –Wenger (1998)- y en una experiencia estética plena –Dewey (1934)-. La grabación no fue un simple medio para obtener material, sino un escenario vivo donde se encarnaron los gestos, las memorias y las tensiones que sostienen el relato de VICTOR.

La producción virtual representó una segunda capa de creación, en la que el trabajo corporal de los integrantes de *La Farsa* fue reconfigurado y resignificado al integrarse en los escenarios digitales construidos en *Unreal Engine*. Lo que en la grabación aparecía como acciones físicas frente a un fondo neutro, en este proceso adquirió densidad narrativa, al convertirse en presencias que habitan atmósferas cargadas de tensión, vigilancia y desgaste.

Este ensamblaje técnico no se limitó a un ejercicio de montaje, sino que constituyó una forma de relectura artística. Cada gesto, cada movimiento y cada silencio fue resignificado en relación con los espacios virtuales: caminar en solitario ya no era solo una acción física, sino una metáfora del aislamiento; encender un cigarrillo se convertía en un signo de resistencia; mirar hacia el vacío, en una imagen de alienación. Así, las decisiones técnicas dieron lugar a una nueva dramaturgia, expandida y compartida entre cuerpos, imágenes y entornos digitales.

Durante la producción virtual y el montaje digital, las interfaces de programas como *Unreal Engine* y los sistemas de edición se convirtieron en el punto de encuentro entre la acción humana y el entorno digital. En este sentido, la interfaz no funcionó únicamente como un medio técnico, sino como un agente que modeló las decisiones estéticas y narrativas. Tal como afirma Scolari (2004), las interfaces son discursos que delimitan y posibilitan formas de interacción: condicionan qué puede hacerse, cómo se organiza la información y qué tipo de experiencia se

genera. En el caso de VICTOR, trabajar con estas herramientas implicó reconocer que la dramaturgia se co-construía con la tecnología, ya que la disposición de cámaras virtuales, el tratamiento de la luz o el ensamblaje de siluetas dependieron directamente de las opciones y limitaciones que ofrecía la interfaz del software.

En este sentido, la producción virtual funcionó como un espacio de mediación donde lo escénico y lo tecnológico se fundieron en un lenguaje común. Como señala Sánchez (2007), en la escena contemporánea los dispositivos técnicos no son meros soportes, sino productores de dramaturgia: generan sentido por sí mismos y transforman la acción de los intérpretes. En el caso de VICTOR, la digitalización de los cuerpos y su inserción en entornos virtuales no borró la actuación, sino que la potenció, dotándola de nuevos significados que no habrían surgido en un espacio presencial tradicional.

Desde la perspectiva pedagógica, este proceso también supuso una resignificación del trabajo artístico colectivo. Siguiendo a Dewey (1934), la experiencia estética implica la capacidad de transformar la materia y, en ese tránsito, transformar también a quienes la producen. Los integrantes de la banda no solo aprendieron a usar tecnologías de grabación y montaje, sino que también comprendieron cómo su trabajo corporal podía adquirir nuevas capas de sentido al pasar por el filtro de la virtualidad.

Finalmente, la producción virtual abrió un campo de exploración estética coherente con lo que Lanier (2017) describe como la expansión de la percepción y del cuerpo en entornos digitales. En este caso, esa expansión se manifestó no en la experiencia individual de un jugador, sino en el acto colectivo de resignificar la memoria de Víctor a través de un dispositivo inmersivo. Lo virtual, lejos de sustituir lo real, se convirtió en una forma de intensificarlo, de dotarlo de una nueva potencia expresiva.

La Fase 3 culminó con una reflexión crítica colectiva, entendida como un cierre tanto pedagógico como creativo. Este espacio permitió valorar los aciertos y dificultades del proceso,

reconociendo que la práctica técnica y la producción virtual no solo generaron un producto estético, sino también un aprendizaje compartido sobre la disciplina, la colaboración y el sentido de la creación. Siguiendo a Dewey (1934), la experiencia se completa cuando se piensa y se reelabora, y en este caso, esa reflexión final consolidó el proceso como un ejercicio de transformación artística y formativa para todos los integrantes de La Farsa.

(Dos días después los agentes se encuentran en sus posiciones alrededor del objetivo)

El agente No.4 y No.6 se encuentran fuera del edificio con el auto listo para el escape. Son las 9:58 a.m. cuando ingresas al edificio como la nueva becaria de la asistente del director general de Radio Nacional Cadena. Llega 2 minutos temprano y en recepción te anuncia usando una identificación falsa a nombre de Andrea Lesmes. Diez minutos después la asistente del director general baja a recibirla y le da un recorrido por las instalaciones. El primer piso es la recepción y donde se radican los documentos que van dirigidos hacia el canal de televisión y sus diferentes departamentos. La asistente la conduce en dirección al ascensor para (según ella) enseñarte los departamentos verdaderamente importantes. Antes de subir notas que las escaleras de emergencia se encuentran detrás de una falsa puerta al fondo del pasillo que da a los ascensores. La asistente te invita a entrar y dentro selecciona el piso 8, los pisos 2,3,4,5,6 y 7 son ignorados con frialdad – En el piso 8 se encuentra el set del noticiero, tenemos que ir allí primero porque es el lugar donde sucede lo más importante. Oye tú maquillaje es increíble, tienes que enseñarme tus secretos – Menciona con un tono despectivo. Al salir del ascensor te encuentras con un piso dúplex dispuesto enteramente para el set del noticiero, con todas las cámaras, luces y pantallas listas para la emisión del medio día. No hay nadie porque los camarógrafos, técnicos y directores están descansando para la jornada (menciona la asistente). Te impresiona el espacio y regresas al ascensor para dirigirte al piso nueve, justo al despacho del director general. Pero esta vez irán por el elevador privado que dirige desde cualquier planta al despacho del director. Al llegar te encuentras con una sala muy bien amueblada y decorada para atender a las más importantes

visitas del canal – Aquí sólo viene la elite colombiana– comenta la asistente. Un pequeño pasillo dirige a una puerta donde se encuentra la oficina privada – En este momento está vacía porque nuestro director se encuentra en un viaje de negocios por Europa – te informa la asistente. A la derecha de la sala un marco hacia la oficina de la asistente y tu espacio provisional – Esta es nuestra oficina apartada de todos. Aquí es donde trabajaremos en cosas súper importantes y llevaremos la agenda del director. Tú me ayudarás en archivo y en lo que necesite. Nada se puede perder porque es información importante -. Te quedas con la asistente mientras te enseña las funciones que vas a desarrollar.



20. El lugar de los hechos

A las 11:30 a.m. arriban el agente No.5 y No.7 como técnicos de reparación en una furgoneta sin etiquetas y con una placa modificada. Se acercan a recepción y se identifican falsamente con el fin de realizar un mantenimiento a los servidores del edificio. El jefe técnico los recibe y los acompaña hasta el piso 7 donde se encuentra la sala de servidores. Con paciencia empiezan a revisar placa por placa de los servidores, limpiándolos y revisando sus conexiones eléctricas - ¿Se demoran mucho? La revisión debe terminar antes de la emisión del medio día – Menciona el jefe técnico. No hay respuesta por parte de los agentes y sólo continúan con sus actividades.

Son las 12:07 del mediodía – ¡Ay! Ya casi va a empezar la emisión tenemos que estar ahí. Pero antes una retocadita de maquillaje – Comenta la asistente del director general. Sabes que ha

llegado el momento. Te ofreces a enseñarle algo de tu maquillaje a la asistente para que se retoque. Ella accede. Van al baño privado de la oficina y de tu bolso sacas un estuche plástico con una base (del tono de piel de la asistente). Se lo alcanzas – Oye nunca había visto esta presentación ¿De qué marca es? – comenta la asistente – Es un secreto – Le respondes. La asistente abre el estuche y acto seguido la tomas en tus brazos antes que caiga al piso desmayada. La llevas hasta su escritorio y la dejas apoyada sobre el mismo en una posición de descanso. Regresas al baño y limpias con mucho cuidado el “maquillaje secreto” y lo guardas en tus pertenencias. Recoges todo, incluyendo la llave del elevador privado y te diriges al séptimo piso.

Paralelamente los agentes No.5 y No.7 continúan con la revisión de los equipos – Señores 12:07... La emisión está por comenzar, necesito que terminen – Anuncia el jefe técnico – Señor, hay un problema con esta placa – Le indica el agente No.7. El jefe técnico se acerca para revisar la placa que está ubicada en el suelo y al agacharse el agente No.5 le pone un trapo justo en su nariz. A los pocos segundos el jefe técnico se encuentra tendido en el piso. Los agentes reubican los servidores en su posición y preparan todo para la emisión. Tres minutos después entras en la sala de servidores con tus compañeros - ¿Qué tal todo arriba? – Pregunta el agente No.5 – No tan mal. La asistente va a creer que todo fue una pesadilla ¿Cuánto tiempo va a estar dormido? – respondes – Lo suficiente para que alguien pueda rescatarlo – Responde el agente No.7. Por un monitor pueden ver todo lo que está ocurriendo en el set del noticiero. Todo el equipo ya se encuentra listo para empezar la emisión. El director pregunta por la asistente y el jefe técnico, pero lo deja pasar y menciona que no los necesita para llevar la emisión. Chequean las señales con los asistentes técnicos y con un retraso habitual entre lo que ocurre en el set y la transmisión de 3 minutos, echan a andar la emisión del noticiero del mediodía – Doce millones de espectadores conectados – menciona el agente No. 5 – Justo a tiempo – respondes.

12:45 del mediodía. Desde el puesto de mando de la sala de servidores cargas el disco – Listo para enlazar con la transmisión – Comenta el agente No.7. El agente No. 5 que ha estado

roseando con gasolina parte de los servidores – El fuego está listo para la señal – comunica. Das la orden de cargar enlazar el material a la emisión e inmediatamente prenden fuego a los servidores – Tenemos 3 minutos para que se percaten del problema – Menciona el agente No.7 – Suficiente para desaparecer – Comentas. Te quitas tu abrigo y parte de tu vestimenta para que sea consumida por las llamas. El agente No.5 y No7 bajan por el ascensor de servicio y sin mediar palabra con la recepcionista le agradecen y abandonan el edificio. Justo la señal para que el agente No.4 y No.6 den la vuelta al edificio para recogerte en la salida de emergencia desde la que sales al cruzar el elevador privado y la puerta falsa que da a las escaleras. Entrás al vehículo mientras observas como la furgoneta de mantenimiento cruza la avenida a buena velocidad. El agente No.6 monitorea la transmisión, mientras el agente No.4 enciende el vehículo para salir de la zona – Acaba de empezar... Ya me imagino el caos de allí adentro – menciona el agente No.6 – Funcionó – Comentas mientras el vehículo empieza a moverse.



21. El golpe

La emisión del noticiero del mediodía se ve interrumpido por una serie de imágenes comprometedoras de todos los candidatos presidenciales, concejales de la ciudad, ministros y congresistas. Todos están manchados por vídeos que durante treinta minutos son proyectados en

las pantallas de todos los ciudadanos. El caos en la ciudad se hace presente y pasado ese tiempo te encuentras cerca de llegar a la posición del agente No.8 quien ha estado esperándolos con un vehículo de cambio. Antes de llegar ves los diferentes servicios de emergencia dirigirse al edificio del canal de televisión (policía, bomberos, ambulancias). Todo es un caos, pero es justo lo que estabas buscando. Al llegar a la posición – Ya están rastreando el auto, hay que hacer el cambio ya – Menciona el agente No.8 que ha estado pinchando las comunicaciones policiales. Tú, junto a los agentes No.4 y No.6 abandonan el vehículo mientras el agente No.8 le prende fuego. Abordan el siguiente automóvil y se marchan en dirección a la base para encontrarse con todos.



22. Verdades

(Al final sólo quedará el caos absoluto)

Fase 4.

La última fase del proceso se centró en la evaluación colectiva del recorrido creativo y técnico, así como en la reflexión sobre los aprendizajes que surgieron durante la producción del teaser VICTOR. Más que una revisión técnica, esta etapa fue vivida como un momento de

autoconciencia grupal, donde lo compartido y lo aprendido se volvió tan valioso como el producto final.

Desde el enfoque autoetnográfico, evaluar no consiste en calificar resultados, sino en reconocer las transformaciones que atravesaron al grupo: lo que se reveló de sí mismos, lo que se construyó colectivamente, y lo que se comprendió sobre el acto de crear como práctica crítica. En este sentido, el teaser no es solo un resultado, sino la huella de un proceso sensible que involucró cuerpo, memoria, técnica y afecto.

Aprendizajes escénicos: *El trabajo actoral en entornos virtuales exigió un enfoque distinto al del teatro convencional. La ausencia del espacio físico como referencia directa implicó una atención más aguda al gesto mínimo, al ritmo interno y al estado emocional sostenido. Más que representar una historia, habitamos una atmósfera, una tensión compartida.*

Como señala Boal, “todo cuerpo en escena dice algo, incluso cuando calla” (Boal, El arco iris del deseo, 1990), y en este proyecto esa afirmación se materializó con fuerza. El silencio, la mirada, la quietud y el desplazamiento fueron tratados como signos escénicos de igual potencia que la palabra o la acción.

Aprendizajes técnicos y estéticos: *La producción virtual con Unreal Engine y el montaje digital a partir de capturas en pantalla verde fue un campo de formación permanente. A lo largo del proceso, aprendimos que la tecnología no es solo una herramienta de montaje, sino una extensión del lenguaje escénico y una posibilidad para experimentar con la percepción.*

“La realidad virtual no sustituye la realidad, la amplifica” (Lanier, 2017, pág. 53). En nuestro caso, permitió expandir la narrativa, crear mundos simbólicos con libertad estética, y ofrecer al espectador una experiencia sensorial coherente con la historia de Víctor.

Aprendizajes colaborativos y pedagógicos: *La producción del teaser también fue una experiencia profundamente pedagógica. La construcción del guion, las decisiones sobre la*

estética, la apropiación tecnológica y la actuación se desarrollaron desde una lógica horizontal, colaborativa y situada. No hubo jerarquías fijas, sino un constante ejercicio de escucha y negociación colectiva.

A lo largo del proceso, la experiencia de VICTOR nos permitió reflexionar sobre la transformación del espectador en los entornos inmersivos. Si en el teatro tradicional el público ocupa una posición frontal, en la experiencia virtual se convierte en un espectador-actante, un cuerpo que participa del acontecimiento. Esta condición performativa, descrita por Fischer-Lichte (2011) como el núcleo de toda experiencia escénica, implica que el sentido surge en el intercambio y no en la representación. La realidad virtual amplifica este principio: la mirada, el movimiento y la percepción del espectador modifican el acontecimiento mismo, generando una dramaturgia abierta y compartida.

Desde esta experiencia, se confirma lo que Dewey (1934) plantea sobre la educación artística: el arte no es un objeto, sino una experiencia transformadora que implica hacer, sentir y reflexionar. Aprendimos creando, pero también reflexionamos sobre lo que significa crear desde lo común. La Farsa se configuró como una comunidad de práctica donde la empresa conjunta fue la creación del teaser, el compromiso mutuo se expresó en la colaboración entre los integrantes, y el repertorio compartido se manifestó en los códigos musicales, escénicos y técnicos que dieron identidad al proceso. La Farsa, en este sentido, no solo creó un producto artístico, sino que se constituyó como un espacio pedagógico en movimiento.

Reflexión final: *El proceso de creación del teaser VICTOR fue también un proceso de reconocimiento. De los otros, de nosotros mismos, de nuestras capacidades, miedos y saberes. El teaser no busca dar respuestas, sino activar preguntas: sobre el trabajo, la dignidad, la violencia silenciosa del sistema, y sobre cómo narrar todo eso sin perder el lenguaje poético ni la potencia estética. Este proyecto permitió confirmar que es posible crear desde los márgenes, investigar desde la práctica y aprender desde el hacer sensible. Y que cuando el arte se construye*

desde la memoria, la colaboración y el deseo colectivo, se convierte no solo en expresión, sino en transformación.

(Principio de causalidad)

Dos semanas después la ciudad se ha convertido en un completo caos. Las movilizaciones de los diferentes sectores sociales han paralizado la productividad del país. Ya se han sumado las demás ciudades y desde el campo se han paralizado las vías. Los implicados en el material expuesto se esconden en cualquier lugar que encuentren seguro... en otros casos la ciudadanía ha tomado justicia por su propia mano. Por primera vez el presidente renuncia a su posición política y los candidatos han desaparecido sin dejar rastro... las ramas judiciales están en su mayor crisis y solo esperan que la situación se calme. La policía no da abasto y hace lo que puede por proteger los pocos edificios que mantienen en pie el poder político en la ciudad. Los soldados han abandonado sus puestos y los ciudadanos se turnan para cuidarse los unos a los otros. Al final queda la esperanza, pero el panorama es incierto. Mientras tanto la agencia espera nuevas órdenes, observando quién sacará partido de toda esta situación.

6. ESCUCHA

(CONCLUSIONES)

El desarrollo del proyecto La Farsa – Escenarios Inmersivos permitió evidenciar que la creación artística y la experimentación tecnológica pueden confluír en un mismo proceso formativo y estético. A lo largo de las fases, la banda no solo consolidó un producto audiovisual inmersivo, sino que transformó su práctica colectiva, expandiéndola hacia territorios escénicos y digitales.

En primer lugar, la metodología autoetnográfica resultó fundamental para reconocer cómo las memorias personales y las experiencias de los integrantes alimentaron la dramaturgia y el guion. La historia de Víctor dejó de ser un relato individual para convertirse en una construcción compartida, resignificada por las acciones físicas, los entornos digitales y la producción virtual.

En segundo lugar, el proyecto demostró la pertinencia de la autogestión como estrategia pedagógica y creativa. La asunción de múltiples roles —músicos, actores, técnicos, productores— fortaleció la autonomía del grupo y permitió comprender la creación como un proceso integral que exige tanto sensibilidad estética como disciplina técnica. Asimismo, la integración de tecnologías como Unreal Engine y la grabación en croma abrió un campo de exploración que resignificó el trabajo artístico. Lo virtual no operó como un simple recurso, sino como un medio para expandir la experiencia escénica, generando una dramaturgia distribuida en la que cuerpo, espacio y tecnología produjeron sentido de manera simultánea.

Finalmente, la reflexión crítica que acompañó cada fase confirmó que este proyecto trasciende la producción de un teaser. Más que un resultado, se trató de un proceso pedagógico y creativo que consolidó a La Farsa como una comunidad de práctica Wenger (1998), capaz de aprender colectivamente y de transformar la memoria y la experiencia en un dispositivo artístico inmersivo.

Eje pedagógico: El proyecto confirmó que la creación artística es, en sí misma, un espacio de aprendizaje. A través de la metodología autoetnográfica y del trabajo colectivo, *La Farsa* se configuró como una comunidad de práctica Wenger (1998), donde cada integrante aportó experiencias, memorias y propuestas que nutrieron la dramaturgia. La reflexión crítica, asumida al final de cada fase, permitió reconocer errores, ajustar estrategias y resignificar las acciones en función del aprendizaje. Como sostiene Dewey (1934), la experiencia estética se completa cuando se piensa y reelabora, y en este caso, el proceso de creación se convirtió en una práctica formativa que trascendió lo artístico para fortalecer la autogestión, la disciplina y la construcción de saberes compartidos.

El proyecto consolidó una pedagogía basada en la colaboración, la reflexión y la acción compartida, en la que el aprendizaje emergió directamente de las dinámicas colectivas de creación. Desde la metodología autoetnográfica, las experiencias, emociones y memorias personales de los integrantes se convirtieron en materia prima de la dramaturgia, configurando un espacio donde pensar, sentir y hacer fueron procesos inseparables. La creación fue, por tanto, un medio para aprender en conjunto, más que un fin en sí mismo. Siguiendo a John Dewey (1934), el conocimiento artístico surge cuando la experiencia se vive, se reflexiona y se reconstruye. En *La Farsa – Escenarios Inmersivos*, esta reconstrucción se dio de manera colectiva: cada ensayo, grabación o montaje implicó un proceso de diálogo y negociación donde el grupo analizó sus resultados, tomó decisiones conjuntas y reorientó su práctica. La pedagogía se manifestó entonces como un proceso dialógico y experimental, en el que la autonomía individual se articuló con la responsabilidad compartida.

Esta dinámica coincide con lo que Etienne Wenger (1998) denomina una comunidad de práctica, es decir, un grupo que aprende haciendo juntos, compartiendo significados y construyendo repertorios comunes. *La Farsa* funcionó como tal comunidad: los roles rotativos, la coautoría de ideas, la gestión compartida del tiempo y los recursos y la constante reflexión sobre el proceso

permitieron que el conocimiento se distribuyera horizontalmente. No existió un maestro ni un aprendiz en sentido tradicional; todos enseñaron y aprendieron a través de la práctica conjunta.

A la vez, la presencia corporal y el trabajo con las acciones físicas aportaron una dimensión pedagógica desde el cuerpo. Siguiendo las ideas de Augusto Boal (1993), el cuerpo no fue solo instrumento expresivo, sino un medio de conocimiento sensible: cada gesto, cada repetición y cada improvisación sirvieron para construir sentido colectivo y explorar tensiones de poder, opresión o resistencia. Este aprendizaje corporal compartido generó una pedagogía del movimiento que complementó la reflexión teórica con una comprensión encarnada de la experiencia. La colaboración no se limitó al trabajo artístico: también abarcó la gestión, la toma de decisiones técnicas y la organización del grupo. Aprender a coordinar la grabación, montar los entornos virtuales o asumir nuevos roles dentro del proyecto se convirtió en un ejercicio de corresponsabilidad. En este sentido, la autogestión no fue solo una estrategia logística, sino una pedagogía del compromiso que fomentó la escucha, la empatía y la confianza como valores formativos.

En síntesis, el eje pedagógico de La Farsa – Escenarios Inmersivos demuestra que el aprendizaje más significativo ocurre en comunidad, cuando el conocimiento se construye desde la práctica compartida, el diálogo y la reflexión conjunta. Lo pedagógico aquí no radica en enseñar técnicas o teorías, sino en aprender a convivir en el proceso creativo, a pensar con otros y a convertir la experiencia colectiva en conocimiento vivo.

Eje estético: *Desde lo estético, La Farsa – Escenarios Inmersivos exploró nuevas formas de dramaturgia y de relación entre cuerpo, imagen y espacio, situándose en la lógica del teatro posdramático descrito por Hans-Thies Lehmann (2013). En este marco, la obra no se articula en torno a una narrativa lineal ni a un texto cerrado, sino a una constelación de acciones, atmósferas, imágenes y sonidos que se entrelazan para construir sentido. La historia de Víctor*

no se “cuenta” en términos tradicionales: se percibe, se atraviesa y se interpreta a través de una experiencia sensorial y fragmentaria que convoca al espectador a completar lo que no se dice.

Esta concepción posdramática permitió que la dramaturgia emergiera del propio proceso colectivo. Las acciones físicas inspiradas en Jerzy Grotowski y Eugenio Barba dieron origen a una poética del gesto mínimo: movimientos repetitivos, tensiones contenidas y silencios prolongados que evocan el desgaste, la vigilancia y la alienación del personaje. Estos gestos, trasladados luego al entorno digital, adquirieron nuevas resonancias simbólicas, configurando una dramaturgia del cuerpo digitalizado, donde la fisicidad de los intérpretes dialoga con la materialidad virtual del espacio. En esta relación entre cuerpo y tecnología se evidencia lo que Erika Fischer-Lichte (2011) denomina la autopoiesis del acontecimiento escénico: una estética que surge de la interacción viva entre los cuerpos, los objetos, los sonidos y el entorno. La creación de los escenarios en Unreal Engine —con sus luces, sombras, niebla y texturas metálicas— no funcionó como una mera ambientación, sino como una extensión perceptiva de la acción actoral. El espacio se convirtió en un organismo sensible que afecta y es afectado por la presencia de los intérpretes, desdibujando los límites entre lo real y lo virtual.

La estética noir elegida como lenguaje visual condensó la tensión emocional y simbólica de la historia. A través de una paleta cromática reducida —dominada por negros, grises y luces puntuales—, se construyó una atmósfera de opresión y misterio que reflejaba el conflicto interior del personaje y la crítica social subyacente. El claroscuro no fue solo una decisión visual, sino una herramienta dramática: las sombras actuaron como velos narrativos que ocultan tanto como revelan, invitando al espectador a participar activamente en la construcción del sentido.

Siguiendo a José Antonio Sánchez (2007), lo escénico se define hoy por su capacidad de integrar dispositivos técnicos y materiales diversos para generar nuevas experiencias perceptivas. En La Farsa – Escenarios Inmersivos, esta integración alcanzó una forma híbrida entre lo teatral y lo cinematográfico, lo performativo y lo digital. Las texturas virtuales, los reflejos, los

movimientos de cámara y los efectos lumínicos fueron tratados como dispositivos dramaturgicos en sí mismos: productores de tensión, ritmo y emoción.

Esta mirada estética no busca ilustrar la historia de Víctor, sino pensar a través de ella. La composición visual y sonora se convierte en una forma de pensamiento estético que traduce emociones y conflictos en sensaciones. Como plantea Fischer-Lichte (2011), la performance genera conocimiento no a través de conceptos, sino de percepciones transformadoras. En este sentido, el eje estético del proyecto no se limita a mostrar una estética coherente, sino que propone una experiencia que transforma al creador y al espectador: un acontecimiento que se piensa con los ojos, el cuerpo y la escucha.

Eje tecnológico: *En La Farsa – Escenarios Inmersivos, la tecnología no funcionó como un soporte ni como una herramienta auxiliar, sino como un lenguaje escénico y epistemológico que permitió pensar y crear de nuevas maneras. El trabajo con Unreal Engine, la grabación sobre croma, la rotoscopia y el montaje digital fueron mucho más que procedimientos técnicos: se convirtieron en una forma de comprender el cuerpo, el espacio y la acción dentro de un nuevo régimen de experiencia.*

El uso del motor gráfico Unreal Engine implicó un aprendizaje profundo sobre las posibilidades estéticas del entorno digital. Cada escenario fue diseñado a partir de criterios espaciales y lumínicos que respondían tanto al guion como a las atmósferas emocionales del personaje. El modelado de estructuras industriales, la incorporación de texturas metálicas y el tratamiento de la iluminación direccional crearon una espacialidad coherente con la estética noir, pero también dotada de verosimilitud visual. El proceso de renderizado y postproducción consolidó la unidad estética, mientras que el ensamble entre cuerpos reales y entornos virtuales permitió explorar el límite entre lo físico y lo simulado, generando lo que Fischer-Lichte (2011) denomina una “presencia expandida”. En este sentido, lo tecnológico devino en una extensión del cuerpo. Tal como señala Jaron Lanier (2017), la realidad virtual no solo transforma la percepción, sino

que reconfigura la forma en que habitamos el mundo: “cuando habitas un mundo virtual, tu percepción se adapta; aprendes a sentir de maneras que antes no estaban disponibles”. En La Farsa, esta idea de corporalidad extendida se materializó cuando las acciones físicas grabadas sobre croma se tradujeron en movimientos digitalizados que conservaban la expresividad del cuerpo humano, pero amplificados por el entorno digital. El cuerpo del intérprete se volvió interfaz, frontera y mediador entre lo real y lo virtual.

Siguiendo a Carlos Scolari (2004), toda interfaz es una superficie de traducción entre sistemas —entre humanos y máquinas, entre códigos y experiencias—. Desde esta perspectiva, el trabajo con las herramientas digitales no se limitó a un dominio técnico, sino que implicó aprender a leer y escribir con la tecnología, reconociendo que las decisiones estéticas (la textura, la luz, el ritmo de la cámara) son también decisiones semióticas y comunicativas. La banda se formó así como una comunidad tecnopoética: capaz de generar sentido a partir de la interacción entre cuerpos, dispositivos y narrativas.

Este cruce entre lo escénico y lo digital produjo un cambio radical en la noción de espectador. La experiencia inmersiva del teaser VICTOR desplaza la mirada pasiva y propone una relación activa: el público, al situarse dentro del entorno virtual, deja de ser observador y se convierte en espectador-actante. Como señala Jacques Rancière (2008), “todo espectador ya actúa, observa, selecciona, compara e interpreta”. En la VR, este principio se vuelve literal: el cuerpo del espectador interviene en la dramaturgia desde su movimiento, su atención y su punto de vista. Así, la dimensión tecnológica del proyecto no solo transformó la producción artística, sino la experiencia de recepción. La interfaz digital, el sonido direccional y la espacialidad envolvente convirtieron la mirada del espectador en una acción perceptiva. Cada desplazamiento, cada cambio de foco o interacción genera sentido; la dramaturgia se distribuye entre lo que el sistema propone y lo que el espectador decide recorrer. Esta condición performativa redefine el acto escénico como un acontecimiento compartido entre humano y

máquina, donde la tecnología deja de ser una mediación para convertirse en coautora del sentido.

En síntesis, la tecnología en La Farsa – Escenarios Inmersivos fue comprendida como un espacio de aprendizaje, de exploración estética y de experimentación perceptiva. Lejos de sustituir lo teatral, lo amplió, extendiendo el cuerpo, la mirada y la escucha hacia nuevos territorios sensibles. Lo virtual no reemplazó la escena: la expandió hacia una dramaturgia del presente, donde crear es también programar, observar es actuar, y la técnica se vuelve pensamiento.

Cierre: *En conjunto, La Farsa – Escenarios Inmersivos se configuró como un proceso de investigación-creación donde la pedagogía, la estética y la tecnología convergieron en una misma experiencia transformadora. Desde lo pedagógico, el trabajo colectivo permitió reconocer que el aprendizaje ocurre en la práctica compartida, en el diálogo constante y en la reflexión sobre el hacer. La autogestión, el trabajo colaborativo y la metodología autoetnográfica convirtieron la creación en un laboratorio de pensamiento pedagógico, donde cada decisión estética o técnica fue también una oportunidad para aprender en comunidad.*

Desde lo estético, el proyecto expandió la noción de dramaturgia más allá del texto, explorando la acción, la imagen y el sonido como materiales de pensamiento escénico. Las acciones físicas, los cuerpos digitalizados y los entornos virtuales configuraron un lenguaje híbrido, coherente con las poéticas posdramáticas contemporáneas. La estética noir y la atmósfera industrial de VICTOR operaron como metáforas visuales del desgaste, la memoria y la resistencia, demostrando que la forma también puede ser una vía de reflexión crítica.

Finalmente, desde lo tecnológico, el uso de herramientas digitales —como Unreal Engine, el croma y la rotoscopia— permitió resignificar la relación entre cuerpo, espacio y espectador. Lo virtual no se entendió como sustituto de la escena, sino como su extensión: un espacio donde la percepción se amplía y la acción se comparte. La figura del espectador-actante sintetiza este

tránsito, donde observar también implica participar, y la tecnología se vuelve una aliada sensible en la construcción del acontecimiento escénico.

De esta manera, La Farsa no solo produjo un resultado artístico inmersivo, sino que instauró una forma de pensar la creación como experiencia de conocimiento. En la intersección entre arte, pedagogía y tecnología, este proyecto reafirma que la escena contemporánea no se limita a un lugar o formato: es un territorio expandido donde el cuerpo, la memoria y lo digital se encuentran para generar sentido y aprendizaje compartido.

BIBLIOGRAFÍA

- Barba, E. (2017). *La canoa de papel. Tratado de antropología teatral*. Fondo Editorial ENSAD.
- Boal, A. (1979). *Teatro del Oprimido*. Alba.
- Boal, A. (1990). *El arco iris del deseo*. Barcelona: Alba Editorial.
- Borgdorff, H. (2012). *The Conflict of the Faculties: Perspectives on Artistic Research and Academia*. Leiden University Press.
- Canclini, N. (1989). *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México D.F.: Grijalbo.
- Dewey, J. (1934). *El arte como experiencia*. Lima: Paidós.
- Dewey, J. (1998). *Democracia y educación*. Madrid: Morata.
- Eisner, E. (2002). *El arte y la creación de la mente*. España: Paidós.
- Ellis, C. A. (2010). Autoethnography: An Overview. *Forum: Qualitative Social Research*, 12(1).
- Fischer-Lichte, E. (2011). *Estética de lo performativo*. Madrid: Abada Editores.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.
- Freire, P. (1993). *Cartas a quien pretende enseñar*. Siglo XXI editores.
- Grotowski, J. (2012). *Hacia un Teatro Pobre*. México: Siglo Veintiuno Editores.
- Johnson, D. W. (1999). Exploring Collaborative Training with Educational Computer. *Scientific Research*, 12.
- Lanier, J. (2017). *Dawn of the new everything: a journey through virtual reality*. Londres: The Bodley Head.

- Lehmann, H.-T. (2013). *Teatro posdramático*. México: Editorial CENDEAC.
- Machon, J. (2013). *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Red Globe Press.
- Ranciére, J. (2014). *El reparto de lo sensible: estética y política*. Buenos Aires: PROMETEO LIBROS.
- Sánchez, J. (2007). *Prácticas de lo real en la escena contemporánea*. Madrid: Visor Libros.
- Schechner, R. (2000). *Performance: Teoría y prácticas interculturales*. Argentina: Libros del Roj.
- Schechner, R. (2004). *Performance Theory*. Londres: Routledge.
- Scolari, C. (2004). *Hacer Clic: Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales (iv premio de ensayo eusebi colomer de la fundación epon)*. Gedisa.
- Sensevy, G. (2011). *Le sens du savoir. Élément pour une théorie de l'action conjointe en didactique*. DE BOECK SUP.
- Wenger, E. (2001). *Comunidades de práctica: Aprendizaje, significado e identidad*. Barcelona: Ediciones Paidós.