

SP:RES

Methodology – Manual

This project has been funded with support from the European Commission.
This publication/communication reflect the view only of the author,
and the Commission cannot be held responsible for any use
which may be made of the information contained therein.



Programme: CREA2027
Action: CREA-CULT-2022-COOP
Project reference number: 101098584

Programme: CREA2027

Action: CREA-CULT-2022-COOP

Project reference number: 101098584

Project title: SPORES

Project acronym: SPORES

Duration: 15.01.2023 – 15.01.2025

Co-ordinator: Associazione Culturale Appercezioni Via Ardeatina132, Rome, IT, Post Code 00179

Phone1: +39 347 1961384;

Phone2: +39 669 363515

Email: amministrazione@spores-project.eu

SPORES is an artistic project that creates “intermedial experiences” at the crossroads of arts and technology, offering unprecedented opportunities for artists, audiences, cultural operators, institutions and technology designers to explore and implement new ways of experiencing live artistic performances both online and offline. **ACTIVITIES** The project comprises three steps: 1) Invent an original methodology for designing intermedial experiences, then train 15 cultural operators and artists to create 4 intermedial shows 2) Produce these 4 intermedial shows based on the SPORES methodology: – Sensible Archive, by Eugenio Barba, founder of Odin Teatret – Delirium, by Ikarus Stage Arts, company from Nordisk Teaterlaboratorium – Intermedial Travel, by Appercezioni – Euforia Carogna, by Antonio Rezza and Flavia Mastrella These 4 shows will be presented in 11 events in Denmark, Albania and Italy. 3) Share results and lessons learnt about intermedial experiences through 20 dissemination events hosted by associated partners comprising universities and cultural institutes (Goethe Institut and Istituto Italiano di Cultura) in France, Denmark, Italy and Albania. **OUTREACH** The 3-fold structure of the project is linked to a progressive outreach of 1) artists, 2) audience 3) stakeholders of the cultural and creative sector.

Partners

Associazione culturale APPERCEZIONI (Italy)

Carraro LAB (Italy)

Universiteti Polis (Albania)

Nordisk Teaterlaboratorium (Denmark)



Metodología

Las nuevas realidades virtuales y el arte del teatro

La industria del entretenimiento inmersivo incluye una amplia gama de experiencias, como el teatro inmersivo, la realidad virtual, los juegos de escape y más. Fue valorada en más de \$60 mil millones en 2019. Incluso el teatro inmersivo, aunque representa solo una pequeña parte de esta industria, contribuye con más de \$28 millones a ese valor. Sin embargo, el teatro inmersivo está ganando cada vez más popularidad y atención debido a su capacidad para involucrar a las audiencias de una manera más directa e interactiva. El National Theatre de Londres es uno de los líderes en la integración de la realidad virtual con el teatro inmersivo, utilizando esta tecnología para crear experiencias teatrales aún más inmersivas e innovadoras. Por ejemplo, el National Theatre ha creado un espectáculo llamado "Draw Me Close", que combina la tecnología de realidad virtual con la actuación teatral en vivo, permitiendo a los miembros de la audiencia interactuar con una actriz virtual y explorar un mundo virtual mientras se mueven libremente en el espacio físico. Este tipo de integración de la realidad virtual con el teatro inmersivo podría abrir nuevas vías para la industria teatral, creando experiencias aún más inmersivas e innovadoras para las audiencias. Pero, ¿qué es el teatro inmersivo?

¿El teatro ya es un arte inmersivo?

La metodología desarrollada por CarraroLAB durante los días de lanzamiento del proyecto SPORES tiene como objetivo entender cómo el teatro ya puede ser un arte inmersivo en sí mismo. Una implementación tecnológica del teatro debe comenzar con la comprensión de aquellas características que lo acercan a las experiencias de realidad virtual y aumentada. Amelia Stevens argumenta que lo que define al teatro inmersivo como un estilo de actuación teatral es su capacidad para crear intimidad a través de los elementos de narración utilizados. En otras palabras, el teatro inmersivo se distingue por la forma en que involucra activamente al público en la narración, creando una experiencia teatral más inmersiva y participativa. Stevens quiere lograr esto mediante el uso de diferentes técnicas, como el uso de espacios no convencionales, la participación física del público en la actuación y la interacción con los propios actores. El objetivo es crear una experiencia teatral más íntima y atractiva que pueda dejar una impresión duradera en los participantes. Esto puede suceder especialmente eliminando la frontalidad del escenario y pensando en el espacio como

un lugar donde los miembros del público están físicamente involucrados. De esta manera, el teatro sería verdaderamente "inmersivo" en el sentido de que crearía una experiencia teatral mucho más inmersiva e interactiva que las actuaciones teatrales tradicionales, y su impacto podría ser muy poderoso y duradero en los participantes. De hecho, parecería que en el teatro inmersivo hay una tendencia a eliminar la distancia entre el público y los actores, acercándolos en el mismo espacio físico y así rompiendo la llamada "cuarta pared" que tradicionalmente separa a los actores del público. Esto crearía una sensación de intimidad y participación activa por parte del público, que se sentiría directamente involucrado en la acción y la narrativa. Además, este derribo de la cuarta pared puede crear una sensación de vulnerabilidad tanto para los actores como para el público, quienes se enfrentan con la presencia y la interacción directa del otro. Sin embargo, esta vulnerabilidad también puede convertirse en una oportunidad única de conexión, ya que los espectadores se sentirían más profundamente involucrados en la historia y los personajes, y los actores tendrían la oportunidad de interactuar con el público de manera más directa y auténtica.

Dai videogiochi al teatro

Uno de los temas que se discutió en los días de entrenamiento en Brescia fue la tendencia a fusionar el teatro con los videojuegos. Esta práctica abre nuevas fronteras, pero también plantea varios problemas. Fabio Viola, diseñador y productor de videojuegos italiano, introdujo el concepto de "espect-actores" al fusionar las palabras "espectador" y "actor". El término se refiere a la naturaleza activa de la audiencia en el teatro contemporáneo, donde la línea entre los que miran y los que actúan en el escenario se vuelve cada vez más difusa. Según Viola, los espectadores no son simplemente observadores pasivos de la actuación, sino actores en su propio derecho, ya que participan activamente en la narrativa del videojuego. La experiencia teatral puede aprender de los videojuegos al tratar de crear una interacción entre actores y espectadores, en la que ambos grupos contribuyen a la creación de la historia y la narrativa. Este concepto se basa en la creencia de que el teatro debe ser una experiencia compartida e interactiva en la que la audiencia pueda participar activamente y en la que los actores puedan interactuar directamente con el público. De esta manera, los espectadores no son simplemente observadores pasivos, sino que se convierten en una parte integral de la actuación teatral. Sin embargo, el problema con los espectáculos teatrales que intentan la gamificación, en nuestra opinión, es que a menudo tienden a crear ejemplos que son inferiores a los modelos ya presentes en el mundo de los videojuegos.

Un ejemplo es el proyecto Half Real, una instalación artística que combina tecnología, arte y música para crear una experiencia inmersiva e interactiva para la audiencia. La obra fue concebida y realizada por el artista holandés Daan Roosegaarde, en colaboración con el músico italiano Eelco Topper. La instalación consta de una serie de pilares de luz que reaccionan al movimiento del público a través de sensores de movimiento. Los visitantes pueden moverse a través de los espacios creados por los pilares y experimentar una sensación de inmersión en un entorno de luz y sonido. La instalación fue inspirada en la tecnología de los videojuegos y en el concepto de 'medio real', que se refiere a la sensación de realidad mezclada con ficción que se experimenta durante el juego. La música y el sonido, creados por Eelco Topper, fueron compuestos especialmente para la instalación y se integran perfectamente con la luz y el movimiento del público. Sin embargo, son los propios actores quienes afirman que su obra está inspirada en el videojuego 'Heavy Rain', que permite un rango de interacciones infinitamente mayor que el espectáculo.

La realidad virtual como conexión

Crear intimidad a través de un medio remoto parece impráctico, pero durante los entrenamientos presentamos varios proyectos que argumentarían lo contrario. Nacido de una realidad distópica: la pandemia de COVID-19, Human Signs es un proyecto de arte participativo en línea de Yuval Avital que hasta la fecha involucra a más de 200 intérpretes de voz y gestos de 50 países diferentes. El proyecto comenzó con un testimonio artístico grabado por Avital, en el que expresó con su voz todos los sentimientos que experimentó durante su aislamiento. El resultado fue un mantra que, "replicando" la estética del virus, viajó por todo el mundo entrando en los hogares de artistas e invitándolos a responder a través de la voz y el gesto, dos de las formas más fundamentales de expresión humana. Human Signs se ha extendido constantemente, involucrando a otros artistas y avanzando hacia nuevas formas de proliferación. Las diversas cuentas artísticas no son solo expresiones personales de la vida en el aislamiento durante la pandemia, sino que también son parte de una reflexión colectiva sobre un momento histórico único; todas las voces y gestos se convierten en parte de un archivo digital vivo. Los artistas de Human Signs incluyen: artistas sonoros, incluidas algunas de las figuras más destacadas de la tradición antigua, la escena contemporánea y la escena experimental; intérpretes religiosos de todas las religiones y figuras clave de la música clásica y barroca; bailarines y solistas de las principales compañías de danza contemporánea y ballet; y coreógrafos y artistas de performance visionarios de todo el mundo. Human Signs presentó

transmisiones en vivo semanales de testimonios artísticos en diálogo entre sí y con el mantra de Human Signs a través del canal de YouTube de Avital. Los diálogos tomaron la forma de Ensembles y Constellations, ofreciendo composiciones dinámicas complejas o estructuras estáticas. La forma final de Human Signs es el sitio web "como un museo".

Al proporcionar una profunda sensación de unión, Human Signs tiene como objetivo superar la distancia física y el aislamiento. Y al hacerlo, nos invita a explorar espacios, lenguajes y formas de interconexión de manera diferente, como parte de una reflexión colectiva sobre un tiempo histórico único.

Realidad virtual como una arena

Además del tema de la unión, la realidad virtual puede representar lo contrario, creando lugares inmersivos altamente competitivos. "The Void", por ejemplo, es un parque de atracciones de realidad virtual que ofrece una experiencia completamente inmersiva e interactiva. La compañía fue fundada en 2015 y desde entonces se ha convertido en un destino popular para entusiastas de la RV y buscadores de emociones. La experiencia de "The Void" combina tecnología de RV con escenarios físicos, utilería y efectos especiales para crear un entorno único y realista. Los huéspedes usan un auricular de RV y una mochila que contiene una computadora y un sistema de retroalimentación háptica, lo que les permite ver e interactuar con el mundo virtual. "The Void" está actualmente en varias ciudades de todo el mundo, incluyendo Anaheim, Las Vegas, Dubai y Toronto. La compañía planea expandirse a otras ubicaciones en el futuro y continuar empujando los límites de la tecnología de RV para crear experiencias inolvidables para sus huéspedes.

Este ejemplo se usó durante la capacitación para reflexionar no tanto sobre la aplicabilidad de dicho modelo (demasiado costoso para SPORES), sino sobre la energía y el potencial de conflicto de estas nuevas tecnologías.

Framing a 360 grados

Durante el curso de capacitación, el equipo de CarraroLAB abordó la diferencia entre los medios que utilizan un marco (cine, fotografía, pintura, teatro clásico, etc.) y los que utilizan el espacio (pinturas rupestres, habitaciones con frescos, realidad virtual, Third Theatre, etc.). Se utilizó el cine como ejemplo más icónico, en particular la

reacción hostil de Steven Spielberg al video de 360 grados. Uno de los primeros ejemplos populares de video de 360 grados es "The Battle of Fallujah", un documental de realidad virtual que coloca al espectador en medio de un tiroteo durante la Segunda Batalla de Fallujah, que tuvo lugar en Irak en 2004. El video fue producido por el New York Times y publicado en 2016. Utiliza imágenes capturadas por el periodista incrustado Michael Kamber y el fotógrafo Louie Palu, quienes documentaron la batalla y las experiencias de los soldados que lucharon en ella. El video permite a los espectadores experimentar la intensidad y el caos de la batalla desde una perspectiva en primera persona, con la capacidad de mirar alrededor y ver la acción desde diferentes ángulos. El audio incluye transmisiones de radio de los soldados y los sonidos de disparos y explosiones, creando una sensación de inmersión. Ese mismo año, The Guardian publicó "Displaced", una serie documental de realidad virtual de dos partes que cuenta las historias de los refugiados. El primer episodio, titulado "Displaced: Episodio 1", lleva al espectador dentro del campo de refugiados de Domiz en el norte de Irak, hogar de más de 30,000 refugiados sirios que han huido de la guerra civil en su país. El video sigue la vida diaria de tres familias que viven en el campo, destacando los desafíos que enfrentan para encontrar comida, refugio y seguridad, pero también sus esperanzas para el futuro. El segundo episodio, titulado "Displaced: Episodio 2", se centra en las experiencias de los refugiados Rohingya que han huido de la violencia y la persecución en Myanmar y ahora viven en campos de refugiados en Bangladesh vecino. El video cuenta la historia de una familia Rohingya y su viaje desde Myanmar hasta el campo de refugiados, así como sus luchas para adaptarse a su nuevo entorno y encontrar una manera de reconstruir sus vidas. Ambos episodios utilizan la tecnología de video de 360 grados para sumergir al espectador en los campos de refugiados y dar una idea de cómo es vivir como refugiado. Los videos también incluyen entrevistas con trabajadores humanitarios y expertos en crisis de refugiados para proporcionar contexto e información de fondo sobre los problemas que enfrentan los refugiados hoy en día.

La lección que se puede aprender es que los videos de 360 grados pueden ser extremadamente atractivos, tanto perceptualmente (The Battle of Fallujah) como emocionalmente (Displaced). Por lo tanto, el teatro puede utilizar este medio como un dispositivo de inmersión, como será el caso en la obra Elsewhere.

El término "realidad aumentada" fue utilizado por primera vez por Antonin Artaud, dramaturgo y teórico del teatro francés del siglo XX, en su ensayo de 1938 titulado "El teatro y su doble". En este texto, Artaud describe una forma de teatro que va más allá de la representación realista y busca crear una especie de "realismo psíquico", capaz de involucrar al espectador en un nivel emocional y sensorial. El autor utiliza el término "realidad virtual" para referirse a esta experiencia teatral, que se presenta

como una especie de simulación de la vida real, pero que al mismo tiempo se separa de ella para crear una experiencia única e inmersiva. En este sentido, Artaud anticipa en décadas el concepto contemporáneo de realidad virtual, que utiliza tecnologías avanzadas para crear una experiencia inmersiva e interactiva que simula la realidad, pero que al mismo tiempo es distinta de ella. El concepto de realidad virtual, que se ha desarrollado y perfeccionado gracias a los avances tecnológicos de las últimas décadas, habría originado en el mundo del teatro. Sin embargo, el uso práctico de este concepto en el teatro no es comparable a otros medios, como los videojuegos y el cine. Sin embargo, CarraroLAB investigó algunos ejemplos particularmente útiles:

"Wonder.land" es una producción de teatro musical que se estrenó en el National Theatre de Londres en 2015. La producción es una reimaginación moderna de la novela clásica de Lewis Carroll "Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas". La historia sigue a una joven llamada Aly, que lucha por encajar en la escuela y en su vida familiar. Un día descubre un mundo virtual llamado "Wonder.land", donde puede crear una nueva versión idealizada de sí misma y escapar de sus problemas. El espectáculo cuenta con una mezcla de actuación en vivo y elementos digitales interactivos, incluyendo un mundo virtual proyectado sobre el escenario. La música, compuesta por Damon Albarn, combina influencias de pop, rock y electrónica para crear un sonido único y contemporáneo. A pesar de reacciones mixtas, "Wonder.land" fue considerada un intento ambicioso y valiente de combinar teatro y tecnología, y sigue siendo un ejemplo interesante de cómo se pueden incorporar elementos digitales en actuaciones en vivo.

"Hamlet 360: Thy Father's Spirit" es una adaptación de realidad virtual de la obra clásica de William Shakespeare "Hamlet", producida por la Commonwealth Shakespeare Company en 2019. La producción fue creada en colaboración con Google's Creative Lab y mostró el potencial de la realidad virtual para crear experiencias teatrales inmersivas. La obra fue filmada con cámaras de 360 grados, permitiendo a los espectadores moverse y observar en el mundo virtual mientras la obra se desarrolla. La producción utiliza tecnología innovadora para dar vida a la obra, con un elenco de actores actuando frente a una pantalla verde y el mundo virtual creado a través de imágenes generadas por computadora. "Hamlet 360: Thy Father's Spirit" fue bien recibido por el público y la crítica, quienes elogiaron el uso innovador de la realidad virtual y las excelentes actuaciones del elenco. La producción se consideró un ejemplo innovador de cómo la realidad virtual puede utilizarse para mejorar las formas tradicionales de teatro y crear nuevas experiencias inmersivas para el público. "Hamlet" también es un vehículo de innovación en "VR + Theatre =

YOU as Hamlet", una producción teatral única creada por Corinna Di Niro, que combina realidad virtual y actuaciones en vivo para ofrecer al público una experiencia inmersiva en el papel del protagonista de Hamlet en la obra de Shakespeare. La producción comienza con los miembros del público que usan visores de realidad virtual y son transportados a una recreación digital del castillo de Elsinore, el escenario de la obra. Una vez dentro del mundo virtual, el público asume el papel de Hamlet y es guiado a través de la historia por actores de carne y hueso físicamente presentes en el escenario. Los actores de carne y hueso interactúan con el público, dándoles indicaciones y sugerencias para guiarlos a través de la historia y su actuación. Se anima al público a sumergirse completamente en la experiencia, explorar el mundo virtual e interactuar con los otros personajes de la obra. La producción está diseñada para ser interactiva y personalizada para que cada miembro del público pueda tener una experiencia única al interpretar a Hamlet. El uso de la tecnología de realidad virtual permite al público involucrarse completamente con la historia y experimentar la obra desde una perspectiva completamente nueva. "VR + Theatre = YOU as Hamlet" hace uso innovador de la nueva tecnología y la experiencia inmersiva que ofrece. La producción se consideró un ejemplo innovador de cómo la realidad virtual puede utilizarse para mejorar las formas tradicionales de teatro y crear nuevas experiencias interactivas para el público.

Spacetelling

El término "spacetelling" fue acuñado por CarraroLAB, en el curso de su larga experiencia en lo digital, para indicar una metodología narrativa ligada al espacio y al lugar. Se entiende como radicalmente opuesto al "storytelling", precisamente porque interrumpe todos los elementos que lo distinguen. A la linealidad de la historia se opone la circularidad del espacio exploratorio, a la estructura cronológica de una historia, la estructura estética de un lugar.

Con el advenimiento de la realidad virtual y aumentada, ha llegado el momento de cuidar la relación entre las personas en el espacio y la organización del espacio en sí mismo. El arte teatral, si quiere encajar con éxito en la innovación tecnológica de las nuevas realidades digitales, debe convertirse (o volver a ser) el arte de sumergirse y ser sumergido.