



G-NESIS: Las artes escénicas digitales como oportunidad de Aprendizaje-Servicio en Ciencias Sociales

Pablo Fernández Santa Cecilia¹; María Juárez González²; Guillermo Jurado Villacañas³

Enviado: 10/05/2021 / Evaluado: 14/05/2021 / Aceptado: 04/06/2021

Resumen. En este artículo describimos la propuesta metodológica desarrollada en el seno de un Proyecto de Innovación Educativa, que tiene como objetivo la colaboración entre el Máster de Análisis Sociocultural del Conocimiento y de la Comunicación de la Universidad Complutense de Madrid, y la obra de teatro inmersiva con tecnología digital G-NESIS. Durante dicha colaboración, se han puesto en juego metodologías propias de las ciencias sociales en el marco de una experiencia de “Aprendizaje-Servicio” en la que el alumnado ha podido poner en práctica las enseñanzas teóricas del Máster, con el objetivo de recabar de manera sistematizada la experiencia del público de G-NESIS para mejorarla en todo lo posible. Para ello, presentaremos el conocimiento acumulado durante la participación en esta experiencia por parte de los autores de la publicación.

Palabras clave: teatro inmersivo; digital; sociología; innovación educativa

[en] G-NESIS: Digital Perofming Arts as an oportunity for Service-Learning in social sciences

Abstract. In this article we describe a methodological approach developed in an Educational Innovation Project. Its main goal is to establish a collaboration between the Sociocultural Analysis of Knowledge and Communication Masters degree from Complutense University in Madrid, and G-NESIS, an immersive and digital technology-based theatre play. This collaboration aims to provide an experience of “Learning-Service” to the Masters’ students, which allows them to apply their theoretical knowledge together with social science research methods, in order to systematically record the audience’s experience and use that feedback to improve G-NESIS. To this extent, the article is based on the authors’ experience from participating in the cited project.

Keywords: immersive theater; digital; sociology; educational innovation

Sumario. 1. Introducción. 1.1. Hipótesis y objetivos. 2. LA G-NESIS de un proyecto de innovación educativa. 2.1. Presentación del caso. 2.2. Puesta en marcha del Proyecto de Innovación Educativa. 2.3. El Proyecto de Innovación Educativa (PIE). 3. Propuesta teórica y metodológica en el marco del PIE. 3.1. Digitalidad. 3.2. Inmersividad. 4. Metodología desarrollada para la valoración de G-NESIS. 5. Conclusiones. 5.1. Aperturas de la investigación. 6. Bibliografía

Cómo citar: Fernández Santa Cecilia, P.; Juárez González, M.; Jurado Villacañas, G.(2021), G-NESIS: Las artes escénicas digitales como oportunidad de Aprendizaje-Servicio en Ciencias Sociales, en *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación* 26, 123-135.

¹ pablof17@ucm.es

² mariajua@ucm.es

³ gujurado@ucm.es

1. Introducción

En el presente artículo abordamos la colaboración entre la obra teatral *G-NESIS* y el Máster de Análisis Sociocultural del Conocimiento y la Comunicación de la Universidad Complutense de Madrid –MASCYC en adelante–, a la que el Vicerrectorado de Calidad e Innovación de la citada universidad concedió el estatus de Proyecto de Innovación Educativa –PIE en adelante–. Este intercambio entre el mundo académico y el de las artes escénicas, sirve como un ejemplo de la implementación del modelo “Aprendizaje-Servicio” que expondremos aquí, María Juárez y Guillermo Jurado, en calidad de integrantes del Proyecto de Innovación Educativa, y Pablo Fernández, en calidad de miembro del equipo de *G-NESIS*.

G-NESIS, definida como una obra de teatro inmersivo digital, tiene un planteamiento novedoso que sitúa al público en el centro del espectáculo, e incluye la utilización activa del *smartphone* como parte fundamental de la propuesta. En este sentido, el desarrollo de la obra se vehicula a través de una *app*, diseñada específicamente para la experiencia, con el objetivo de atraer al teatro a un público joven cada vez más desafecto con esta forma de arte. Así, la colaboración con el Máster de Análisis Sociocultural cumple una doble función –didáctica y de servicio–, dando la oportunidad al alumnado del Máster de poner en juego distintas técnicas de investigación de las ciencias sociales, que sirvan para sistematizar la recogida de los datos sobre las impresiones del público durante la fase de testeo de la obra; y, finalmente, presentar dicha información al equipo de *G-NESIS*, que introducirá los cambios pertinentes en el diseño de la experiencia.

1.1 Hipótesis y objetivos

La hipótesis de partida de este trabajo es la pertinencia de la utilización de metodologías propias de Ciencias Sociales, como la encuesta, el grupo de discusión y el análisis del discurso, para la inscripción de las valoraciones del público sobre la experiencia *G-NESIS*; y la posterior incorporación de estas valoraciones a experiencia teatral con el objetivo de mejorar su calidad. Como hipótesis secundaria, se plantea la adecuación del desarrollo de un Proyecto de Innovación Educativa basado en el Aprendizaje-Servicio como marco institucional que permite la colaboración de distintas instancias (docente, estudiantil y del ámbito de la producción cultural) para la creación y puesta en marcha de dichas metodologías.

Los objetivos del presente artículo son los siguientes:

- Dar a conocer la experiencia teatral *G-NESIS* como un producto cultural innovador y de interés para las Ciencias Sociales y la investigación en comunicación, debido al protagonismo que otorga la interacción mediada por tecnología digital.
- Hacer una primera evaluación tentativa del Proyecto de Innovación Educativa a los objetivos tanto de la dirección de *G-NESIS* (faceta de *servicio* del proyecto) como del profesorado y el alumnado del Máster de Análisis Sociocultural del Conocimiento y la Comunicación (faceta de *aprendizaje*).
- Describir los principales planteamientos teóricos en los que se basa *G-NESIS* (digitalidad e inmersividad) y que orientan el diseño de la metodología para evaluar la experiencia del público en el teatro.

- Presentar detalladamente la metodología desarrollada para la valoración de *G-NESIS* y discutir su adecuación a los fines establecidos.

2. La *G-NESIS* de un proyecto de innovación educativa

2.1. Presentación del caso

G-NESIS es una obra de teatro inmersiva con tecnología digital dirigida por Pilar G. Almansa, en la que los espectadores se sitúan en el centro del espectáculo, interactuando entre ellos: físicamente al subirse al escenario y empezar a competir y colaborar, y, virtualmente, a través de una *app* desarrollada específicamente para que el público se organice y comunique. La narrativa puede enmarcarse en el género de ciencia ficción, y se estrenó en mayo de 2021 en el Teatro Galileo de Madrid. La sinopsis es la siguiente:

“La Tierra se ha convertido en un planeta contaminado e inhabitable. En la nave *G-NESIS* viajan los elegidos de La Alianza, una organización supranacional, para colonizar el planeta Siria y salvar a la especie humana. Viajan en estado de hibernación mientras una tripulación altamente cualificada se mantiene despierta y se sacrifica durante generaciones para asegurarse de que los 300 años que dura el viaje a Siria se realizan sin contratiempos. Mientras tanto, en la simulación, los elegidos realizarán un entrenamiento físico, político y tecnológico para enfrentarse a los desafíos de su nuevo hogar”.

Durante la obra, el público recibe la información por varios canales: a través de una voz en off en directo, y a través de una *app* diseñada por profesionales del diseño de experiencia de usuario y la programación. *G-NESIS* es también el nombre de dicha aplicación, con la que se pueden generar múltiples experiencias interactivas. En este artículo recogeremos el proceso de creación del primer espectáculo creado con la primera versión de la *app*.

G-NESIS es la continuación del proyecto *Comunidad3s*⁴, desarrollado en 2019 en el Centro Dramático Nacional-Teatro Valle-Inclán, y que hereda la motivación de Pilar Almansa de conectar con un público joven. El uso del *smartphone*, entendido como una de las características distintivas de las formas de comunicación de este grupo social, deja de ser concebido como un elemento disruptivo dentro la práctica teatral, y se incorpora como eje fundamental de la misma. De esta manera, también se trastoca otro de los pilares de lo que se entendería como una concepción ortodoxa de la representación teatral, este es: el esquema que separa la escena del público.

No obstante, esta propuesta propone toda una serie de desafíos y de incertidumbres para el proceso creativo, especialmente en lo relativo a la indeterminación –causada por la espontaneidad– de la conducta del público, al ofrecerle libertad de movimiento; y a la imprevisibilidad del trabajo con tecnología digital. Como *G-NESIS*

⁴ Esta experiencia fue recogida y analizada por Pablo Fernández Santa Cecilia, uno de los autores de este artículo, en un capítulo de un libro titulado “Comunidad3s: Conclusiones sobre la inclusión de tecnología de tecnología interactiva en teatro inmersivo” en el libro “Performatividades contemporáneas: Cine, Teatro y Nuevos Medios” (2021).

no es ni una obra de teatro al uso, ni una *app*, sino la combinación de ambas en un espectáculo siempre diferente dependiendo del público que atienda a él, la obra no se puede vivir ni observar sin espectadores en un teatro. Estas desafiantes especificidades de *G-NESIS* llevaron al desarrollo de una iniciativa que pretende recoger la experiencia del público para poder mejorar la obra, con el propósito de reducir los factores imprevisibles y generar la mejor propuesta posible de cara al estreno oficial.

2.2. Puesta en marcha del Proyecto de Innovación Educativa

El Proyecto de Innovación Educativa que describimos en esta publicación nace en junio de 2020 cuando se presentó *G-NESIS* a la convocatoria de Modernización y Digitalización de las Industrias Culturales y Creativas del Ministerio de Cultura. Conociendo las dificultades que el formato teatral que están desarrollando planteaba, se acercaron al Máster de Análisis Sociocultural del Conocimiento y la Comunicación de la Universidad Complutense de Madrid. Las perspectivas teóricas contenidas en las asignaturas del Máster eran muy compatibles con las necesidades de *G-NESIS*: desde enseñar metodologías de la sociología, la semiótica, el análisis del discurso, hasta explorar en profundidad el ámbito digital y cultural, y las relaciones entre tecnología y sociedad. El equipo docente del Máster se interesó en la propuesta, decidiendo vincularse al proyecto que fue presentado a la convocatoria del Ministerio de Cultura. Uno de los objetivos principales de la colaboración suponía poner en práctica las metodologías impartidas en el Máster por parte del alumnado a la hora de realizar pruebas o testeos de *G-NESIS* previas al estreno. Aunque más adelante nos centraremos en las metodologías que finalmente se escogieron y desarrollaron, la idea consistía en que los alumnos/as observaran y anotaran el comportamiento del público durante el espectáculo y creasen grupos de discusión una vez terminada la obra, para recoger la experiencia de los espectadores, procesarla y devolverla al equipo creativo de *G-NESIS*. Para realizar esos testeos, se contactó con los responsables del Auditorio de la Universidad Carlos III de Madrid para disponer de un teatro donde poder alojar las pruebas, con público de esa misma Universidad.

Esta colaboración entre las Universidades Complutense y Carlos III se materializó en un Proyecto de Innovación Educativa (PIE) titulado “Aprendizaje/ Servicio y participación en una experiencia teatral para la adquisición de competencias de análisis en etnografía y del discurso” que meses más tarde fue concedido por el Vicerrectorado de Calidad e Innovación de la Universidad Complutense de Madrid. Los y las investigadores que presentaron el proyecto fueron docentes del Máster de Análisis Sociocultural, ex-alumnos del mismo –los autores de este artículo–, y la propia Pilar G. Almansa, por su perfil investigador como doctoranda de la Universidad Complutense de Madrid.

En octubre de 2020, cuando el Ministerio de Cultura concedió la ayuda de Modernización y Digitalización de las Industrias Culturales y Creativas que permitió empezar a trabajar en *G-NESIS* y contratar al equipo que desarrollaría la aplicación, se marcaron una serie de fechas límite que orientaron el trabajo de los meses posteriores. El estreno con el Teatro Galileo se acordó para mayo de 2021, pues debía de realizarse antes de junio de ese mismo año, según lo estipulado en la convocatoria. Se decidió que se realizaría un único testeo en abril y en enero comenzó la colaboración con los/las alumnos del Máster matriculados en el curso 2020-2021.

2.3. El Proyecto de Innovación Educativa (PIE)

El PIE tiene como intención fundamental la colaboración interactiva entre docentes, estudiantes y creadores teatrales con el fin de obtener herramientas e información innovadoras para el desarrollo de docencia, investigación y comunicación en estos tres colectivos. El análisis de esta producción teatral, abordada desde planteamientos socio-semióticos, conecta con asignaturas y contenidos del Máster –especialmente centrados en análisis de nuevos patrones de consumo cultural, cultura visual y nuevas textualidades; y aquellos orientados a los estudios CTS⁵– es lo que hace interesante la colaboración no solo para el alumnado, sino también para el profesorado de estas áreas, que ha tenido la ocasión de acceder a una propuesta contemporánea que los articula y pone en práctica. Además, el estudiantado ha tenido la posibilidad de integrarse en el proceso de creación de una obra teatral a través del marco del Aprendizaje-Servicio, colaborando con la experiencia, interactuando en ella y poniendo en práctica los enfoques y herramientas a los que han tenido acceso en el Máster citado, estudiando el fenómeno desde puntos de vista sociales, comunicacionales y etnográficos. Se trata, por tanto, de situar en el centro de la actividad asociada a este Máster Interfacultativo de la Universidad Complutense una serie de actividades y experiencias de colaboración creativa que deberán ser incorporadas, analizadas y aprovechadas para despertar nuevos modos de afrontar la capacitación tanto de los estudiantes como de los propios docentes.

Las metas que se establecieron para este proyecto fueron las siguientes:

- Desarrollar una experiencia teatral de co-construcción creativa con la ayuda de profesionales del teatro, por parte de docentes y estudiantes de posgrado especialistas en Análisis Sociocultural del Conocimiento y la Comunicación, que permita descubrir y poner en práctica actividades, metodologías y enfoques innovadores para cada uno de los tres colectivos implicados. La experiencia se articula tanto con las asignaturas que abordan nuevas prácticas y lenguajes culturales, como con aquellas que se centran en aspectos metodológicos.
- Alfabetizar a los estudiantes de posgrado en análisis etnográfico, discursivo y de comunicación, de una experiencia inmediata en la que participen activamente, poniendo en práctica los conocimientos que poseen y mostrando sus fortalezas, debilidades o adaptaciones.
- Obtener elementos que activen la innovación docente para el profesorado, a partir de la interacción mediada digitalmente, y en el espacio teatral en vivo, del conjunto de los participantes, asimilando los cambios, disrupciones o complejidades de las nuevas formas de creación mediante elementos tecnológicos y artísticos.
- Materializar, para los estudiantes, la inserción en una experiencia de colaboración creativa, así como responsabilizarlos de su completo análisis y desarrollo, participando a fondo en la misma como parte de su aprendizaje.

Con estos fines en mente de todos/as los participantes, se organizaron varias reuniones en enero de 2021 para encontrar un equilibrio entre la propuesta de servicio

⁵ Ciencia, Tecnología y Sociedad. Se trata de un campo interdisciplinar de estudios interesados en los efectos sociales y culturales del conocimiento científico y las innovaciones tecnológicas.

a las necesidades *G-NESIS* y la continuación del aprendizaje en el seno del Máster. Se presentó el Proyecto de Innovación a los estudiantes y se pactaron distintas reuniones para enfocar el marco teórico y el diseño metodológico de cara al testeo de *G-NESIS*, establecido el día 8 de abril de 2021. A continuación, presentamos dicha propuesta teórico-metodológica.

3. Propuesta teórica y metodológica en el marco del PIE

Nuestra propuesta teórica y metodológica se constituye como la herramienta que nos ha permitido sistematizar las valoraciones del público sobre el producto cultural *G-NESIS*; e implicar a los miembros del Máster en la dinámica del Aprendizaje-Servicio.

La metodología cumple ambos objetivos de la colaboración entre *G-NESIS* y el Proyecto de Innovación Educativa. Primero, permite recoger y analizar de forma sistemática las valoraciones de la experiencia *G-NESIS* por parte del público para poder incorporarlas a la obra, aún en construcción. En este sentido, constituye un “servicio” por parte de los miembros del Máster a los creadores de la obra. Segundo, se trata de un diseño que aúna muchos de los conocimientos, tanto teóricos como metodológicos, impartidos en el Máster de Análisis Sociocultural, con los que sus miembros ya están familiarizados; y permite su aplicación instrumental, es decir, un “Aprendizaje-Servicio”.

La dimensión teórica de esta propuesta, nos sirve, por un lado, como una conceptualización de las realidades que este proyecto pone en acción de forma novedosa: *inmersividad* y *digitalidad*. Por otro, como justificación para la elección de las metodologías utilizadas, que son parte y resultado de estas mismas realidades.

3.1. Digitalidad

La dimensión digital es uno de los pilares fundamentales de *G-NESIS*, que se materializa, como hemos dicho, en la centralidad del uso del teléfono móvil en dos planos distintos.

Por un lado, durante la experiencia de la obra, el móvil se constituye como uno de los actores que permiten la inmersión del público en la narración, convirtiéndose en uno de sus principales atractivos de *G-NESIS*: como elemento innovador en el teatro, pero familiar para el público objetivo de este producto cultural, la población joven. Como argumenta Amparo Lasén (2019), los móviles tienen, y cada vez más, un papel central en nuestro sentido del yo y en los procesos intersubjetivos de presentación y representación, actuando en sus dimensiones tanto individual como colectiva.

Por otro lado, el móvil también es un actor que determina la posibilidad de implementación de nuestro diseño metodológico, así como su viabilidad. El cuestionario creado a través de la aplicación Google Forms fue difundido al público del testeo por medio de la aplicación móvil creada para *G-NESIS*, y también fue utilizado por los miembros del Máster como grabadora de audio para registrar sus impresiones en los grupos de discusión.

Entendemos, parafraseando a Marshall McLuhan, que el medio es el mensaje: “un código también puede suministrar su propio modelo del mundo” no limitándose, por tanto, a ser el medio de transporte neutral del mensaje (Manovich, 2005: 113).

Siguiendo la línea de Manovich, el móvil, como otros dispositivos digitales, trae consigo una serie de parámetros acerca de cómo la información es presentada, y que afectan a la información misma. Tener esto en cuenta ha sido de gran importancia a la hora de diseñar nuestros métodos de recogida de datos, ya que las valoraciones que el público realizara sobre *G-NESIS* iban a estar parcialmente constituidas por las dinámicas de “forma” que las metodologías imponen: digital, en un caso; y cara a cara, en otro.

Tal y como apunta de nuevo este autor “es la interfaz de la obra la que crea su materialidad única y la experiencia del usuario. Si la interfaz cambia, por ligeramen- te que sea, la obra cambia de manera radical” (2005: 116). En esta cita encontramos la clave de *G-NESIS* como experiencia teatral inmersiva y digital, pero también, las potencialidades y desafíos de crear un diseño metodológico para evaluarla. En este sentido, podemos enmarcar esta reflexión en lo que Deborah Lupton denomi- na “*theorising methods*” (2015: 48), que implica, no sólo interrogar las prácticas investigativas o métodos utilizados, sino también, mirar a los objetos (de estudio) como parte de la labor sociológica, considerarlos actores que dan forma a cómo los sociólogos llevan a cabo su investigación.

Como pretende el PIE, este contexto resulta especialmente idóneo para la in- volucración de los miembros de un máster de investigación sociocultural. Lupton (2015: 5) argumenta que la sociología como disciplina necesita hacer del estudio de las tecnologías digitales algo central, ya que todos los temas de interés para la sociología están, hoy en día, inevitablemente conectados a las tecnologías digitales. Por tanto, enmarcarse en la sociología digital implica prestar atención a numerosos aspectos que han sido preocupaciones centrales de los sociólogos: el yo, la identidad, la encarnación, las relaciones de poder y las desigualdades sociales, entre otros. La creciente digitalización de las prácticas sociales invita a repensar y transformar las prácticas sociológicas, no necesariamente mediante su completa digitalización, pero sí mediante su inclusión en el marco de propuestas como *G-NESIS*: “incorporar las tecnologías digitales a la práctica sociológica de formas inventivas e innovadoras, tanto en forma de objetos como de conductos para la investigación”⁶ (2005: 46). En nuestro caso, los miembros del máster han podido poner en práctica metodologías ya clásicas en la sociología, pero en un contexto que permite que los resultados de éstas *afecten inmediatamente* al objeto de estudio. Además, se abre la posibilidad de que *G-NESIS*, una vez estrenada, se convierta en un objeto de estudio *per se*, como producto artístico con tecnología digital⁷.

3.2. Inmersividad

La inmersividad, como el otro pilar fundamental de *G-NESIS*, puede ser abordada desde una doble perspectiva. Por un lado, valorando en qué sentido las características de lo inmersivo se adecuan al diseño metodológico presentado. Por otro, considerando al teatro inmersivo como elemento de investigación *per se* para las Ciencias Sociales.

⁶ “To incorporate digital technologies into sociological practice in innovative and inventive ways, both as the objects and conduits of inquiry” (Lupton, 2005: 46, traducción propia).

⁷ Por ejemplo, la *app* diseñada como parte de la experiencia *G-NESIS* podría analizarse utilizando el método que Burgess et. al. (cit. en Lupton, 2005) denominan “paseo por la app” (“*the walkthrough method*”): el acercamiento a aplicaciones móviles mediante la combinación de los Estudios de la Ciencia y la Tecnología (STS, en inglés), y los Estudios Culturales.

Para ello conviene, en primer lugar, presentar a modo sumario un recorrido a través de algunas de las formas teatrales de las que el modelo de la inmersividad puede considerarse heredero. Si bien es difícil fijar un origen único, dado que la emancipación y resignificación del papel de espectador estuvo ya presente, aunque de forma dispersa, en representaciones teatrales de principios del siglo pasado –para una descripción más detallada, véase Terrones, (2015)– suele reconocerse la figura de Allan Kaprow como uno de los grandes hitos de este cambio de paradigma formalmente desarrollado en la década de los 50 –véase Abuín González, (2008)–. La década de los 60 supuso la consagración de este género a través de las ejecuciones llevadas a cabo por diversas compañías de teatro, entre las que destaca el *Teatro de Guerrilla*, marcado por una profunda significación política. En un tercer y último momento fechado entre los años 60 y 70, surgen vanguardias como *Fluxus*, donde la reivindicación política quedó diluida *en pos* del tratamiento de lo cotidiano y trivial como elementos centrales de la escena. Desde entonces, la inmersión y la separación entre escena y público han sido claves en las distintas propuestas teatrales contemporáneas entre las que se encuentra *G-NESIS*.

En relación a la primera perspectiva, –la coherencia del diseño metodológico con las características del modelo inmersivo de teatro–, hay que considerar en qué momento tiene lugar nuestra recogida y tratamiento de datos. Cabe contemplar dos etapas diferenciadas en la obra *G-NESIS*: un primer momento de diseño de una dramaturgia que busca la interacción de los espectadores, al que le sigue el momento de la presentación de la experiencia completa para y con el público. Dado el carácter abierto, heterogéneo y relacional de la obra, el momento de diseño de la dramaturgia no tendrá la pretensión de plantear un guión fijo sino más bien la de establecer las pautas que permitan el desarrollo de la obra. Durante la presentación de la experiencia, la participación del público relega a la dirección de *G-NESIS* al papel de “intermediario”, diluyendo su importancia en la obra, que queda a merced de la improvisación colectiva del público. De forma general, el objetivo que se plantea es el de incorporar la experiencia de los usuarios/as del testeado de modo que, sin perjudicar el protagonismo del público en la obra, consigan fijarse unas pautas básicas desde la dirección. Así, se dispusieron una serie de técnicas de recogida de datos cuya pertinencia se explica en el próximo apartado.

En segundo lugar, nos hemos preguntado de qué manera el modelo de la inmersión puede tener un interés *per se* como método de investigación sociológico, explorando qué aspectos de la inmersividad pueden vincularse con cuestiones que constituyen objetos de estudio clásicos del pensamiento sociológico, tales como la interacción o las emociones que esta evoca. El hecho de que sea una obra de teatro inmersiva y basada casi enteramente en la participación del público en el curso de la narración, abre un nuevo marco para el análisis sociológico de productos culturales, al no quedar reducido el último a la interacción del público con la obra de teatro ya terminada, sino al permitir el análisis de la interacción que se produce *dentro* de la obra.

Frente a la concepción tradicional de la dramaturgia como ficción, aquí cabría hacer una consideración de *G-NESIS* emparentada con la que proponen Lezaun et al. (2013) en relación al “provocative containment”:

“Hoy, demostrar un problema social y, eventualmente, su solución pasa cada vez menos por comprometerse con un estado de las cosas que esté, de facto, sucediendo en la sociedad. En su lugar, pasa por establecer, a escala reducida, configuracio-

nes reducidas en las que, ambos, los problemas y las soluciones en consideración puedan ser “experimentalmente” dirigidas. A esto es a lo que llaman “*provocative containment*” (Lezaun et al., 2013).

La situación generada en *G-NESIS* sería “fáctica”⁸,—en lugar de ficticia— en tanto que lo artificial y creado de la situación carga con un elemento irreductible de realidad. El “*provocative containment*” es una propuesta metodológica inspirada en el principio experimental de las ciencias naturales, en las que lo artificioso del experimento no va en detrimento del grado de realismo⁹.

De modo que, el “*provocative containment*” es una técnica de producción y reproducción de la realidad social, en la que:

- El término *provocación* debe ser entendido en el doble sentido de generación y desafío. Provocar es desencadenar un efecto, producirlo y hacerlo de un modo desafiante.
- El término *contención* ha de leerse igualmente con un doble sentido, el de confinar o restringir pero también de participar.

La aplicación del método experimental a las ciencias sociales no es novedosa, los trabajos de Milgram y Zimbardo sobre obediencia o de Kurt Lewin sobre liderazgo dan cuenta de ello. De este modo, la experiencia *G-NESIS* puede considerarse como un aparato experimental dispuesto para la observación de cuestiones relativas a la interacción, la participación o la implicación en un sentido sociológico.

4. Metodología desarrollada para la valoración de *G-NESIS*

La propuesta metodológica diseñada tuvo por objetivo recoger una información basada en las valoraciones de los espectadores de la obra, *con el propósito de que los creadores puedan saber qué falla, e incorporar los cambios pertinentes de forma casi inmediata*, lo que constituye un propósito innovador. Tras las sucesivas reuniones que los miembros del PIE mantuvimos con el equipo de *G-NESIS*— conformado por las secciones de dramaturgia, diseño de experiencia de usuario y programación—llegamos a establecer una serie de ítems que, en nuestro caso particular, consideramos oportuno valorar en el testeo. Todo ello, sin perjuicio de que emergiesen nuevos temas, derivados o no de los aquí considerados, como finalmente ocurrió. En ese sentido, se pactó de antemano que el diseño tuviera una inclinación eminentemente cualitativa que permitiese prestar atención a los problemas que fueran emergiendo a lo largo del proceso, así como a la formulación de nuevos interrogantes e hipótesis. Así, nuestro diseño buscó sistematizar la recogida de información relativa a los siguientes elementos:

⁸ En el artículo original Lezaun et al. (2013) lo presentan como un juego de palabras entre los términos “fictitious” y “facticious”.

⁹ La perspectiva es más bien la contraria. En línea con la idea de “colectivo” en Latour, cuanto mayor sea el número de elementos artificialmente implicados e imbricados en el aparato experimental, mayor será la consistencia de la representación que posteriormente surja del laboratorio.

- Dado el papel que tienen tanto la actividad física como la participación colectiva en *G-NESIS*, se fijaron la valoración del cansancio y de la percepción de la seguridad, como puntos a tratar.
- Del mismo modo, tanto el carácter futurista como lo novedoso del dispositivo de representación nos llevó a considerar la comprensión de la ficción como un elemento importante.
- El carácter de la puesta en escena de *G-NESIS* hizo también que atendiésemos al papel de los distintos canales a través de los cuáles la información llega al público –luz, sonido y narración–, así como a la simultaneidad o posibles solapamientos entre los mismos.
- Tras considerar el papel de la interacción en el espacio teatral, entendimos que las cuestiones logísticas y subjetivas –relativas a la participación e interacción– eran también asuntos importantes.
- Por último, también fue considerada la valoración del funcionamiento de la app y la posible interferencia de elementos disruptores.

Para ello, combinamos las técnicas del grupo de discusión y del cuestionario. Los grupos de discusión tuvieron lugar tras cada una de las representaciones del preestreno, estuvieron conformados por entre 6 y 10 personas, y dirigidos por el alumnado del MASCYC. En dichos grupos el alumnado del Máster recibió dos directrices:

- 1) Aplicar su propio criterio para indagar en los aspectos mejorables de la obra.
- 2) En caso de preferir trabajar de una forma más pautada, prestar atención a la batería de temáticas citada más arriba.

Para el cuestionario recibimos, en un primer momento, una batería de preguntas e inquietudes de las distintas secciones integrantes de *G-NESIS* –dramaturgia, experiencia de usuario y desarrollo de la programación– que se reelaboró en forma de temáticas. Tras la realización de los grupos de discusión, se envió a los asistentes el cuestionario estandarizado con preguntas cerradas, que ocasionalmente daba la oportunidad de explicar algunas respuestas de forma escrita, a través de la plataforma *Google Forms*.

La muestra dada podría enmarcarse dentro de lo que se conoce como muestra intencional o dirigida, esto es, una muestra limitada a ciertas partes del universo, en nuestro caso, al grupo de personas potencialmente consumidoras de *G-NESIS* en el futuro. Así, se seleccionaron a aquellos a los que consideraron más idóneos y representativos de la población: población joven, mayormente en el lapso entre los 18 y los 30 y con alguna vinculación con el mundo de las artes escénicas– principalmente alumnos del profesor Alfredo Miralles, gestor cultural del Aula de las Artes de la Universidad Carlos III–. El aforo se completó con una muestra por bola de nieve que Pablo Fernández se encargó de gestionar. En las muestras por bola de nieve cada informante nos lleva por familiaridad, por conocimiento o por facilidad de acceso a nuevos informantes que sirven de unidades de muestreo. Finalmente, y tras ser descartado el primer testeo por problemas de índole técnica, la muestra quedó fijada en 75 asistentes, 30 pertenecientes al primer paso y los 45 restantes al segundo.

Una vez transcritos los grupos de discusión y recibidas las respuestas de los cuestionarios, elaboramos un informe en el que reflexionamos en torno a los materiales acumulados y sistematizados. En el informe combinamos el análisis de contenido,

que usamos para elaborar, tipologizar y asociar las ideas expresadas por el público, con las descripciones cuantitativas a las que nos dió acceso el cuestionario. Posteriormente, enviamos dicho informe a la dirección de *G-NESIS*, para que lo valorase y realizara las modificaciones necesarias a la obra.

La necesidad de feedback por parte del público se debe, como hemos visto, al carácter interactivo de la obra. Sin embargo, también es cierto que, en la actualidad, la crítica inmediata de productos culturales se ha generalizado con la expansión de las redes sociales –especialmente Twitter–, a veces hasta materializarse en insultos y vejaciones hacia los creadores y artistas. Esta inmediatez que caracteriza a la crítica cultural, especializada o no, por redes sociales o a través de medios de comunicación generalistas, a menudo la provee de una visceralidad que es propia no solo de las críticas negativas, sino también de las positivas. Frecuentemente, cuando Twitter presencia una oleada de controversia sobre un producto cultural, este termina cosechando éxito debido a la expectación del público.

La crítica cultural pocas veces alcanza a los creadores de los productos culturales, haciendo que este feedback valioso circule casi exclusivamente entre los intermediarios: el público, otros críticos y, quizás, la dimensión más industrial de los procesos creativos, como las productoras. Es difícil que el feedback alcance a la instancia más creativa y, a menudo, las sugerencias, aunque sean escuchadas, no pueden conllevar cambios en las obras, ya que la difusión de productos culturales previa a su estreno suele realizarse con el producto ya terminado. No obstante, depende del área cultural en la que nos encontremos. Una excepción a esto son los videojuegos, o las películas hechas con modelado digital, que sí que permiten la realización de pequeños cambios “de última hora”¹⁰.

El PIE del que venimos hablando, en cuyo seno se desarrolla esta metodología, tiene como función “de servicio” la creación de una forma de recoger y sistematizar este feedback, para realizar los cambios pertinentes hasta que el producto terminado sea el más adecuado posible. Esta iniciativa resulta idónea para otros proyectos como *G-NESIS*, cuyo carácter innovador y disruptivo de convenciones artísticas requiere de un acto de escucha de cómo son recibidos por el público, ya que de ello puede depender su viabilidad en el mercado. Sin embargo, en lugar de recurrir a las redes sociales como Twitter, que tienen carácter viral, se crea un marco para una crítica igual de inmediata, pero más sistematizable y reflexiva.

En definitiva, podemos hablar de un conjunto de “métodos vivos” –*live sociology, live methods*– (Black y Puwar, 2012, cit. en Lupton, 2015), que incorporan diversas dimensiones o acercamientos, incluyendo nuevas herramientas para investigación en tiempo real, pero manteniendo una visión contextual de los datos y sus posibilidades futuras. Cabe reconocer, no obstante, que aquí no usamos la expresión “tiempo real” de forma estricta, ya que esto querría decir que las metodologías habrían sido pensadas para ser llevadas a cabo *durante* la obra de teatro. En realidad, nos referimos a que, aunque las metodologías empleadas se aplican a los espectadores *inmediatamente después* de haber participado en *G-NESIS*, al incorporar los resultados a la obra, sí pertenecen al tiempo de producción de este producto cultural, y no solo al tiempo de recepción, como ocurría en el análisis de una obra de teatro al uso.

¹⁰ Agradecemos al investigador en crítica cultural Mateo Trapiello Izaguirre sus comentarios y aportaciones a esta discusión.

5. Conclusiones

Con todo lo dicho anteriormente, se puede afirmar que *G-NESIS* se constituye como un producto cultural innovador y de gran interés no sólo para la población joven a la que se dirige, sino también como objeto de análisis de la investigación sociocultural, dada la importancia que tienen en él las interacciones con y sin mediación digital.

Las metodologías que se concibieron para recoger las experiencias del público nos han permitido procesar los testimonios de manera sistemática y devolver un *feedback* al equipo teatral de *G-NESIS*. La obra ha experimentado numerosos cambios a raíz de las valoraciones del público que asistió al primer testeo. A falta de una mayor dedicación a la dimensión de “Aprendizaje” del PIE y con el fin de concluir el Proyecto de Innovación, se plantea una sesión junto a los docentes y estudiantes del Máster, para realizar una reflexión conjunta y más elaborada de las implicaciones a nivel relación sociedad-tecnología, creación de comunidad, relaciones de poder en la participación cara a cara, y otras dinámicas que intervienen en esta experiencia teatral. En definitiva, dar lugar a una puesta en relación entre las características de *G-NESIS* y los planteamientos teóricos enseñados en el MASCYC.

El desarrollo del proyecto de colaboración entre docentes, estudiantes y creadores teatrales entorno a esta experiencia de teatral inmersiva, implementada mediante tecnología digital, ha generado un marco de aprendizaje e interacción muy valioso y enriquecedor. La corresponsabilización del alumnado a la hora de ejecutar el diseño metodológico, encargándose de la organización de grupos de discusión, ha sido exitosa y les ha permitido obtener experiencia en el trabajo de campo que puede ser fundamental para sus investigaciones y Trabajos de Fin de Máster.

Con todo, conviene continuar con la reflexión sobre en qué sentido el marco de Aprendizaje-Servicio constituye un espacio adecuado en el que la generación de un conocimiento útil, en nuestro caso para el desarrollo de *G-NESIS*, y el aprendizaje de nuevos enfoques teóricos y prácticos por parte del estudiantado, coexisten de un modo satisfactorio y beneficioso para ambas partes. En el momento de la publicación del presente artículo, el PIE aún sigue en marcha, por lo que, por el momento, no podemos presentar una evaluación definitiva del impacto del informe en el desarrollo de la obra o de la utilidad para el alumnado del MASCYC.

5.1. Aperturas de la investigación

Todavía quedan muchas cuestiones por analizar y procesar del proyecto que aquí se ha expuesto, y que podrán visibilizarse en futuras publicaciones, por ejemplo: cómo han vivido la experiencia el resto de actores del Proyecto de Innovación; evaluar los intercambios que se han producido entre los ámbitos científico y el artístico; o diseccionar la interacción entre los distintos *mundos* que configuran este proyecto y las dificultades a la hora de comunicarse y colaborar. En última instancia, nuestra intención con este artículo es que el Proyecto de Innovación Educativa se convierta en piloto para continuar trabajando en su modelo en sucesivos cursos y actividades, tanto dentro del Máster en Análisis Sociocultural del Conocimiento y la Comunicación, como en el marco de la Universidad española; pero también que el conocimiento que compartimos resulte útil para creadores que intenten desarrollar experiencias inmersivas o que implementen tecnología digital.

6. Bibliografía

- Abuín González, A. (2008). “Consideraciones sobre la posibilidad de un teatro virtual”, en *Escrituras digitales: tecnologías de la creación en la era virtual*, 267-287.
- Fernández Santa Cecilia, P. (2021). “Comunidad3s: Conclusiones sobre la inclusión de tecnología de tecnología interactiva en teatro inmersivo” en *Performatividades contemporáneas: Cine, Teatro y Nuevos Medios*. Madrid: Editorial Visor.
- Lasén, A. (2019). “Self-Re-presentation in Mobile Communication Practices”, in Ling, R., Goggin, G., Fortunati, L., Lim, S. S. and Lin Y, *Oxford Handbook of Mobile Communication*. Oxford: Oxford University Press.
- Lezaun, J., Muniesa, F., & Vikkelsø, S. (2013). “Provocative containment and the drift of social-scientific realism”, *Journal of Cultural Economy*, 6(3), pp. 278-293.
- Lupton, D. (2015). *Digital Sociology*. London: Routledge.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Terrones, A. (2015). “De las instrucciones de Allan Kaprow a las partituras de Felipe Ehrenberg: La influencia de la planificación en la acción artística participativa y la práctica teatral”. *Educación, Arte, Comunicación EAC*, (3), pp. 40-50.