

Trasvases entre teatralidad material y virtual: *Ronem Ram* y *Ronem Ram.0* de Onírica Mecánica

José Manuel Teira Alcaraz¹

Recibido: 12 de febrero de 2021 / Aceptado: 12 de marzo de 2021

Resumen: La escena incorpora con frecuencia tecnologías a favor de la comunicación artística, tales como internet, la realidad aumentada, tabletas o teléfonos inteligentes. Gracias a ellas, la última década del siglo XX y las dos décadas transcurridas del XXI han visto formalizarse muchas experiencias teatrales a través de la red. En ese contexto, el confinamiento motivado por la pandemia de covid-19 favoreció la expansión de espectáculos virtuales, muchos de los cuales eran una transformación de su formato físico. Uno de ellos fue *Ronem Ram.0*, versión previa de la instalación *Ronem Ram*, la cual aborda el desastre ecológico en el Mar Menor de la Comarca del Campo de Cartagena mediante la especulación artística con base científica. Su creador es Jesús Nieto, director de la compañía Onírica Mecánica, que se enmarca en el teatro de objetos y se caracteriza por la continua investigación de las tecnologías incorporadas a la dramaturgia con gran importancia de la plástica y el sonido escénicos. Este trabajo analiza la pieza enfatizando la relación entre la experiencia virtual y la presencial. Para ello explora desde la recepción de la persona visitante-espectadora cómo la interacción e inmersión planteadas en el recorrido son traspuestas al formato virtual y consiguen generar una experiencia teatral por medio de aprovechar los recursos de la plataforma, los cuales se describen en relación con la dramaturgia espectacular

Palabras clave: Teatro virtual; instalación; Onírica Mecánica; tecnologías incorporadas; dramaturgia.

[en] Transfers between material and virtual theatricality: Onírica Mecánica's *Ronem Ram.0* and *Ronem Ram*

Abstract: The stage frequently incorporates technologies in support of the artistic communication, such as the Internet, the augmented reality, tablets or smartphones. Thanks to them, the last decade of the 20th century and the two first decades of the 21st have seen many theatrical experiences take shape through the net. In this context, the confinement motivated by the pandemic of covid-19 favoured the expansion of virtual spectacles, many of which were a transformation of their physical form. One of them was *Ronem Ram.0*, previous version of the installation *Ronem Ram*, which addresses the ecological disaster in the Mar Menor in the region of Campo de Cartagena by means of the artistic speculation with scientific basis. Its creator is Jesús Nieto, director of the company Onírica Mecánica, which is framed in the object theatre and is characterised by the continuous research of the technologies incorporated in the dramaturgy with great importance of the stage plastic and sound. This paper analyses the work emphasizing the relationship between the virtual and the on-site experience. To do this, it explores from the reception of the visitor-spectator how the interaction and immersion raised in the route are transposed to the virtual format and allow to get a theatrical experience by taking advantage of the platform's resources, which are described in connection with the spectacular dramaturgy.

Keywords: Virtual theatre; installation; Onírica Mecánica; incorporated technologies; dramaturgy.

Sumario. 1. Introducción: virtualidad y teatralidad. 2. Contextualización. 2.1. La poética de Onírica Mecánica y el teatro de objetos. 2.2. Contexto y formalización de *Ronem Ram*. 3. Recursos dramáticos en *Ronem Ram.0* y *Ronem Ram*. 3.1. Interacciones. 3.2. Espacio escénico distribuido. 3.3. Espacio sonoro inmersivo. 3.4. Cámara subjetiva e insertos videoescénicos. 4. Conclusiones. Bibliografía.

Cómo citar: Teira Alcaraz, J. M. (2021). Trasvases entre teatralidad material y virtual: *Ronem Ram* y *Ronem Ram.0* de Onírica Mecánica, en *Talía. Revista de estudios teatrales*, 3, 163-172.

1. Introducción: virtualidad y teatralidad

La teatralidad ha acompañado al ser humano desde sus orígenes. La percibimos al contar historias o hacer presentaciones, pero una definición concreta resulta esquiva. El propio Patrice Pavis [2000] es ambiguo al intentar descri-

birla como «aquello que, en la representación o en el texto dramático, es específicamente teatral» [434] o «que se presta bien a la trasposición escénica (visualidad de juego, conflictos abiertos, intercambio rápido en los diálogos)» [435], pues tales definiciones quedan demasiado ligadas a la plausibilidad de escenificación de un texto. Sin embar-

¹ Universidad Complutense de Madrid, jteira@ucm.es

go, en ellas hay algo que podemos reconocer como propio del arte escénico, cierta «energía», como suele aludir Lehmann [2017]. Si se evita cualquier esencialismo, podemos convenir que la teatralidad se encuentra *en* el teatro y contribuye a que *sea* tal cosa, pero no le es exclusiva. Así, la idea de existencia de un *teatro virtual* pudiera parecer contradictoria con una definición clásica del teatro, si atendemos al *convivio* en espacio y tiempo que se establece entre espectáculo y persona espectadora y Dubatti [2011: 30] refleja como «supuesto insoslayable». No obstante, la incorporación de medios y tecnologías de las últimas generaciones a la puesta en escena permite cuestionar los límites tradicionales al abrir un lugar de experimentación creadora y experiencia espectadora que, si *stricto sensu* no se quiere denominar teatro, no se puede obviar su *teatralidad* por cuanto contribuyen ineludiblemente a la generación y la expectación de *poiesis*, que para Dubatti [2011: 30] es el objetivo sustancial del *convivio*. De hecho, la idea de teatralidad se encuentra en muchas acciones que no son expresamente teatro, ya que en definitiva implica el carácter de la comunicación artística a través de la acción. Así, se han realizado estudios sobre la teatralidad en medios más o menos próximos al teatro como el cine [de la Torre, 2015; Pérez Bowie, 2018] o los videojuegos [Bloom, 2018; Evans, 2020], que ponen en evidencia la operación de mecanismos teatrales en diversos medios no necesaria o exclusivamente escénicos. En definitiva, múltiples experiencias que no se corresponden con una categorización clásica del teatro son teatrales. Una parte de ellas utiliza medios virtuales para su formalización, dentro de las cuales cabe afirmar que puede darse una forma de teatro que propone un *convivio* virtual donde dichos recursos son puestos a disposición de la producción de la *poiesis*. Afirma este planteamiento Lehmann [2017]:

En estas propuestas el teatro parece negar su especificidad, en tanto que se transforma en una situación completamente multimedia sin contacto visual directo entre actores y público. Pero la exploración de la realidad mental de la percepción recíproca sigue siendo posible también aquí, porque la falta de contacto visual directo se confronta con el saber de que todos en este teatro se encuentran en accesibilidad virtual [411].

En cuanto a la realidad virtual, para Suárez [2010: 86] tiene las características de interacción, inmersión, simulación y temporalidad. La interacción implica la posibilidad de navegación o de manipulación de elementos, la inmersión implica que el espectador tiene la sensación de estar dentro de la experiencia, la simulación supone la presentación o representación de un determinado entorno y la temporalidad se refiere a la rápida respuesta al espectador. Estas características son matizables, al menos en términos de inmersión y temporalidad. El propio autor refiere la existencia de sistemas virtuales no inmersivos, como los videojuegos, que no generan un entorno envolvente para el espectador, pero sí para su avatar. En cuanto a la temporalidad conforme es descrita por Suárez en términos de tiempo de respuesta, parece estar ligada a la inmersión, que es una característica distinta. Sin embargo, los aspectos de simulación de un universo y de inmersión en él, por

más que ambos puedan desplegarse a distintos niveles, sí resultan esenciales para cualquier entorno virtual, pues es consustancial la creación de «otra» realidad, ya sea autónoma, fantástica o pretendidamente copia de la realidad «física»; como lo es la de inmersión en ella a través de la presencia, la experiencia a través de los sentidos o, precisamente, de la interacción. Jacobson [1992: 9] precisa tres formas de manifestación de la realidad virtual: de forma inmersiva a través de dispositivos que hagan al participante sentirse dentro de la nueva realidad, a través de una ventana o pantalla a través de la que acceder al mundo virtual o por medio de una virtualidad en tercera persona, es decir, a través del antes mencionado avatar. A partir de lo anterior, se configura la definición de Giannachi [2004: 10] conforme a la cual «un teatro virtual es aquel que a través de la virtualidad puede no solo incluir al espectador dentro de la obra de arte sino también distribuir su presencia ‘globalmente’ en el mundo informacional real y simulado»².

El teatro virtual así concebido no es un evento *inter-medial* en tanto que hibridación de medios que se afectan entre sí [Kattenbelt, 2008: 25]. Tampoco es plenamente delimitable como *transmedia* según la definición del mismo autor, aunque así pudiera parecer desde una perspectiva formal, ya que los mecanismos estéticos no se recodifican; no dejan de ser en esencia escénicos. Se acerca más a la idea de *remediación* de Bolter y Grusin [1999: 45], por cuanto se recrea un medio dentro de otro en una asimilación al espectáculo teatral *convivial* que se *inmedia* a través del medio virtual.

La discusión sobre los límites e interacciones entre lo real y lo virtual puede extenderse mucho más, si bien el objetivo de este texto es el estudio de una manifestación concreta de tal teatro virtual. No cabe duda de que el confinamiento debido a la pandemia de covid-19 que tuvo lugar entre marzo y junio de 2020 supuso una explosión de las formas creativas de carácter escénico que pueden clasificarse de esta manera. No se trata de la difusión de grabaciones de espectáculos —que también proliferaron—, las cuales en ningún caso pueden considerarse teatro sino, en todo caso, documentación; sino de experiencias propiamente concebidas para lo virtual, que tienen una particularidad que las distingue del medio del videojuego o la novela virtual: su realización escénica en el tiempo en que los espectadores asisten a ella. Esta característica de *convivio* temporal se convierte en necesaria en el teatro virtual, ya que su carácter espacial está tensionado al máximo —que no suprimido— debido a la *telepresencia*³.

En el ámbito del teatro virtual se inscribe *Ronem Ram.0*, de Onírica Mecánica, que recrea la que posteriormente fue la visita presencial a la instalación *Ronem Ram*, sobre la degeneración que sufre el Mar Menor de la Comarca del Campo de Cartagena en España. Si en *Ro-*

² ...a virtual theatre is one which through virtuality is able not only to include the viewer within the work of art but also to distribute their presence ‘globally’ in both real and the simulated information world [Giannachi, 2004: 10].

³ La idea de telepresencia se ha hecho común en el entorno empresarial y académico para referirse a la asistencia a una videoconferencia, clase *online* u otro sistema de comunicación síncrono, es decir, donde ambos interlocutores se encuentran a distancia pero simultáneamente conectados al sistema, lo que favorece el intercambio dialógico.

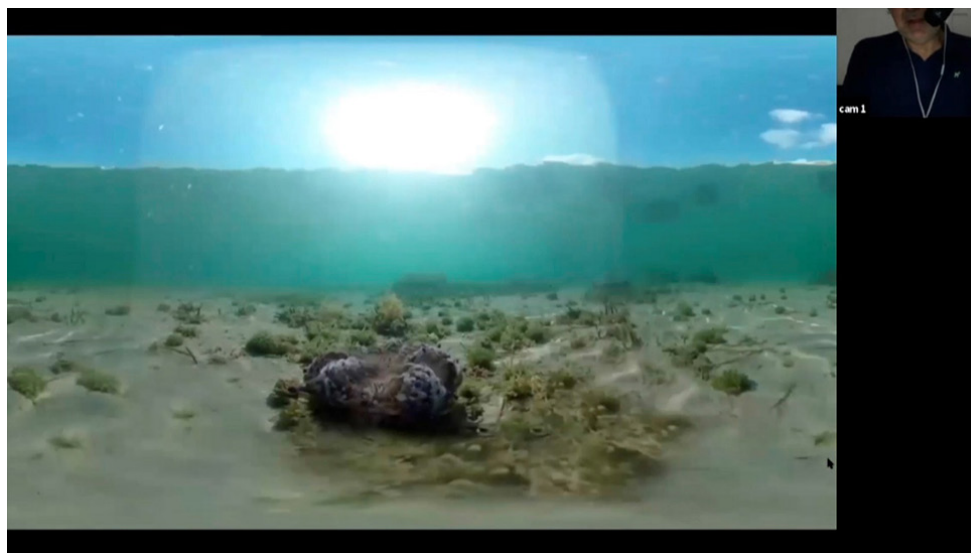


Figura 1. Prólogo de *Ronem Ram.0* con la narración acompañada de imágenes del Mar Menor. Después de ello se sigue la cámara del manipulador en directo. Fuente: Onírica Mecánica.

nem Ram el visitante lleva unos auriculares que le guían a través del recorrido en el que se encuentra con sucesivas «estaciones», *Ronem Ram.0* presenta tal recorrido en primera persona, buscando que los espectadores-visitantes vean lo más similar a lo que verían de encontrarse en la instalación. Por tanto, la característica de inmersión, propia de cualquier realidad virtual, es vertebral en la experiencia. También la temporalidad, conforme a los términos descritos, es simultánea en todo momento. Incluso cuando se presenta algún material videográfico, la cámara que presenta el punto de vista del visitante recoge la plataforma —por ejemplo, un teléfono móvil— en la que se reproduce dicho vídeo, evitando recurrir al mero inserto. Hay, por tanto, una simulación de un entorno, virtualmente equivalente a su versión física. Y, por último, una característica que muchas de estas experiencias teatrales de «emergencia» [Teatro de La Abadía, 2020] comparten y que también presenta *Ronem Ram.0* es la interacción. En este caso, tiene lugar mediante la escritura de texto en el chat de *Zoom* —la plataforma que la aloja—, solicitado por la voz del performer⁴ y leído por él, y mediante la aparición en pantalla de los asistentes previa activación de su cámara. Estos recursos favorecen la unicidad de la experiencia espectador-espectáculo al permitir el acceso y transferencia entre uno y otro. La suma de la interacción, la inmersión y la convivencia temporal y telepresencial conllevan una eficaz traslación de la teatralidad propia de la pieza física al formato virtual.

2. Contextualización

2.1. La poética de Onírica Mecánica y el teatro de objetos

La compañía pone en pie espectáculos de creación propia basados en la memoria y en la relación entre personas y objetos. Es fruto de la mente e inquietud de Jesús

Nieto, nacido en Melilla, quien, tras formarse y trabajar en el ámbito audiovisual en Madrid, estudió dramaturgia con figuras como Mauricio Kartun o Gabriel García Márquez. Cuando se unió a la compañía Teatro de los sentidos de Enrique Vargas, su objetivo profesional viró hacia las experiencias teatrales de lo sensorial. Así, fue uno de los fundadores de *La nave de los locos*, espacio del que nació la compañía Teatro en el aire. El teatro sensorial propio de estas compañías busca estimular la emocionalidad del espectador a través de todos los sentidos, no solo de la consabida plástica escénica y espacio sonoro —que también se ven profundamente explorados—. Para ello recurren a recursos como el juego escénico o la inmersión [Fernández, 2013: 18; Teatro de los sentidos, 2019]. Algunos autores, de hecho, se refieren a los espectáculos de esta índole como *teatro inmersivo*, cuya razón de ser es la experiencia y el placer de vivirla, ya conlleve emociones positivas o negativas [Alston, 2013: 130]. Con una u otra denominación, el objeto de esta clase de creaciones pasa por impactar al espectador mediante una experiencia estética provocadora de sensaciones, lo que incluye tanto la recepción sensorial como el posterior proceso cognitivo. En ocasiones se privilegian unos sentidos frente a otros, por ejemplo, en *El hilo de Ariadna* (1993) de Teatro de los sentidos, el espectador se ve privado de la vista para recorrer el laberinto del minotauro con el resto de sus sentidos. Nieto también empleó la privación de visión en *Morfología de la ceguera* (2013) y en *Le Grand Tour* (2018).

Onírica Mecánica surgió en 2007 de los intereses de Nieto tras estas primeras experiencias, cuando se decidió a iniciar una línea de investigación artística propia. En 2010 se trasladó a Cartagena, donde se ha asentado como compañía un tanto al margen de los circuitos comerciales habituales locales y autonómicos. Sus espectáculos giran sobre todo fuera de España, lo que le ha llevado a visitar más de veinticinco países como Polonia o Corea del Sur. Algunas creaciones de la compañía son *El extraño viaje de un hombre y un pez* (2009), *Circo interior humano* (2011), *Frágil* (2013), *El rumor del*

⁴ Según la traducción de Fischer-Lichte [2017].

ruido (2016) y *Alicia y las ciudades invisibles* (2017). Los aspectos que guardan en común son una profunda investigación, en la cual la dramaturgia se extiende al texto, la plástica, el sonido y el resto de la sensorialidad simultáneamente. Es habitual que la palabra sea un elemento más donde la preeminencia es de la visualidad, por lo que se puede hablar de *dramaturgia visual*, en el sentido que expone Lehmann [2013, 161]: «dramaturgia visual no solo significa una dramaturgia exclusivamente organizada visualmente, sino una dramaturgia que no se subordina al texto y puede desplegar libremente su propia lógica». Es el caso de *Onírica Mecánica*, que además tiene en la visualidad un aspecto práctico: hace más sencilla la exportación de los espectáculos.

La tecnología es integrada para favorecer la dramaturgia de las piezas, nunca se incluye con un carácter accesorio o circunstancial. Los objetos se encuentran en primer plano tanto como los actantes en escena y Nieto busca que de ellos nazca el conflicto. Así, en *El rumor del ruido* utilizaba micrófonos en directo para capturar pequeños sonidos y emitirlos a través de la atmósfera espectacular; *Frágil* empleaba autómatas como protagonistas y *Alicia y las ciudades invisibles* utiliza una tableta electrónica como cara de Alicia en varios pasajes además de cinco de ellas para dar forma a la cara de la Reina de Corazones. *Ronem Ram* recoge el testigo de la poética tecnológica ya explorada y en *Ronem Ram.0* la traspone a la telepresencia, haciendo llegar el Mar Menor en directo a los hogares de los espectadores.

El proceso creativo de la compañía parte de alguna idea de Jesús Nieto, normalmente visual. La dramaturgia se va armando en base a tratar de poner en pie imágenes. Para ello cuenta con aquellos colaboradores que requiera el desarrollo del espectáculo, como diseñadores, manipuladores, performadores, actores o bailarines, en función de las necesidades creativas que puedan surgir. Es decir, adapta la estructura de producción a cada proyecto. Así, levanta todos los aspectos del espectáculo en paralelo, ya que lo concibe como una obra de arte total en la que las decisiones estéticas y estilísticas se deben tomar en relación unas con otras. Este sistema implica como aspecto negativo la necesidad de disponer del espacio y los recursos para poder experimentar con todos los elementos expresivos, especialmente la escenografía, los objetos y la iluminación. Por otro lado, al crear de esa forma la cohesión de la estrategia estético-estilística⁵ transferida a todos los diseños escénicos es mucho más sólida. Además, al contrario de lo que pudiera pensarse a partir de una poética tan claramente definida, no existen fronteras estéticas en los objetivos de los diseños del espectáculo, como no las hay en las estilísticas que los formalizan. Esto lleva a *Onírica Mecánica* a adentrarse a menudo en caminos creativos no frecuentemente transitados, en una constante búsqueda de ahondar en su manera de hacer que trata conscientemente de evitar en lo posible fórmulas conocidas.

A causa de estos factores, la investigación creativa de Jesús Nieto en *Onírica Mecánica* se extiende durante al menos un año y suele continuar conforme el espectáculo es representado, pudiendo someterse a cuantos cambios parezcan oportunos, lo que puede implicar eliminar secuencias completas, como en *Alicia y las ciudades invisibles*. Esto es compensado por un largo tiempo en cartel durante el que la exhibición tiene lugar mayoritariamente en el ámbito internacional.

El interés investigador que tiene esta compañía reside tanto en su poética como su proceso creativo, su recorrido de más de una década y su presencia internacional, además de su pertenencia a la periferia española, territorio no frecuentemente estudiado [Teira, 2020: 129]. El teatro de objetos tampoco presenta un amplio estudio más allá de algunos trabajos como el notable manual de Ana Alvarado [2015], donde aparece asociado al teatro de títeres. Asimismo, el espectro de formatos creados por *Onírica Mecánica* abarca tanto espectáculos cercanos para pocos espectadores como para salas de gran tamaño, instalaciones y, en este caso, piezas virtuales.

2.2. Contexto y formalización de *Ronem Ram*

Ronem Ram es definido en su presentación como sigue:

R O N E M R A M Ficción especulativa sobre un planeta dañado es una evocación dolorosamente bella de una realidad desaparecida, contada en retales y paisajes de naturaleza y envuelta en una brisa cálida de melancolía. Una mirada sobre el futuro desde un presente cambiante, veloz e incierto, construida a través de la investigación científica, tecnológica y artística para proponer una reflexión sobre la crisis climática a partir del actual colapso medioambiental del Mar Menor, en el campo de Cartagena [Onírica Mecánica, 2021].

El trabajo en la pieza comenzó casi tres años antes de su estreno dentro del proyecto *Reset Mar Menor: Laboratorio de imaginarios para un paisaje en crisis*, donde se integraba el trabajo de artistas procedentes de distintos campos creativos. La contribución de Jesús Nieto consistía en imaginar desde la óptica del Mar Menor cómo podría ser el mundo treinta años más tarde. Para ello parte de la evidencia científica para crear especulaciones, lo que aproxima la génesis de la pieza al género de la ciencia ficción, pero no busca abundar en ella sino tomarla como punto de partida, por lo que el tratamiento de lo científico es en todo caso poético. Por ejemplo, las diatomeas son algas unicelulares que se encuentran en cada sistema acuático y producen la mayor parte del oxígeno del planeta. De ahí que se presenten en la pieza muestras acuáticas que las contienen, como parte de la ficción de la empresa *Ronem Ram* que trabaja en la extracción de oxígeno para una atmósfera degenerada utilizando las diatomeas del Mar Menor. También se presenta la evolución de la geología motivada por la intervención humana, tomando la andersonita como muestra, que no es sino uno de tantos minerales que se han desarrollado por accidente fruto de la actividad del ser humano.

⁵ De acuerdo con Martínez Valderas [2017: 59], la «estrategia estética y estilística» —que refiero como «estrategia estético-estilística» por mejor grafía— es el principio ordenador de la intención y la formalización de los diseños escénicos. De ello infero la existencia de vectores estético-estilísticos particulares para cada uno de ellos.

Lo que ya buscaba reivindicar un ecosistema único en Europa como modelo de ecologismo crítico, se ha visto golpeado por dos tragedias que han impactado de forma ineludible en su recepción —a pesar de que son posteriores al desarrollo de la mayor parte de la dramaturgia—: la degeneración casi irreversible del Mar Menor, acentuada por las últimas DANAs que han asolado la Región de Murcia y por el vertido de fertilizantes, y la pandemia de covid-19 que afecta a todo el planeta desde principios de 2020. El espectáculo elucubra sobre la muerte de la laguna salada protagonista y propone un futuro distópico con reducción de población y crisis del aire respirable, lo que en la realidad en que se exhibe tiene una resonancia que desafortunadamente trasciende la ficción que la enmarcaba en su origen.

El espectador-visitante de *Ronem Ram* realiza un recorrido a lo largo de una serie de estaciones distribuidas en tres fases, denominadas «niveles». A través de unos auriculares una voz masculina o femenina, según sea la persona visitante, le habla en primera persona motivándola a la realización de ciertas acciones: «cojo una probeta», «meto la mano en la hendidura», «me acuesto en la cama», «escribo en el cuaderno». La versión digital efectúa similar recorrido con la limitación de que el visitante no se encuentra en el lugar donde se ubican los objetos, sino que se le implica a través de la narración en directo sobre lo que se propone como *su* experiencia, que incluye la petición de acciones como escribir en el chat o encender la cámara.

En un sentido formal la pieza puede recordar a otras instalaciones como *Situation Rooms* (2013) de Rimini Protokoll o *Archivo* (2019) de Serrucho. Con el primero guarda la similitud de que el espacio solo está habitado por sus visitantes, pero se distingue en que este tiene un marcado carácter documental, cuyo contenido es entregado al espectador ya procesado y se depende del dispositivo tecnológico, mientras que *Ronem Ram* invita a la realización de un viaje personal donde plantea más preguntas que

respuestas. Se emparenta con el segundo por medio de las acciones dictadas desde los auriculares, si bien el grado de profundidad de *Ronem Ram* es mucho mayor, tanto en cuanto al universo creado como a la relación establecida entre el visitante y la pieza. A su vez, está en la línea de trabajos anteriores de la compañía como *La ciudad invisible* (2017) o *Le grand tour* (2018), en los que se explora de manera individual un espacio en el que se sugiere la realización de acciones de manera más o menos guiada, lo que conlleva la vivencia de ciertas experiencias.

El primer nivel, denominado *Una experiencia humana*, acompaña a un biotecnólogo que trabaja en Ronem Ram, la ficticia empresa que se encarga de la obtención de oxígeno en un mundo en el que la atmósfera está privatizada y dos tercios de la humanidad se han extinguido. El nivel 2 es *Una experiencia natural*, donde el espectador-visitante observa elementos procedentes de la naturaleza, como rocas, algas o medusas. El tercer nivel, el más corto en tiempo, de *Ronem Ram*, es *Naturaleza humana*, donde se reflexiona sobre el propio ser humano. El objetivo de Nieto con estas fases es ir haciendo zum hacia fuera, desde lo inmediato de una realidad personal, a través del encuadre en una realidad natural mucho más compleja hasta la reflexión sobre el carácter de nuestra existencia como especie (J. Nieto, comunicación personal, 26 de enero de 2021).

3. Recursos dramáticos en *Ronem Ram.0* y *Ronem Ram*

3.1. Interacciones

Es característico en el teatro de objetos, sensorial o inmersivo la búsqueda de acción por parte del público a fin de generar la experiencia sensitiva. En la visita a una instalación es usual la manipulación de determinados

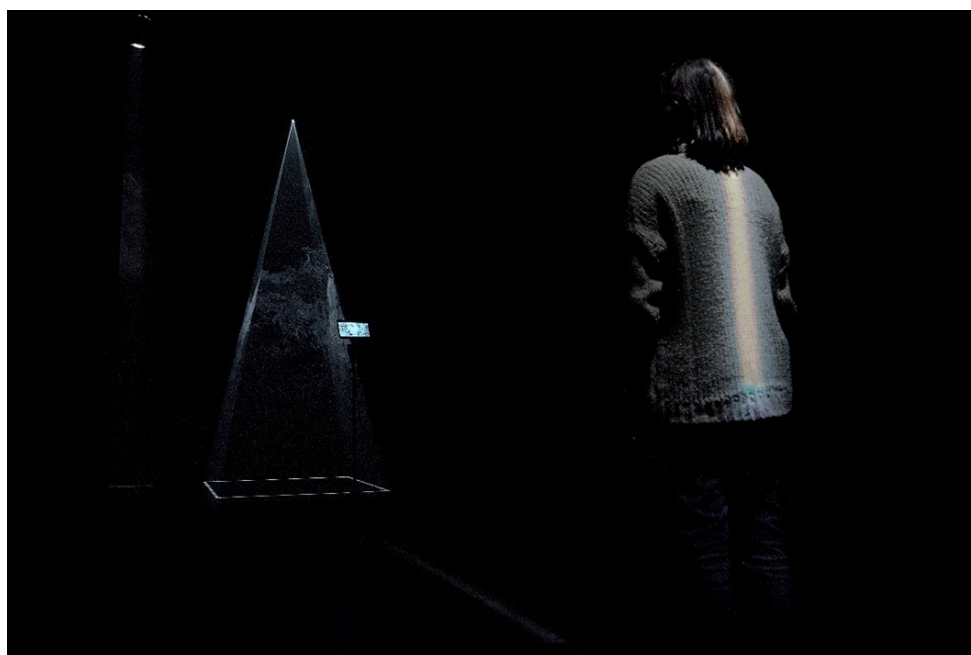


Figura 2. Visitante dispuesta a acceder a Ronem Ram, cuya primera estación es una pirámide de luz que asimila un escáner depurador. Autoría: marcosGpunto. Fuente: Onírica Mecánica.

elementos: en *Ronem Ram* la persona visitante es invitada, previa desinfección de sus manos, a tocar, escribir, oler o sujetar objetos. Este aspecto también evidencia la teatralidad y la inmersión en la versión virtual, donde se producen varias interacciones entre el espectador y el espectáculo, las cuales además provocan una actitud activa mayor que una pieza teatral estática al uso.

Nada más realizar la presentación de *Ronem Ram.0* en directo desde Cartagena, Jesús Nieto reclama la primera interacción del público: «Imaginad cómo será el mundo dentro de treinta años y escribidlo en la ventana de chat». Luego lee algunos de los textos, que suelen transitar entre lo ilusionante y lo desolador, para explicar que esa fue la pregunta de la que partió la pieza. De esta forma, antes de que pasen cinco minutos desde el comienzo de la experiencia, la interacción como característica de la virtualidad se ha hecho manifiesta, al producirse a través del chat un diálogo activo y en directo entre creador y espectadores. Además de los aspectos antes referidos sobre el teatro virtual, Nawrot [2019: 322] afirma que es frecuente implicar al espectador dentro del «teatro que utiliza los nuevos medios» a través de recursos diversos. En este caso, la presentación de la ventana con las respuestas y su lectura hace sentir al asistente que es parte de la pieza y evoca una colectividad al compartir en una misma experiencia las propuestas individuales de cada cual.

En la versión física, la inmersión es abordada desde el primer momento a través de los auriculares que el visitante lleva a lo largo de todo el recorrido, pero tiene su primer impacto a través de un recurso visualmente notable: el «escaneo» del cuerpo del visitante para liberarlo de impurezas. Sigue la idea del pilar de luz de Josef Svoboda, en el cual hacía la luz corpórea por medio de su reflejo en aerosoles con forma controlada. Gracias a niebla artificial y luz enfocada que mediante las cuchillas queda recortada, el espectador se ve inmerso en una vistosa simulación de un escáner de reconocimiento creado como un efecto de luz programado en forma de pirámide cuadrangular envolvente. Es una forma de introducirlo en el mundo de *Ronem Ram* y que en *Ronem Ram.0*, a falta

de la presencia, se efectúa mediante la narración y el texto, no pudiendo, obviamente, —ni pretendiendo— evocar la interacción de la luz con el cuerpo del visitante.

La mayoría de las estaciones por las que el espectador-visitante pasa en *Ronem Ram* son recreadas en *Ronem Ram.0*. La manipulación de los objetos en la primera es solventada en la segunda ajustando los tiempos de tránsito para una mayor fluidez. Esto es posible porque todos los espectadores asisten al mismo espectáculo, sin embargo, en la instalación cada cual recorre el camino por separado, lo que implica tener limitado el tiempo de permanencia en cada estación.

En otra estación, el visitante-científico sentado en la cama toma un cuaderno para escribir una reflexión. En la versión presencial el espectador saca el cuaderno de un cajón, pasa sus páginas y puede escribir en él. En la virtual, aunque solo se accede a la acción del manipulador, la locución invita a los espectadores a compartir sus reflexiones a través del chat. Así, la voz de Nieto lee algunos de los textos e incluso se ve al manipulador escribir en el cuaderno, lo que emula de la forma más cercana posible la acción en primera persona.

El segundo nivel presenta diversas rocas que son recorridas de cerca en la versión virtual, lo que busca asemejarse a su observación con una gran lente de aumento en la versión física. La experiencia es decisivamente distinta con las medusas —de una forma similar al vídeo de la playa, solo que en este caso las medusas sí están ahí—, pues mientras que en la pieza *online* las vemos en vídeo capturado desde una tableta, en la física tales animales se encuentran en un pequeño acuario. En este caso la performatividad de la presencia de las medusas ante el asistente no puede ser sustituida por la observación del vídeo, cuyo fin queda concretado al mantenimiento de la narrativa.

En síntesis, las diversas interacciones digitales evocan las interacciones físicas a través de los medios tecnológicos y favorecen la sensación de inmersión en el universo de la pieza que, sumada al resto de recursos integrados, articula la percepción de estar realizando un recorrido que implica cierta la sucesión de acciones a lo largo de una progresión.

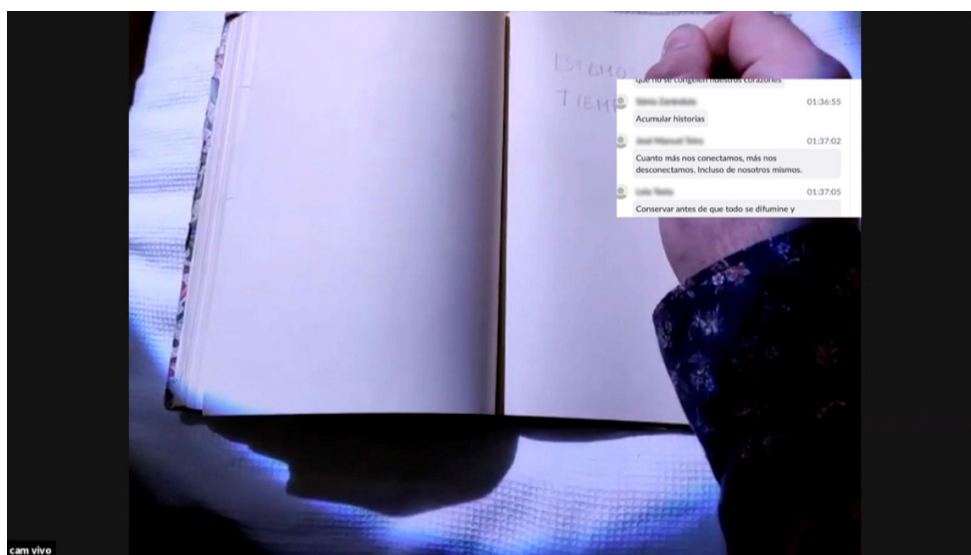


Figura 3. El manipulador y cámara escribe en el cuaderno mientras los asistentes escriben en el chat y el narrador lee algunos de los textos en *Ronem Ram.0*. Fuente: Onírica Mecánica.

3.2. Espacio escénico distribuido

En un sentido estricto, puede afirmarse que el espacio escénico es aquel lugar en el que el actante actúa y es observado al mismo tiempo por el espectador [Fischer-Lichte, 1999: 206], si bien Ubersfeld [1997] concibe por tal al «conjunto de los signos provenientes del lugar escénico y que se encuentran en él ... Incluso podríamos afirmar que contiene todos los acontecimientos que se desarrollan sobre el escenario» [65]. Más allá de su acepción física, hay un carácter comunicativo en el espacio escénico, denominado «espacio mental» por Martínez Valderas [2017: 29], que trasciende al lugar físico de la escenificación —aunque suele coincidir con él—. En ese sentido, por más que al espacio virtual no se le pueda atribuir equivalente materialidad, sirve de soporte a la comunicación que, al ejecutarse en directo por los creadores del espectáculo, da lugar a la *poíesis*.

La plataforma digital de *Ronem Ram.0* interconecta la narración de Jesús Nieto y la visita a la instalación de la cámara operada por Pepo Devesa con imágenes del Mar Menor capturadas en directo, vídeos pregrabados y disparados. A través del recorrido conducido por la cámara, la interconexión digital hace ubicua una multiplicidad de recursos de diferentes fuentes. Por tanto, *Ronem Ram.0* plantea el recorrido narrativo de *Ronem Ram* en un *espacio distribuido* conforme lo describe Zorita [2020]:

el fenómeno del espacio distribuido deja de centralizar la acción artística en un único espacio principal, generalmente sala de teatro, y se expande a múltiples nodos que se encuentran y se conectan mayormente por medio de las redes telemáticas (internet esencialmente). Gracias a una tecnología digital capaz de unir espacios físicamente distantes de manera sincrónica, la idea de un lugar central y hegemónico donde cohabitan y comparten las personas del público y artistas, deja paso un tipo de espacialidad ubicua, no lineal [512].

A pesar de que el carácter del espacio sea distribuido, se aporta secuencialidad al recorrido por medio de la continuidad en el seguimiento de la cámara y la estabilidad de la narración, lo que evita despegar la experiencia virtual del recorrido equivalente en formato físico. Otras experiencias similares pueden potenciar el uso de este recurso para multiplicar los materiales dramáticos en interacción, mientras que *Ronem Ram.0* ajusta el uso del recurso a introducir la pieza con imágenes en directo y pregrabadas del Mar Menor y a insertar algunos elementos específicos, además de integrar en la narrativa la voz de Nieto y la cámara de Devesa. Así pues, plantea un espacio distribuido en el cual se apoya la continuidad de la pieza, lo que da lugar a una curiosa paradoja. Una ruptura mayor de la linealidad afectaría a la percepción como recorrido, sobre la que se articula *Ronem Ram*, pero sí abunda en la supresión de un espacio unívoco. A este respecto, el primero de los tres niveles presenta una narrativa más continua que el segundo y el tercero, en los que el recorrido está indicado aunque sin implicar linealidad en la dramaturgia. En ellos, si hubiese libertad de movimiento, podría recorrerse en otro orden sin desarmar la lógica de la experiencia.

La formalización del espacio resulta clave ya que impulsa a la narrativa secuencial en *Ronem Ram* a adolecer de pretendida inestabilidad. Era precisamente un interés de Jesús Nieto abordar el principio de azar en la pieza, creando una dramaturgia a la que pudiera accederse desde distintos puntos —como de hecho sucedió en su concepción compuesta por diversos fragmentos— (J. Nieto, comunicación personal, 26 de enero de 2021). Finalmente, la pieza quedó cerrada en una única línea temporal posible, pero Nieto está explorando esta idea en su siguiente pieza, que de hecho es segunda parte de esta dentro de una trilogía.

3.3. Espacio sonoro inmersivo

El espacio sonoro es el elemento escénico que junto con la iluminación más influye de forma directa en la percepción de la atmósfera teatral, entendiéndose por tal la emocionalidad que se produce en la recepción fruto del ambiente y la energía [Palacio, 2018]. A partir del texto, los efectos de sonido y la música evocan un conjunto de sensaciones en el espectador. En *Ronem Ram*, y ya en *Ronem Ram.0*, el sonido binaural genera una atmósfera sonora que invita a continuar el camino discursivo que se propone [Vélez Sainz, 2020]. Para ello integra varias voces, música y sonido a fin de sumergir al espectador en el universo de la pieza.

El espacio sonoro es trasladado en su práctica totalidad desde la versión física a la virtual. La salvedad es que, en la primera, la narración acompañada de música y voces adicionales se encuentra por completo pregrabada y marca el recorrido a seguir, mientras que, en la segunda, la falta de presencia física por parte del espectador es compensada con la ejecución de la narración en directo. Este aspecto favorece en términos de convivencia a la versión telepresencial: la teatralidad se acentúa al fomentarse la percepción de la experiencia en presente.

Hay dos voces además de la protagonista. La primera es una voz femenina que da la bienvenida al visitante al hacer el escáner de entrada en la instalación, que aparece como voz de máquina, pero agradable y acogedora, como pueden ser los referentes de *Siri* de Apple o *Alexa* de Amazon. La otra es la voz femenina que suena en una estación al principio de la pieza, la cual se intercala con el narrador, que anuncia que va a hacer «gimnasia cerebral» para tomarse un «momento de desconexión». Esta voz dirige al visitante en una especie de meditación guiada susurrando, al estilo de los audios de ASMR⁶, como un modo de escapar del dolor por medio de la experimentación de placer momentáneo.

En cuanto a la música, está en todo momento al servicio de la narración, utilizando en general recursos de la música electrónica y *new age* que recuerdan a referentes cinematográficos del ámbito de la ciencia ficción. La excepción se encuentra prácticamente a la mitad de la pieza en la canción *No surprises* de Radiohead que acompaña al vídeo familiar en la playa.

⁶ ASMR (*Autonomous Sensory Meridian Response*, respuesta sensorial meridiana autónoma) es una experiencia de relajación asociada al hormigueo descendente de la base del cuello, que se ha popularizado en internet, en especial, en YouTube, a través de su consecución por medio de susurros a un micrófono.

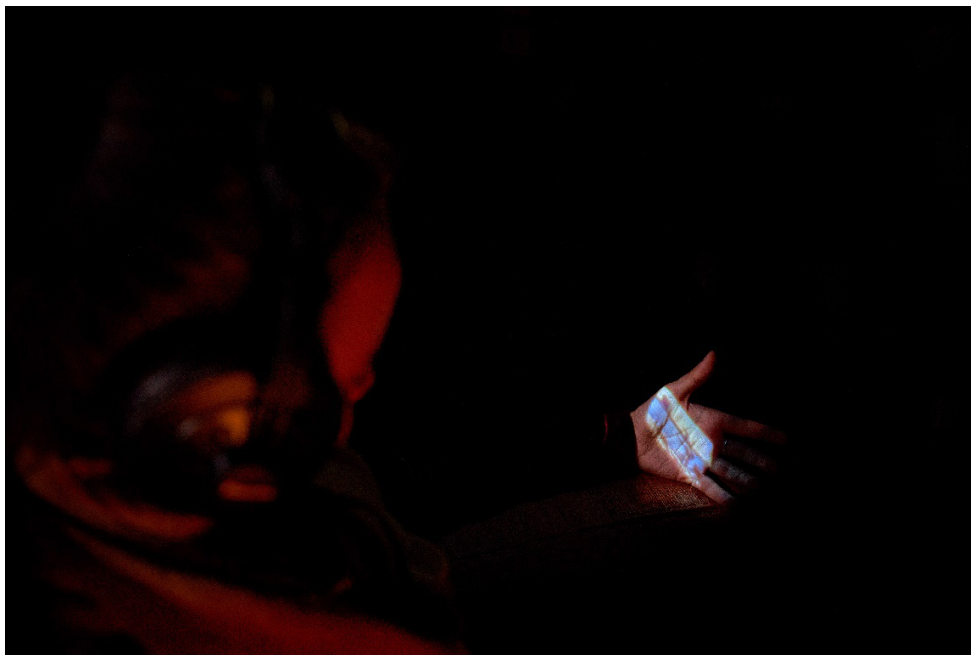


Figura 4. Vídeo familiar en la playa proyectado sobre la mano de la persona visitante sentada en un sillón.
 Autoría: marcosGpunto. Fuente: Onírica Mecánica.

La función práctica del espacio sonoro en *Ronem Ram* es narrativa, pues es la voz humana a través del lenguaje la que guía al espectador-visitante en primera persona, como si se tratase de una voz en su cabeza. Esta identificación se produce, como es habitual en el trabajo de Onírica Mecánica, dentro de una plena integración del texto con efectos de sonido, música y otros textos que juntos producen una atmósfera que introduce al visitante en la ficción del viaje que realiza. Así, la función dramática atmosférica envuelve la narración de manera indisoluble, pues la forma en que es presentada la pieza a oídos de su visitante contribuye esencialmente a su experiencia en ella.

3.4. Cámara subjetiva e insertos videoescénicos

A lo largo del espectáculo se pone de manifiesto el empleo de la tecnología como medio y como fin, integrada en la dramaturgia y a la vez provocando una reflexión sobre sí misma, algo que es objetivo de su creador [Aula de las Artes de la UC3M, 2020]. En la versión *online* Nieto aprovecha para introducir la pieza en el contexto del proyecto del que formó parte, por medio de la presentación de imágenes de La Manga del Mar Menor tomadas en 360 grados al tiempo que narra la introducción. Este desdoblamiento de la ciudad propone la reflexión sobre su condición y futura evolución [Vélez Sainz, 2020]. Luego, todo el recorrido es vivido con la cámara en primera persona, como si los espectadores fueran visitantes reales —por físicos— de la instalación. Se produce un punto de vista que subjetiviza el plano para provocar la inmersión. Cuando el teatro recurre a ella con un fin dramático, la cámara se convierte en un nuevo actor [López Antuñano, 2014: 168], en este caso con la dualidad de encarnar al visitante. Por tanto, el lenguaje audiovisual, familiar al espectador, es utilizado como recurso para transferir la teatralidad de la

experiencia en directo acortando distancia visual entre la versión telepresencial y la presencial.

Un recurso videoescénico emotivo es la inserción de un vídeo casero antiguo de ámbito familiar en la playa, que en la versión virtual se ve en pantalla a partir de una tableta electrónica que coge el protagonista. En *Ronem Ram* el visitante encuentra el vídeo proyectado en el brazo de un sillón, pudiendo alzar la mano para observarlo mientras se refleja sobre ella. El texto «aprieto la mano y atrapo un instante» dicho en la locución goza de una triste ironía, pues, evidentemente, es imposible que el carácter evanescente de la proyección pueda ser atrapado. Es lógico que la virtualidad impide este efecto, por lo que se limita la sensorialidad a la experiencia cinematográfica. El vídeo provoca una ruptura por relajamiento en la narrativa de la pieza, donde resulta atípico. Permite llegar al final del primer nivel en la cama en un estado de ánimo que el inicio del segundo nivel destruye por completo.

Al entrar en el tercer nivel, *Una experiencia humana*, en la versión virtual Nieto pide al espectador que active su cámara. Así, habla al espectador de la fisiología y carácter del ser humano mientras observa a las personas que han asistido al espectáculo. En la versión física, la persona visitante se encuentra frente a una mampara que le permite distinguir a otra de las personas presentes en una de las estaciones iniciales desde las que no ve que hay alguien mirándole. Puede generar una mezcla de frustración e ironía cuando el visitante se percata de que inicialmente estaba siendo observado, sin saberlo, a la vez que como observador no visto adquiere un carácter *voyeur*. La versión virtual transforma ese aspecto en la vista de todos los espectadores, lo que evoca una sensación de cercanía remota al presentar a diversos individuos como ejemplo de su simple naturaleza. Cierta paradoja reside en recordar el *convivio* del teatro mediante el uso de la tecnología, que no obstante resulta significativo en el contexto de confinamiento en que se produjo la pieza.

Por último, mientras que en *Ronem Ram* el visitante es invitado a subir a una plataforma giratoria y cerrar los ojos mientras se encuentra ante el resto de los visitantes que siguen su recorrido, en *Ronem Ram.0* el efecto es muy similar, pues tras invitar al espectador a cerrar los ojos se muestra la vista de cuadrícula de *Zoom* con todos los asistentes. En ambos casos, si se decide mirar, se encuentra un grupo diverso de personas: la humanidad. Precisamente la pieza cierra con el fin de esta: «en algún momento de este recorrido, la humanidad se extinguió».

En definitiva, la subjetividad de la cámara construye la primera persona de la persona espectadora, vertebrando la inmersión en el espacio y favoreciendo la percepción de los elementos virtualmente interactivos, mientras que los insertos videoescénicos contenidos en dispositivos grabados se ensamblan en la continuidad para integrar en el espacio recorrido elementos no presentes en el lugar de la realización escénica.

4. Conclusiones

Las herramientas tecnológicas de que dispone la creación escénica son múltiples y potentes, pero, como en cualquier forma de arte, su utilización está fundamentada en su contribución a aquello que se quiere comunicar, a riesgo de, en caso contrario, convertirse en un recurso superfluo y anecdótico. A partir de ellas surge la posibilidad de crear formas espectaculares virtuales, que por más que planteen dificultades ontológicas para encuadrarse en el teatro en términos tradicionales, no están exentas de teatralidad, como se ha argumentado en base a los recursos que emplea *Ronem Ram.0*. Por tanto, cabe concebir un teatro virtual en el que, a través de la inmersión y la interacción, se produce una experiencia teatral que además es asimilable a la que se da en formas de teatro inmersivo presencial.

Por su parte, *Ronem Ram* integra con coherencia elementos tecnológicos concretos con otros elementos de cotidiana calidez, como la cama o el cuaderno. Esta dualidad es susceptible de evocar una interesante reflexión, máxime dado el género de ciencia ficción al que se acerca la pieza. Como se ha expuesto, los principales recursos que caracterizan su dramaturgia se trasponen con eficacia a su formalización virtual, por más que algunos de los elementos solo resulten viables en su manifestación física, como es natural. Aunque es evidente que la percepción del escáner de desinfección, las medusas reales frente al visitante o el vídeo familiar proyectado tienen un carácter performativo, una teatralidad, que se sostiene en su copresencia física con el visitante, la versión virtual logra traducir con solvencia la mayor parte de los recursos de interacción e inmersión, lo que resulta en la escritura en el chat, el uso subjetivo de la cámara, el sonido en directo y el uso de las cámaras de los asistentes, elementos que potencian la teatralidad virtual.

En definitiva, si bien *Ronem Ram* está concebida para ser experimentada como pieza que visitar y percibir a través de los sentidos, *Ronem Ram.0* logra evocar el recorrido físico por medio de los medios virtuales a su disposición. Por su carácter de trasposición no es plenamente equiparable a experiencias pensadas para ser ejecutadas en su totalidad en la red, ya que son manifiestos los aspectos de consecutividad y de suceso de la acción en otro lugar físico. En cambio, pone en evidencia una transmisión de la creación espectacular que puede impactar al espectador con la misma convicción y el mismo mensaje que en su versión «completa». Ambas piezas se enmarcan y recorren una situación ecológica y social grave en la que elevan un discurso sobre el valor de la vida y la importancia de preservarla, el cual resulta igualmente notorio tanto en su teatralidad física como virtual.

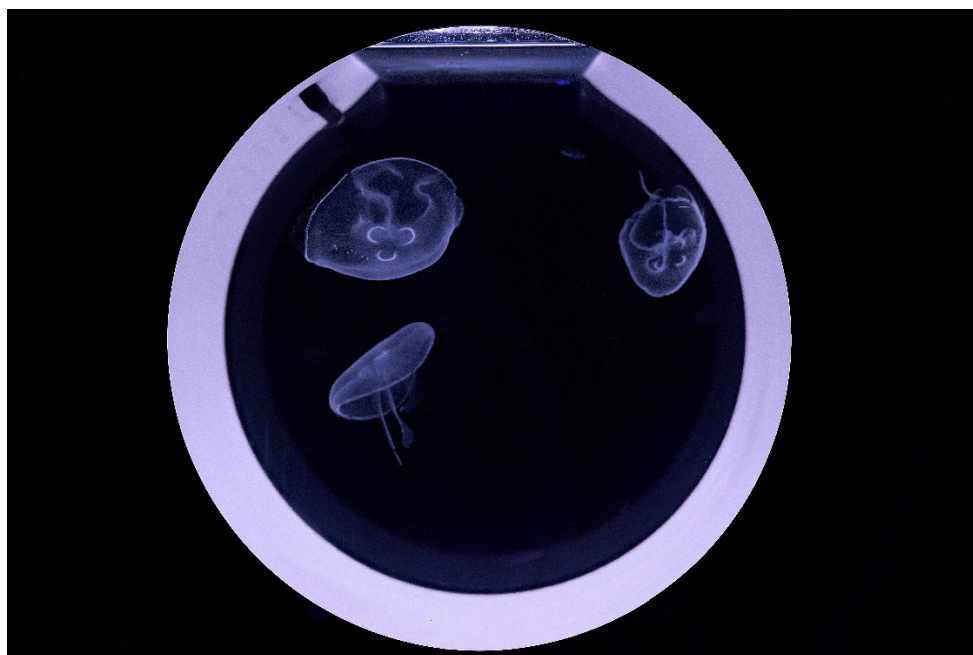


Figura 5. Medusas en un acuario observadas a través de una lupa circular. Autoría: marcosGpunto.
Fuente: Onírica Mecánica.

Es ineludible que *Ronem Ram.0* nace como experimento en una situación concreta y con toda probabilidad no se habría formalizado de no haber sido por el confinamiento. Sin embargo, entronca con un vergel creativo

con la virtualidad como ventana de acceso a un universo distópico en el cual se acomoda como forma espectacular con entidad propia a la vez que contribuye a la indagación en el campo de la teatralidad virtual.

Bibliografía

- Alston, Adam (2013): "Audience Participation and Neoliberal Value: Risk, agency and responsibility in immersive theatre", *Performance Research: A Journal of the Performing Arts*, 18 (2): 128-138.
- Aula de las Artes de la UC3M (2020): "R O N E M R A M", *YouTube*, UC3M, Recurso web; <<https://youtu.be/nMvUNXcxeAk>>, Fecha de consulta: 22-I-2021.
- Alvarado, Ana (2015): *Teatro de objetos, manual dramático*, Buenos Aires, Inteatro.
- Bloom, Gina (2018): *Gaming the Stage: Playable Media and the Rise of English Commercial Theater*, Ann Arbor, University of Michigan Press
- Dubatti, Jorge (2011): *Introducción a los Estudios Teatrales*, México D. F., Libros de Godot.
- Evans, Monica (2011): *Videogames Studies: Concept, Cultures, and Communication*, Leiden, Brill.
- Fernández, Alexis (2013): "Lidia Rodríguez, directora de Teatro en el aire. Hilandera de los sueños", *Érase una vez*, 5: 18-19.
- Fischer-Lichte, Erika (1999): *Semiótica del teatro* (E. Briega, trad.), Madrid, Arco Libros.
- Fischer-Lichte, Erika (2017): *Estética de lo performativo* (3ª ed.), (D. G. Martín y D. M. Perucha, trads.), Madrid, Abada Editores.
- Bolter, Jay David y Grusin, Richard (2000): *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.
- Giannachi, Gabriella (2004): *Virtual theatres: an introduction*, Londres, Routledge.
- Jacobson, L. (ed.) (1992): *CyberArts: Exploring Art and Technology*, San Francisco: Miller Freeman, Inc.
- Kattenbelt, Chiel (2008): "Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships". *Cultura, lenguaje y representación*, VI: 19-29.
- Lehmann, Hans-Thies (2017): *Teatro posdramático* (2ª ed.) (D. González, trad.), Murcia, Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo.
- López Antuñano, José Gabriel (2014): "Teatro multimedia: antecedentes y estado de la cuestión". *Nueva revista*, 148: 148-183.
- Martínez Valderas, Jara (2017): *Manual de espacio escénico: terminología, fundamentos y proceso creativo*, Granada, Tragacanto.
- Nawrot, Julia (2019): "Las tecnologías digitales en el teatro: *Situation Rooms* de Rimini Protokoll", *Pasavento. Revista de Estudios Hispánicos*, 2 (2): 321-333.
- Onírica Mecánica (2020): "Ronem Ram", *Onírica Mecánica*, Onírica Mecánica, Recurso web <<http://oniricamecanica.com/?p=1306>>, Fecha de consulta: 22-I-2021.
- Palacio, Diego (2020): "Atmósfera", *Aresthea*, Aresthea, Recurso web <<https://aresthea.es/termino/atmosfera/>>, fecha de consulta: 25-I-2021.
- Pérez Bowie, José Antonio (ed.) (2018): *La teatralidad en la pantalla: Reflexiones sobre el diálogo contemporáneo entre cine y teatro*, Madrid, Los libros de Catarata.
- Teatro de La Abadía (2020): "Ronem Ram", *Teatro de La Abadía*, Fundación Teatro de La Abadía, Recurso web <<https://www.teatroabadia.com/es/archivo/618/ronem-ram.0/>>, Fecha de consulta: 19-I-2021.
- Teatro de los sentidos (2019): "¿Qué hacemos?", Teatro de los sentidos, Teatro de los sentidos, Recurso web <<https://teatrodelossentidos.com/que-hacemos/>>, Fecha de consulta: 19-I-2021.
- Teira, José Manuel (2020): "Análisis plástico y sonoro de Alicia y las ciudades invisibles de Onírica Mecánica: teatro independiente en las redes comerciales", *Estudis Escènics*, 45: 125-144.
- Torre, Mario de la (2015): *La teatralidad en el cine: una aproximación polisistémica al cine de Pedro Almodóvar*, tesis, Universidad de Granada.
- Ubersfeld, Anne (1997): *La escuela del espectador* (S. Ramos, trad.), Madrid: Asociación de Directores de Escena de España.
- Vélez Sainz, Julio (21 de octubre de 2020): "Teatro en los tiempos del corona: Utopía, convivio, supervivencia e intermedialidad", conferencia, *V Congreso Internacional de Jóvenes Investigadores en Estudios Teatrales*, Madrid.
- Zorita Aguirre, Itziar (2020): "Mutaciones del espacio escénico en la era digital", *Arte, Individuo y Sociedad*, 32 (2): 503-518.