



AusArt

ISSN: 2340-9134

ISSN: 2340-8510

javier.diez@ehu.eus

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
España

Hernández Espinoza, Eréndira Damariz
Hacia una experiencia escénica de convergencia: Los mecanismos
transicionales del rito de paso, aplicados a la creación escénica inmersiva
AusArt, vol. 7, núm. 1, 2019, pp. 67-77
Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
España

DOI: <https://doi.org/10.1387/ausart.20596>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=695876180005>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en [redalyc.org](https://www.redalyc.org)

[redalyc.org](https://www.redalyc.org)

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso
abierto

HACIA UNA EXPERIENCIA ESCÉNICA DE CONVERGENCIA: LOS MECANISMOS TRANSICIONALES DEL RITO DE PASO, APLICADOS A LA CREACIÓN ESCÉNICA INMERSIVA

Eréndira Damariz Hernández Espinoza

Muestra Movimiento Audiovisual (Guadalajara, México)

Resumen

En este estudio se presenta un diagrama de carácter semántico, que funge como modelo general para el análisis del fenómeno de la experiencia desrutinizadora, y que establece una tónica de las mecánicas de construcción e interacción simbólica, que intervienen en las etapas del proceso transicional del ritual de paso, y generan una dinámica cíclica entre estados de convergencia y divergencia con la colectividad y el cotidiano. Esta herramienta, además de poder emplearse en el análisis de fenómenos culturales transicionales, como las prácticas desrutinizadoras; también se convierte en una guía para la construcción de experiencias escénicas inmersivas, en el campo de la práctica artística performativa y la investigación-creación, ya que se configura como fundamento teórico-epistémico en la construcción de procesos de exploración y formulación de premisas creativas, para el diseño de ficciones escénicas colectivas interactivas, y de atmósferas extracotidianas inmersivas; como posibles rutas a través del proceso transicional de desrutinización, en la escena transdisciplinar.

Palabras clave: EXPERIENCIA ESCÉNICA INMERSIVA; RITO DE PASO;
CONVERGENCIA; PUESTA EN ESCENA INTERACTIVA

TOWARDS A PERFORMING EXPERIENCE OF CONVERGENCE: TRANSITIONAL MECHANISMS OF THE RITE OF PASSAGE, APPLIED TO IMMERSIVE PERFORMING CREATION

Abstract

In this study, is presented a semantic diagram that funges as a general model for the analysis of the deroutinizing experience phenomenon, which places topically the mechanics of symbolic construction and interaction, that intervene in the stages of the rite of passage's transitional process, and generates a cyclical dynamic between states of convergence and divergence with community and everyday living. This tool, in addition to could be used in the analysis of transitional cultural phenomena, such as the deroutinizing practices; also becomes a guide for the construction of immersive staging experiences, in the field of performing practice and research-creation, so it becomes a theoretical-epistemic foundation for the construction of exploration processes and the formulation of creation premises, for the design of interactive collective fictions, and extra-quotidian immersive atmospheres; as possible routes through the transitional process of deroutinization, in staging.

Key words: IMMERSIVE PERFORMING EXPERIENCE; RITE OF PASSAGE;
CONVERGENCE; INTERACTIVE STAGING

.....
Hernández Espinoza, Eréndira Damariz. 2019. "Hacia una experiencia escénica de convergencia: Los mecanismos transicionales del rito de paso, aplicados a la creación escénica inmersiva". *AusArt* 7 (1): 67-77. DOI: 10.1387/ausart.20596

INTRODUCCIÓN

La proliferación de la economía colaborativa, y la popularización de los medios de comunicación del siglo XXI, tales como las redes sociales, han transformado los paradigmas modernos de receptor y emisor, de productor y consumidor; generando modelos contemporáneos que tienden a la hibridación, la personalización y la interactividad. Tal es el caso del sector del entretenimiento, que en respuesta a las demandas de la sociedad contemporánea, indaga cada vez más en la deconstrucción de los formatos exhibitivos convencionales, en los que predomina la pasividad del receptor.

Así pues, formatos y plataformas de entretenimiento se reconfiguran para aventurarse a derrocar los pilares de la legendaria “cuarta pared”, dando cabida a la presencia del consumidor como parte esencial del producto de consumo: el espectador busca, comparte, crea, transmite y se expone a sí mismo... esa necesidad imperante de pertenecer y ser escuchado, lo acerca cada vez más a esa línea divisoria que parcialmente se desdibuja.

A pesar de que en la actualidad todavía impera la influencia de los formatos exhibitivos completamente contemplativos, existe un creciente interés por la implementación de recursos narrativos de carácter interactivo y/o inmersivo, en los que se vincule de manera dinámica a creadores y audiencia; como ocurre en formatos de entretenimiento como: simulaciones de realidad virtual y realidad aumentada, juegos de rol, story rooms, scape rooms y, de especial interés para esta investigación, el teatro y la danza inmersivos (Bushnell 2017).

Como menciona Félix Barrett: *“El futuro del Storytelling, es situar a la audiencia en el corazón de la experiencia”* (2013)¹. Por ello, en esta investigación se pretende contribuir en la identificación y estudio de los mecanismos de significación colectivos, a través de los cuales se establecen conexiones dialógicas interpersonales.

De este modo, se abordan los elementos simbólicos que construyen el fenómeno transicional que se produce en la práctica del rito de paso, éstos se analizan de manera abstracta para descontextualizarse y convertirse en herramientas metacreativas para la optimización del diseño y análisis de narrativas inmersivas y/o interactivas, llevadas a la puesta en escena transdisciplinar, a las que he denominado *experiencias escénicas convergentes*.

OBJETIVOS

Esta investigación se desarrolló en función a los siguientes objetivos:

- Realizar un modelo semiótico que describa, de manera tópica, las etapas y mecanismos transicionales dentro del proceso desrutinizador, y así mismo, actúe como herramienta metacreativa y de análisis, aplicable a la puesta en escena transdisciplinar de carácter inmersivo y/o interactivo.
- Identificar los mecanismos de significación e interactividad presentes en el proceso transicional de la práctica cultural del rito de paso, estableciendo relaciones analógicas en el campo de la puesta en escena inmersiva; para así optimizar el diseño de procesos creativos orientados a la construcción de experiencias ficcionales donde converjan creadores y audiencia.

METODOLOGÍA

Esta investigación es resultado de un estudio cualitativo, que toma como punto de partida el análisis de la práctica cultural del rito de paso, como evento simbólico a través del cual el sujeto pasa de un estado cotidiano inicial (A), a un estado cotidiano modificado (A'); por medio de una serie de acciones de carácter escénico, que lo revisten de una investidura de significación extracotidiana, dentro de un estado desrutinado (B).

Así pues, se realizó un análisis correlacional que permitió vincular dicho planteamiento, fundamentado principalmente en la teoría sobre el rito de paso, de Victor W. Turner (1966); con la teoría de Norbert Elias y Eric Dunning (1986) sobre el efecto desrutinizador y de-controlador provocado por la práctica de actividades recreativas miméticas o de juego: entre las que se encuentran las artes escénicas y el baile social.

Posteriormente, por medio de la semiótica estructural, se elaboró un diagrama de oposiciones semánticas, en el que se identifican los mecanismos de significación que integran el proceso transicional desrutinizador, colocados a modo de cartografía, a lo largo de este mapa cíclico. Finalmente, se establecieron las relaciones analógicas entre dicho proceso de naturaleza ritual, y sus posi-

bilidades de aplicación como herramienta para la creación de entornos de creación extracotidianos e inmersivos; para lo cual se realizaron entrevistas a artistas escénicos que indagan, desde la praxis, estos mecanismos de generación de experiencias escénicas de convergencia entre creadores y audiencia.

RESULTADOS

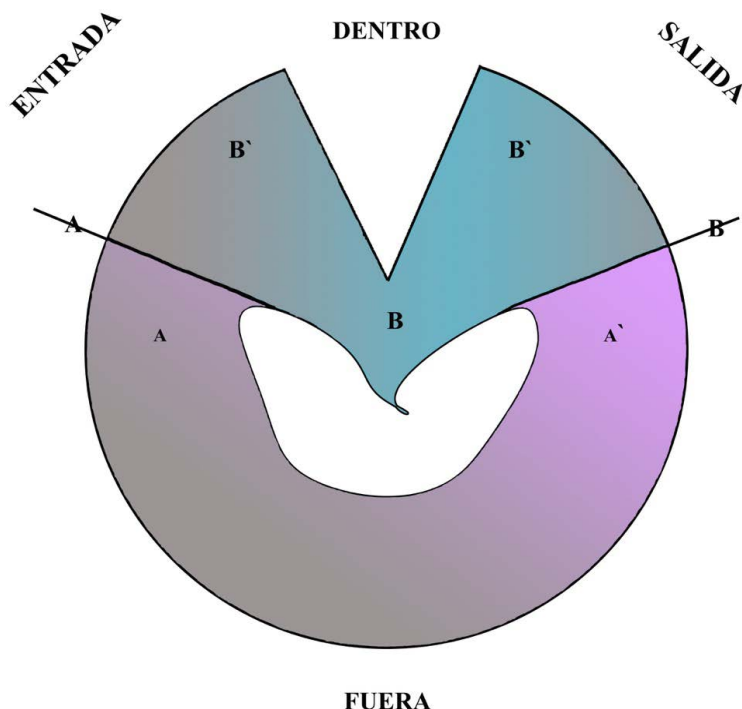
Las actividades recreativas juegan un papel esencial en el proceso de civilización, ya que, como explican Norbert Elias y Eric Dunning, éstas cumplen la función de “mitigar las restricciones no recreativas” de la vida cotidiana, abriendo espacios de ruptura que responden a reglas de operación extracotidianas, y por lo tanto, establecen límites que distancian al trabajo, del ocio; inyectando al sujeto una dosis de emoción y de-control que resultan liberadoras. (Elias & Dunning 1986, 86)

Este mismo fenómeno de escisión del estado cotidiano, y la consolidación de un estado desrutinizado de transición, ocurre en la práctica cultural del rito de paso, como resultado de la inserción de elementos simbólicos extracotidianos, que producen estados alterados en el comportamiento del individuo y la colectividad, hasta finalmente decantarse en la reconfiguración del estado cotidiano. Después del rito: el niño se vuelve hombre, el pecador se purifica, el muerto descanza en paz... se deja atrás lo que se era, para empezar de nuevo a ser.

Con base en lo anterior, se observa un factor común entre la ceremonia del rito de paso, y las actividades recreativas colectivas, mayormente las de carácter escénico; que es la transformación de las estructuras psíquicas y sociales, en las diferentes gradaciones derivadas de los elementos y el contexto específicos, de cada caso particular. Este fenómeno transicional se manifiesta como un juego cíclico de mecanismos de significación de entrada y salida al evento desrutinizador colectivo, en el que intervienen las siguientes etapas: (Ver figura 1)

1) Estado cotidiano inicial A: El ciclo transicional de la experiencia desrutinizadora colectiva, comienza en el *estado cotidiano inicial A*, que refiere a la condición cotidiana de la vida rutinizada. En este estado A, el individuo se encuentra totalmente fuera de la dinámica desrutinizadora, por lo tanto puede

definirse como un *estado de fisión* con respecto al espacio simbólico extracotidiano.



2) Umbral de entrada: La dinámica de inicio del juego desrutinizador, tiene lugar en la zona limítrofe marginal, que divide al estado cotidiano inicial A, del estado desrutinizado B; comportándose como un umbral de entrada: la frontera *No A* (A'). Este primer mecanismo transicional cumple la función de negación del estado A, actúa como un primer llamado a la convergencia, que consiste en aceptar participar en el juego extracotidiano, y en aquellas acciones poco cotidianas, de preparación para la realización del evento desrutinizador.

3) Proceso de Convergencia: Una vez que se cruza el portal de la *No* divergencia, como linde en el que la divergencia se aproxima a la convergencia; se

entra de manera parcial al estado desrutinizado B, participando de una experiencia extracotidiana semifusional, en la que pueden presentarse diversas gradaciones del efecto desrutinizador y de homogenización intersubjetiva, por lo que se ha considerado como un estado B'. En esta mecánica, se desarrolla el rito de separación del estado cotidiano, por lo tanto los códigos de comunicación e interacción se adaptan paulatinamente a las condiciones extracotidianas del nuevo entorno simbólico.

4) Estado de Fusión: Una vez que el proceso de convergencia desemboca en el máximo punto de cohesión entre los miembros de una colectividad, se consolida la formación de la masa colectiva homogénea, lo cual produce una inmersión completa dentro del estado desrutinizado B, en su variante total. En este estado, la noción de subjetividad y autocontrol se reducen: la propensión a la sugestibilidad genera lo que Gustave Le Bon denomina '*alma colectiva*' (1895)

5) Disolución de la convergencia: Cuando descienden los niveles de cohesión entre la masa y el individuo que está inmerso en ella, se genera un proceso paulatino de atenuación del efecto desrutinizador, sin que éste deje de mantenerse presente. Se trata de un proceso de *No fisión*, etapa que aún corresponde al estado desrutinizado B, pero en una variante parcial B'.

En esta fase, se producen acciones simbólicas (ritos u otros actos de significación) encaminadas a la reincorporación del individuo a la dimensión cotidiana, como mecanismos simbólicos del proceso de *No convergencia* que se desarrollan en la zona limítrofe intermedia, con la finalidad de aproximarse al umbral de salida.

6) Umbral de salida: Para poder reintegrarse al estado cotidiano, es necesaria una escisión completa con relación al estado fusional y todas sus variables parciales. Para este fin, se pone en marcha nuevamente el mecanismo de *No divergencia*, que esta vez tiene lugar dentro de la zona limítrofe marginal que separa al estado B, del estado cotidiano inicial A, y que por lo tanto se convierte en el umbral *No B* (B): una acción simbólica de abandono del estado desrutinizado.

7) Proceso de Divergencia: Habiendo negado el estado fusional extracotidiano, se genera un proceso de retorno al estado cotidiano, es decir, de Divergencia: un desarrollo progresivo del estado de fisión. En esta fase, se establece una condición mayormente regida por las reglas de operación del

cotidiano, pero conservándose en el individuo, algunos vestigios del efecto desrutinizador; por lo tanto, se trata de un estado cotidiano modificado, ya que la investidura simbólica del individuo, es diferente en comparación con el estado cotidiano inicial A, que fue el punto de partida del inicio del ciclo; es decir, se trata de una nueva estructura simbólica del cotidiano: un estado cotidiano modificado A'.

El proceso de divergencia engloba los rastros extracotidianos y liberadores de la práctica del ritual, por ello puede considerarse una extensión del mismo, que se posterga hasta normalizarse por completo, hasta alcanzar un grado total de familiarización con el nuevo estado A', que se convierte en rutinario, y por lo tanto adquiere nuevamente la denominación de estado cotidiano inicial A.

CONCLUSIÓN

Estas oscilaciones entre los procesos de No fusión y No fisión, como estados transicionales entre las condiciones: cotidiana (estado de fisión) y desrutinizada/extracotidiana (estado de fusión), generan dinámicas oscilantes de juego entre oposiciones. En este continuo proceso de metamorfosis, el cuerpo está sometido a una gran cantidad de estímulos contrastantes que propician la movilización del deseo, de la energía y de la comunicación. De esta manera, el individuo transita por una corriente de goce y vitalidad, resultante de su inmersión dentro de un ecosistema de signos y ambientes de intermitente contrariedad: en un entorno de juego.

El flujo de oposiciones gozosas se manifiesta con mayor fuerza en los procesos de Convergencia y No convergencia (convergencia con tendencia a la divergencia); por ejemplo, si se analiza la práctica del baile social recreativo, como acto ritual contemporáneo, la pista de baile se convierte en un entorno de significación, en el que se dificulta la comunicación verbal, y por lo tanto se intensifica el efecto desrutinizador producido por esta práctica. Ben Malbon señala que:

Este flujo se experimenta en forma de momentos de euforia oceánica o extática. La relación paradójica en-interidad² de estos momentos –sensaciones fugaces de ambos, perder el control pero

también encontrar el control— pueden resultar sensaciones extasiantes, el bailante pierde sentido de sí mismo como entidad separada, para convertirse en parte de o identificarse fuertemente con algo del exterior y más allá, pero también incluyéndose a sí mismo.

(Malbon 1999, 144)³

La cita anterior pone en evidencia la manifestación de un juego paradójico entre mecanismos contrapuestos que se articulan paralela y simultáneamente: *‘perder y encontrar el control’*, excluirse como identidad individual, pero incluirse dentro del personaje homogéneo de la masa; seguir al otro y ser seguido por el otro, influir en el exterior y dejarse influenciar por éste. La vitalidad lúdica de la que habla Malbon, radica en el acto de resistencia en el que se reta al cuerpo a enfrentar lo que podría llamarse un *presente perenne*, es decir, el *‘ahora’* o *‘now-ness’* en términos de Malbon (1999, 102), a buscar lo propio en lo ajeno: a ser uno y ninguno, pero al mismo tiempo ser todos.

Este juego de interacciones, se convierte en la experiencia liberadora y revitalizante de reconocerse y abandonarse; de destruirse, para construir nuevas investiduras simbólicas del yo: nuevos personajes. Enfrentarse a sensaciones de muerte como las que se viven dentro del contexto de la discoteca: fatiga, sobrecogimiento, malestar y dolor físico, embriaguez, anonimato, etc.; es potencializar las sensaciones de vida. Por este motivo, Malbon propone el binomio *‘resistencia como vitalidad’* (1999, 144), como un juego de empoderamiento exhaustivo por poseer el presente, en una extasiante agonía que extiende los límites del tiempo y el espacio, en instantes de eternidad inagotable: el ahora.

En el campo de la puesta en escena, la sensación de *presente perenne*, como mecanismo de convergencia, se puede ejemplificar con la pieza coreográfica *Somos con quien estamos*, de la agrupación escénica Proyecto al Margen, en colaboración con KaizenDanza. Esta pieza, aunque no pertenece enteramente al formato inmersivo-interactivo, utiliza algunos mecanismos que generan experiencias que proponen un grado de convergencia e inmersión parciales. A pesar de ello, esta pieza es un ejemplo paradigmático del mecanismo de *presente perenne*, es decir, de la creación de una reconfiguración simbólica del tiempo y el espacio, a partir de la música y la lectura del cuerpo como parte del entorno extracotidiano.

En esta pieza, se experimenta con la premisa de una *‘escucha atenta’* y una lectura permanente del presente, y sobretodo, de la presencia propia en rela-

ción con el otro (De Luna y Martínez Lanz 2018). Esta pauta creativa, llevó al equipo de creadores de esta pieza de danza contemporánea, a cuestionar los límites que definen el inicio y el final de un proceso, para construir un recorrido a través de un estado de alerta, de *presente perenne*, a partir del cual se reviven las acciones rutinarias del estado cotidiano, para someterlas a la ritualización: emular el cotidiano a partir de la repetición, prolongando la muerte efímera del instante y la persistencia de la sorpresa vital del presente.

Escuchar el presente, y mantener una escucha del entorno dispuesta a la improvisación, es mantener abiertos los canales de entrada y salida del estado desrutinizado, y por consiguiente propiciar la interactividad, los encuentros y la liberación. El mecanismo de '*escucha atenta*', que da origen a la noción de temporalidad y a la sensación de '*now-ness*', resulta bastante natural en la práctica del baile social recreativo, aunque no de manera consciente, como se lo han propuesto los artistas escénicos de Proyecto al Margen o KaizenDanza, entre muchos otros creadores interesados en la experiencia del ahora.

La '*escucha atenta*', y la exploración del estado de *presente perenne* como premisas de creación escénica, que aunadas a otros mecanismos de *No fusión* y *No fisión*, puede generar dinámicas distintas al rol convencional de la audiencia como receptor mayormente pasivo. De este modo, se pueden reconocer dos posibles dinámicas de roles, paralelos y transitivos, desde los cuales audiencia y creadores puedan interactuar y transformar la obra escénica en el formato inmersivo: las audiencias no activas y los creadores expectativos, o las audiencias no pasivas y los espectadores creativos.

En el primer caso, relacionado con los procesos de Divergencia y los mecanismos de No Fusión, se sitúa a las audiencias que adoptan un rol no activo, haciendo referencia a un tipo de intervención o interacción activa que tiende a la pasividad; así pues, su presencia influye dentro de la obra, pero sin convertirse en el motor dinámico de la misma. El creador, como interlocutor en este diálogo, adopta un rol de expectación y alerta al presente, para accionar a partir de la presencia de la audiencia, propiciando momentos de encuentro desde la dinámica de la No divergencia, es decir, momentos de ruptura de la cuarta pared.

La mecánica de la audiencia no activa y los creadores expectativos, se encuentra predominantemente regida por pautas conductuales cercanas a las de la realidad cotidiana, por lo que las relaciones dialógicas entre audiencia y creadores o intérpretes, están encaminadas hacia la producción de ficción,

es decir, a la simulación de situaciones, acto que implica un cierto grado de fingimiento o pretensión, que reduce el efecto inmersivo dentro de la escena.

Respecto al segundo caso, esta dinámica de juego entre audiencias no pasivas y espectadores creativos, se genera a partir de los procesos de convergencia y no convergencia, en la zona limítrofe intermedia del estado desrutinizado, donde intervienen los mecanismos de No fisión. Esta variable de interrelación colectiva, consiste en un juego de transferencia de los roles creativo y expectativo, que emulan el esquema clásico del circuito de la comunicación directa (emisión/ recepción-respuesta).

De este modo, se entabla en escena un entorno de encuentro abierto a la interactividad en un nivel mayormente directo. En este ecosistema de convergencia, el público no solo interviene en la pieza a través de su presencia dentro de la escena, sino que además se vuelve propositivo y actúa como personaje: sus decisiones y acciones son expresiones creativas que comparte con los creadores.

Los creadores escénicos, por su parte, se convierten en guías en la experiencia convergente. Así, participan en el juego ambivalente de ser creadores y también de, ocasionalmente, tomar el rol de espectadores creativos, es decir, como lectores de los estímulos que genera la audiencia no pasiva. A partir de estas dos mecánicas, el creador utiliza los estímulos que recibe de la audiencia, y los convierte en detonantes para transformar o propiciar experiencias inmersivas, que envuelvan a la audiencia dentro de una narrativa y una mecánica mimética de convivencia.

Referencias bibliográficas

- Barrett, Felix. 2013. "Burn the seats: Audience immersion in interactive theatre (Future of storytelling)". Directed by Matt Rutherford. Vídeo de Youtube, 6:19. <https://www.Youtube.com/watch?v=6ktpes0qMZ0&t=272s>
- De Luna, Karen & Diego Martínez Lanz. 2018. "Somos con quien estamos: Búsquedas, encuentros y la alerta a lo invisible". Entrevista y edición realizada por Damariz Hernández el 29 de marzo. Vídeo de Youtube, 12:43. <https://www.youtube.com/watch?v=xDVeJxQfEi-Y&t=158s>
- De Luna, Karen, Viko Hernández & Diego Martínez Lanz. 2016. "Somos con quien estamos/ multidireccional 3". Vídeo de Youtube, 29:58. <https://www.Youtube.com/watch?v=T2fSKP-QTaAY>

- Elías, Norbert & Eric Dunning. 1986. *El deporte y el ocio en el proceso de la civilización*. Traducción de Purificación Jiménez. Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica
- Le Bon, Gustave. (1895) 1981. *Psicología de las masas*. Prólogo de la edición española por Florencio Jiménez Burillo; traducido por Alfredo Guerra Miralles. París: Morata
- Malbon, Ben. 1999. *Clubbing, dancing, ecstasy, vitality*. London: Routledge
- Olivé, León & Fernando Salmerón, eds. 1991. *La identidad personal y la colectiva: Actas del Coloquio de México del Institut International de Philosophie, septiembre / León Olivé y (editores)*. Ciudad de México: UNAM
- Turner, Victor Witter. (1966) 1969. *El proceso ritual: Estructura y antiestructura*. Conferencias Morgan pronunciadas en la Universidad de Rochester, 5-14 abril 1966; versión castellana de la editorial, revisada por Beatriz García Ríos. Madrid: Taurus
- Winnicott, Donald Woods. (1971) 1993. *Realidad y juego*. Traducido por Floreal Mazía. Barcelona: Gedisa

Notas

¹ Traducción personal

² Concepto sin traducción: “*In-betweenness*”

³ Traducción personal

.....
(Artículo recibido: 15-02-19; aceptado: 30-04-19)