



DRAMATURGIA LIQUIDA: LA INTERACTIVIDAD MOVIL EN LAS ARTES ESCÉNICAS

Director: LIEBAN DANIELA

Codirector: MALDINI SILVIA ELENA

Unidad académica: Departamento de Artes Drámaticas

Código del Proyecto: 34/0388

Período: 01/01/2015 - 31/12/2016 (2015-2016)

Integrantes:

Pablo Alejandro Varela

Alejandra Dagostino

Sebastian Pascual

Lucila Infantino

Fransisco Beltramino

Resumen en español: DRAMATURGIA LÍQUIDA: La Interactividad Móvil en las Artes Escénicas Daniela Lieban, danilieban@gmail.com, Artes Dramáticas UNA El proyecto que presentamos nace de la convergencia y articulación entre el campo teórico y la práctica escénica, para llevar el concepto de hipertexto a las artes escénicas. Investigaremos en el campo de la dramaturgia intervenida por la interacción del público. Desarrollaremos tres performances interdisciplinarias, integrando los lenguajes del teatro, la danza, el video, el maquillaje y las nuevas tecnologías. Utilizaremos los teléfonos celulares como interfaces para que sus usuarios puedan intervenir en las obras, mediante aplicaciones específicamente desarrolladas para el proyecto y de uso común como mensajes de texto, código QR, captura y envío de fotos, video y audio que podrán reproducirse en la escena en tiempo real. Investigaremos los diferentes grados de eficacia del uso de estas interfaces tangibles y en los grados de control del artista sobre la obra, observando si logran modificar el curso de la escena planteada por los artistas creando un estado azaroso e imprevisible en la dramaturgia de la misma.

Resumen en inglés: Liquid Dramaturgy. Mobile Interactivity in Performing Arts Daniela Lieban, danilieban@gmail.com, Drama Arts UNA The project we present is born from the convergence and articulation between the theoretical field and the scenic practice, to bring the hypertext concept to the performing arts. We will investigate in the field of dramaturgy intervened by the audience interaction. We will develop three interdisciplinary performances, integrating languages of theater, dance, video, makeup and new technologies. Using for this, cell phones as interfaces to enable their users the

intervention in the play. Through applications like text messaging, QR code, capturing and sending photos, video and audio which can be played on the scene in real time. We will investigate the different degrees of efficacy around the use of these tangible interfaces and degrees of control of the artist over the play, observing if they are able to modify the course of the scene raised by the artists by creating a random state in the dramaturgy that we play.