

IN VIVO ARTS – CONVOCATORIA A PUBLICAR – 3er NÚMERO

VIRTUALIDAD(es)

<https://invivoarts.fr/>

Bluesky: @invivoarts.bsky.social

En su performance reciente *Las 20 Jornadas de la Musa de Sodoma*, Angélica Lidell —ganadora del Premio Nacional de Teatro de España en 2025— “puso en escena” las circunstancias de las distintas muertes que experimentaría potencialmente al final de su vida. Los fanáticos del legendario grupo ABBA ahora pueden “conocer” a sus artistas favoritos en el espectáculo virtual ABBA VOYAGE, en el que avatares digitales de los miembros del grupo musical aparecen ante el público como en 1979. Por su parte, el grupo colombiano Mapa Teatro recrea el universo simbólico de la comunidad indígena amazónica Nukak por medio de una instalación sonora inmersiva.

Atravesando géneros, formatos y temáticas, el cine también ha estado incorporando herramientas de realidad virtual a un paso acelerado en las últimas décadas. Después de la pandemia, la plataforma de streaming MUBI lanzó una “¡película!?” titulada *Grand Theft Hamlet*, dirigida por Pinny Grylls y Sam Crane. En esta obra, ambientada por completo dentro del mundo abierto del videojuego *Grand Theft Auto*, los avatares de los jugadores intentan crear una puesta en escena del *Hamlet* de Shakespeare. Desde el fantástico mundo (o mundos) en 3D de la serie *Avatar* de James Cameron hasta la inmersión en el peligroso viaje de inmigrantes centroamericanos en *Flesh & Sand* (2017) de Alejandro González Iñárritu, y adentrándose en el documental de Joe Hunting sobre la amistad y el amor en el mundo virtual, filmado completamente en la realidad virtual, *We Met in Virtual Reality* (2022), las tecnologías de RV han impulsado a cineastas y teóricos a enfrentarse nuevamente al debate, tan antiguo como el cine, sobre la naturaleza —y futuro— del séptimo arte.

Todas estas creaciones artísticas (y muchas más por descubrir) han llevado al equipo de IN VIVO ARTS a proponer una exploración del concepto de **VIRTUALIDAD(es)**. Por lo tanto, invitamos a artistas, investigadorxs, dramaturgxs, intérpretes, teóricos, técnicos, educadorxs y pensadorxs en las artes vivas y cinematográficas a enviar reflexiones, textos, experimentos, críticas, archivos, obras o testimonios que interroguen este concepto más allá de su asociación amplia con el mundo de la tecnología digital, la IA o nuevas tecnologías.

El concepto de “virtualidad” (o lo “virtual”) —derivado del latín *virtus*, que significa “fuerza”, “poder” o “virtud”—, evoca un campo de pensamiento y exploración que se extiende más allá de la transformación de las artes vivas y el cine en la era digital. También describe algo que existe más en la potencia que en el acto, o cuya existencia es posible o probable. En este contexto, con el lanzamiento de nuestro último número —DESCONOCIDX(S)—, el concepto de “virtualidad” despertó la creación de un nuevo clúster IN VIVO ARTS, que informa la presente propuesta y cuya naturaleza interdisciplinar es central en nuestras preocupaciones.

Múltiples estudios contemporáneos —que abarcan desde Gabriella Giannachi y sus “teatros virtuales” (Routledge, 2004) hasta Olivier Grau y su “arte virtual” (MIT Press, 2003), o desde Dixon Steve y su “performance digital” (MIT Press, 2007) hasta Mark Hansen y los “cuerpos codificados”

(Routledge, 2006)— circunscriben la “virtualidad” dentro del potencial tecnológico del acto artístico. De manera similar, nuevas herramientas como la perspectiva en 360 grados, las imágenes generadas por computador y los equipos de captura de movimiento han galvanizado la atención de investigadores y críticos en torno a los retos y potenciales de la realidad virtual como tecnología o medio cinematográfico. De esta manera, problemas relacionados con “lo posicional del usuario”, la “inmersión” y la “presencia” de Jamie McRoberts (Routledge, 2018), la teoría de “interacción humano-máquina” de Rudy Carpio y James Birt (Routledge, 2025), o las “estructuras narrativas” de Kath Dooley (Palgrave, 2024) ocasionan exploraciones sustanciosas y pertinentes.

Con todo, sin rechazar la proximidad entre lo virtual y lo tecnológico, nos gustaría también alentar un entendimiento más metafísico u ontológico de la virtualidad, inspirado por conceptos como la “imagen virtual” de Deleuze, la “hauntología” de Derrida o la “hiperrealidad” de Baudrillard, o revisitando conceptos canónicos como el “eidolon” platónico, la “mimesis” aristotélica o incluso teorías místicas y experienciales como la “viriditas” (“poder de reverdecimiento”) de Hildegarda de Bingen o visiones proféticas y sus transcripciones y representaciones artísticas. Por lo tanto, invitamos a los contribuidorxs a aproximarse a las **VIRTUALIDAD(es)** como campos de fuerza en los que se intersecan imágenes, afectos, presencias, poderes de aparición y modos de existencia: realidades que no pueden ser reducidas a lo meramente técnico.

Consecuentemente, el alcance intertemático de **VIRTUALIDAD(es)** emerge como el foco principal de este número, que busca reafirmar los clústeres temáticos de IN VIVO ARTS. Las posibles contribuciones pueden por lo tanto tocar las siguientes temáticas sin limitarse a ellas:

- **Estética:** danzas y coreografías organizadas en torno a lo virtual y las posibilidades extremas del cuerpo; dramaturgia y escenografía espectral, pantallas experienciales y sensoriales; textos sagrados y artes vivas y cine; representaciones escénicas y cinematográficas de mundos imaginarios, míticos y supernaturales.
- **Filo-performance:** realidad y simulación, verdad y falsedad; nuevas formas de percepción; el rol de la imaginación; el rol de lo individual y las formas de “transindividualidad”; la relación entre tecnologías digitales, el arte y la ciencia; la agencia del ser humano y sus poderes de construcción y destrucción de mundos, expresadas a través de las artes vivas y la realidad virtual cinematográfica.
- **Humanidades:** recreaciones y reconstrucciones históricas; arquitecturas memoriales y el potencial creativo de los archivos; obras de activismo político con potencial de impacto social; utopías y distopías políticas.
- **Queerness:** representaciones de género y nuevas potencialidades corporales e identitarias; transformación del lenguaje artístico considerando las escrituras inclusivas y/o epicenas; cuerpos transformativos y transhumanistas.
- **Pluralidades:** la globalización como una posible alternativa al arte localizado; el “realismo global” (Milo Rau); significados potenciales de multiculturalidad en la producción artística.

Las propuestas de artículos, ensayos, entrevistas y presentaciones de obras y/o artistas (300-400 palabras) en inglés, francés o español, acompañadas por una breve biografía, deben ser enviadas por correo electrónico a invivoarts@gmail.com a más tardar el **15 de febrero de 2026** a la medianoche (CET). Se prestará particular atención a las propuestas de obras artísticas (textuales o audiovisuales) que puedan ser publicadas sin revisiones en nuestra plataforma.

Las contribuciones seleccionadas (que serán anunciadas hacia finales de **febrero de 2026**) serán publicadas en el tercer número: **VIRTUALIDAD(es)**. La versión final de la contribución debe ser enviada a más tardar el **15 de junio de 2026** a la medianoche (CET), con la publicación del número agendada para **septiembre de 2026**.

La extensión y formato de las contribuciones deben cumplir las siguientes indicaciones:

- **Artículos/casos de estudio:** entre 5.000 y 10.000 palabras
- **Ensayos:** entre 3.000 y 5.000 palabras
- **Reseñas** (de libros, performances, películas, etc.): entre 1.500 y 2.000 palabras
- **Entrevistas:** entre 3.000 y 5.000 palabras
- **Presentaciones y propuestas de obras** (textuales y/o audiovisuales): a acordar con un representante de IN VIVO ARTS una vez la propuesta haya sido seleccionada.

BIBLIOGRAFÍA SUGERIDA

Baudrillard Jacques, *Simulacres et Simulations*, Paris, Galilée, 1981.

Causey, Matthew, *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness*, Routledge, 2006.

Birt, James, Carpio, Rudy, “The role of the Embodiment Director in virtual reality film production” in *Creative Industries Journal*, Vol 15, London, Routledge-Taylor & Francis, 2022.

Deleuze, Gilles, *Différence et répétition*, Paris, PUF, 1968.

Derrida, Jacques, *Spectres de Marx*, Paris, Seuil, 1993.

Dixon, Steve, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press, 2007.

Dooley, Kath, Munt, Alex (ed.), *Screenwriting for Virtual Reality. Story, Space and Experience*, London, Palgrave McMillan, 2024.

Giannachi, Gabriella, *Virtual Theatres: An Introduction*, Routledge, 2004.

Grau, Oliver, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, MIT Press, 2003.

Hansen, Mark B. N., *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*, Routledge, 2006.

Kaye Nick, Giannachi Gabriela, Shanks Michael, *Archaeologies of Presence*, Routledge, 2012.

Lévy, Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, 1995.

Massumi, Brian, *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Duke University Press, 2002.

McRoberts, Jamie, “Are we there yet? Media content and sense of presence in non-fiction virtual reality” in *Studies in Documentary Film*, Vol 12, London, Routledge-Taylor & Francis, 2018.

Murray, Janet, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, 1997.

Phelan, Peggy, *Unmarked: The Politics of Performance*, Routledge, 1993.