

EL MERCURIO
innovación

SANTIAGO DE CHILE | 6 | 2024
 innovacion@mercurio.cl



PROYECTO ES IMPULSADO POR ÓPERA LATINOAMERICANA Y EL CRTIC

XR Stage: La revolución que se incuba en los teatros chilenos de la mano de los gemelos digitales

Seis de los principales escenarios del país están implementando una herramienta desarrollada por la Ópera y Ballet Nacional de Finlandia, que puede tener un efecto clave en el futuro de la industria. La adopción ha sido veloz: un primer uso de la tecnología se hizo para el estreno, la próxima semana, de "La flauta mágica" en el Municipal.

MANUEL FERNÁNDEZ B.

"Revolucionario". Ese es el adjetivo que usan tanto Alejandra Martí como Isidora Cabezón para referirse al proyecto en que sus organizaciones, con el apoyo de Corfo, están embarcadas con la mira en "digitalizar los teatros de Chile".

Martí es la directora ejecutiva de Ópera Latinoamericana (OLA), una red de carácter regional que detectó un innovador proyecto que los jóvenes desarrolladores Kalle Rasinkangas y Riku Zukale, idearon para la Ópera y Ballet Nacional de Finlandia. Se trata de XR Stage, una herramienta que se basa en una tecnología de videojuegos. De hecho, ocupa el *software* Unreal Engine de Epic Games, el mismo que se usó para crear escenarios digitales en series como The Mandalorian y juegos como Fortnite. Pero la idea de los finlandeses fue mucho más allá.

Usaron la plataforma para crear un gemelo digital del recinto con un altísimo nivel de detalle. Esta versión digital del teatro les ha permitido, en menos de dos años, capacitar en seguridad a sus colaboradores, facilitar el diseño de las escenografías y reducir el tiempo que se tardan en habilitar una nueva producción.

Rasinkangas explica que los usos son infinitos, porque eventualmente se podrían controlar sistemas como la iluminación y los movimientos del escenario desde esta plataforma. Pero también ha generado una forma barata y sencilla de resolver conflictos entre las áreas creativas y técnicas del teatro. Cuenta que en una obra el director artístico demandaba un fondo abatible de 12 metros de altura. Al simularlo en la plataforma, un estresado director técnico pudo demostrar que se lograba el mismo efecto con uno de 6,8 metros de altura, lo que ahorró costos y evitó peligros arriba del escenario.

UN IMPACTO DISRUPTIVO EN LA INDUSTRIA

Impresionada por el potencial del proyecto, Martí contactó a Rasinkangas y Zukale y se alió con el Centro para la Revolución para Revolución Tecnológica en Industrias Creativas (CRTIC), liderado por Cabezón, para traer a Chile esta tecnología. Luego de un proceso de solo dos meses, seis de los mayores teatros del país ya están adoptando XR Stage: el Teatro Municipal de Santiago, el Teatro Municipal de Las Condes, el Centro GAM, el Teatro Regional del Maule, el Teatro Biobío y el Teatro del Lago.

Y los avances son notables, como se mostró en una exhibición realizada hace pocos días en el Teatro Municipal de Las Condes. De hecho, el Municipal de Santiago ya hizo un primer uso de esta plataforma para el diseño del escenario de "La flauta mágica", la clásica ópera de Mozart que estrenará la próxima semana.

"Este proyecto nos llena de orgullo, porque aporta directamente a mejorar los sistemas de producción escénica y porque abre caminos para la innovación y la adopción tecnológica del sector cultural. Esperamos que sea el primer paso para que Chile se convierta en el primer país en digitalizar todos sus teatros", expresa Isidora Cabezón, directora ejecutiva de CRTIC.

Por su parte, el director del Teatro de Las Condes, Mauricio Camus, destacó que XR Stage "es una nueva forma de montar espectáculos en grandes escenarios, que acorta mucho los tiempos para montar obras".

Algo muy notable, tras los dos meses de trabajo, es que desde los mismos teatros han surgido nuevas ideas de posibles usos. Por ejemplo, que las personas, al comprar su boleto, puedan tener una si-

mulación 100% confiable de cómo verá el escenario desde la butaca escogida. O que personas que están lejos de un teatro puedan asistir virtualmente a un espectáculo como si estuvieran ahí. O servir de plataforma para que quienes están estudiando carreras vinculadas al diseño teatral puedan ejercitar en condiciones muy similares a las reales.

Pero el potencial realmente disruptivo es el hecho de que sean varios los teatros los que estén adoptando la tecnología en simultáneo, apunta Alejandra Martí.

"Uno de los grandes potenciales de XR Stage es que propicia la colaboración entre teatros. Por eso, en Chile optamos por implementarla a nivel de ecosistema, con instancias de capacitación que permitirán generar relaciones de confianza entre los equipos humanos. Estas semanas se ha forjado esa comunidad y creemos que esa es la mejor forma de proyectar en el tiempo la posibilidad de coproducir a partir de esta innovación y, por supuesto, de avanzar hacia tener un sector más sostenible y que genere mayores impactos sociales. Los resultados han sido muy positivos y esperamos, junto al equipo finlandés, escalar la implementación de la plataforma en Latinoamérica", afirma.

En particular, al tener una obra montada digitalmente en un escenario de XR Stage, se facilita mucho la posibilidad de llevarla a otros escenarios, pues toda la información de la puesta en escena estaría, simplemente, en un archivo fácilmente visualizable. De esa forma, se simplifica mucho su adaptación a un segundo o tercer teatro.

Esto, explica Martí, es clave para avanzar hacia el sueño de la industria de contar con un circuito que abarque varios teatros y con menos tiempo dedicado a labores de producción.

Acción Empresas y Ministerio del Medio Ambiente se unen en