Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte

Departamento de Diseño

Doctorado en Diseño

La puesta en escena teatral para plataformas digitales. Adaptaciones al diseño de contenido y narrativa audiovisual en montajes mexicanos (2020-2021).

Tesis para obtener el grado de

Doctora en Diseño

Mtra. Virginia Ordóñez Hernández

Bajo la Dirección de la

Dra. Gloria Olivia Rodríguez Garay

Ciudad Juárez, Chihuahua, junio de 2024.

INDICE……02
INTRODUCCIÓN……07
PRIMERA PARTE: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA……25
Capítulo 1. EL TEATRO PRESENCIAL Y EN PLATAFORMAS DIGITALES……..25
1.1 El proceso creativo ……25
1.2 El teatro como acontecimiento convivial y tecnovivial…….28
1.3 El teatro presencial y el teatro para las pantallas……...34
1.4 De la telepresencia a las plataformas de *streaming* y plataformas sociales (redes)...40
1.5 Las audiencias del teatro en línea: la tercera y cuarta pantallas……47

Capítulo 2. EL DISEÑO EN EL TEATRO EN PLATAFORMAS DIGITALES……..52
2.1 El diseño del espacio escénico para las pantallas……..52
2.2 El diseño de vestuario en los montajes teatrales en línea……..56
2.3 El diseño de iluminación en la puesta en escena teatral en plataformas digitales….59
2.4 El diseño sonoro en los montajes teatrales en línea……...66

Capítulo 3. LA NARRATIVA AUDIOVISUAL EN LOS MONTAJES TEATRALES EN LINEA
3.1 El teatro televisado como antecedente del teatro en línea……..72
3.2 Las aportaciones de la cinematografía al teatro en plataformas digitales……...76
3.3 El lenguaje audiovisual y sus características en el teatro en plataformas……...80

SEGUNDA PARTE: INVESTIGACIÓN DE CAMPO……89
Capítulo. 4. APLICACIONES A LA PUESTA EN ESCENA TEATRAL PARA PLATAFORMAS DIGITALES……89
4.1 La práctica como generadora de conocimiento en las artes escénicas……...89
4.2 Metodología General……..90
4.2.1 Tipo de investigación……91
4.2.2 Enfoque de la investigación……..93
4.2.3 Estrategias metodológicas……93
4.2.4 Muestra y tipologías del estudio……94
4.2.5 Las técnicas e instrumentos de recopilación de información……94

4.2.5.1 Los instrumentos……94
4.2.5.2 Diseño de intrumentos de recopilación de información……97
4.2.5.2.1 Diseño de la ficha de análisis de contenido……..101
4.2.5.2.2 Diseño del cuestionario semiestructurado……...….105
4.2.5.3 Categorización y reducción para el análisis del cuestionario…….109

Capítulo 5. ANÁLISIS DE CASOS……111
5.1 Montaje en dos formatos (presencial y digital): *La Joven Antígona va a la Guerra* de José Fuentes Mares, dirección Luis Bizarro. (Tipología 3) ……111
5.2 Montaje postproducido: *El Divino Narciso* de Sor Juan Inés de la Cruz, dirección Raquel Araujo. (Tipología 2) ……..118
5.3 Montaje postproducido: Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones, inspirado en la Isla Desierta de José Saramago, dirección Valentina Sierra. (Tipología 2) …….127
5.4 Montaje con transmisión en vivo: Hasta Luego de Antoine Jaccoud, dirección Boris Schoemann. (Tipología 1) ……134

Capítulo 6. RESULTADOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO……...142
6.1 Resultados del proceso de análisis: Narrativa audiovisual en montajes teatrales mexicanos en línea……142
6.1.1. Conclusiones del análisis de contenido del montaje *La joven Antígona se va a la guerra* de José Fuentes Mares……157
6.1.2. Conclusiones del análisis de contenido del montaje *El Divino Narciso – Deriva para tiempos de contingencia* de Sor Juana Inés de la Cruz ……174
6.1.3. Conclusiones del análisis de contenido del montaje *Mujeres decidas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones* de Valentina Sierra …..204
6.1.4. Conclusiones del análisis de contenido del montaje *Hasta Luego* de Antonie Jaccoud…….225

6.2 Análisis y resultados de las entrevistas a creativos de los cuatro casos de estudio...228
6.3 Discusión……261
6.3.1 El lenguaje cinematográfico y televisvo (audiovisual)……263
6.3.2 Procesos creativos……...…269
6.3.3 El diseño……..274
6.3.4 Espectadores (audiencias)……...……282
CONCLUSIONES……..……...……..289
RECOMENDACIONES…….296
REFERENCIAS ……..……...…296
ANEXOS…….310

INDICE DE FICHAS DE ANÁLISIS DE CONTENIDO

Ficha 1. Elementos teatrales y narrativa audiovisual del montaje *La Joven Antígona se va a la guerra* de José Fuentes Mares……..142
Ficha 2. Elementos teatrales y narrativa audiovisual del montaje *El divino Narciso – deriva* para tiempos de contingencia de Sor Juana Inés de la Cruz.…….161
Ficha No. 3. Elementos teatrales y narrativa audiovisual del montaje *Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones* de Valentina Sierra…….178
Ficha No. 4 Elementos teatral y narrativa audiovisual del montaje *Hasta Luego* de Antoine Jaccoud…….…207

INDICE DE ESQUEMAS

Esquema 1. Conceptos base en el diseño escenográfico. Elaboración propia, (2020)…..52
Esquema 2. Diseño de vestuario - áreas de investigación. Rediseño propio, (2022) ...….56
Esquema 3. Diseno de vestuario para la escena. CENART - Helénico en línea, (2022)...59
Esquema 4. El teatro televisado desde sus inicios en México.Elaboración propia, 2020..73
Esquema 5. El teatro televisado en México de 1979 a 2020. Elaboración propia, 2020...74
Esquema 6. Grupos de estudio. Elaboración propia, (2022)……..95
Esquema 7. Tipologías y subtipologías de los montajes teatrales en plataformas digitales. Diseño propio, (2021)……97
Esquema 8. Diseño metodológico. Elaboración propia, (2022) ……99

Esquemas 9. Estructura de reloj vinculada al tipo de preguntas y etapas planteadas por Muñoz Razo aplicadas a la presente investigación. Diseño propio, (2021)……107
Esquema 10. Estructura de reloj de arena planteada por Muñoz Razo, relacionada con los objetivos de la entrevista de la presente investigación. Rediseño autor, (2021)…….....108
Esquema 11. Pasos para la aplicación del instrustrumento 2. Elaboración propia, 2022…….109

INDICE DE FIGURAS

Figura 1. Cartel del montaje *La Joven Antígona se va a la guerra*…….111
Figura 2. José Fuentes Mares, dramaturgo de *La Joven Antígona se va a la guerra*…..113
Figura 3. Imagen del montaje *La Joven Antígona se va a la guerra*, en el estacionamiento King Kong……114
Figura 4. Figura del montaje *La Joven Antígona se va a la guerra*, elementos escenográficos……...……...115
Figura 5. Luis Bizarro, director del montje *La joven Antígona se va la guerra*……..117
Figura 6. Cartel publicitario del *Divino Narciso* en Teatro UNAM……...….118
Figura 7. Cartel de la deriva del *Divino Narciso* en Teatro UNAM……118
Figura 8. Pintura de Sor Juana Inés de la Cruz, dramaturga del *Divino Narciso*…….121
Figura 9. Montaje *El Divino Narciso*, propuesta de tríptico……122
Figura 10. El elemento del espejo en *El Divino Narciso*, eje de la construcción visual..124
Figura 11. Raquel Araujo, directora de *El Divino Narciso*……..125
Figura 12. Oscar Urrutia, escenógrafo y artista audiovisual de *El Divino Narciso*…….126
Figura 13. Cartel publicitario del montaje *Mujeres decididas e insitentes*……..127
Figura 14. Reparto del montaje *Mujeres decididas e insitentes*……...127
Figura 15. Composición del barco, en el montaje *Mujeres decididas e insitentes*……..128
Figura 16. Díptico del montaje *Mujeres decididas e instentes*……..130
Figura 17. Composición (barco, castillo, olas) *Mujeres decididas e insistentes*. ……131
Figura 18. Valentia Sierra, directora y dramaturga *Mujeres decididas e instentes*. ……132
Figura 19. Gabriel Zapata, escenógrafo y artista visual de *Mujeres decididas.* ……..133
Figura 20. Cartel el montaje *Hasta luego.* ……...……...134
Figura 21. Imagen con filtro blanco y negro del montaje *Hasta luego.* ……..135

Figura 22. Antoine Jaccoud dramaturgo de *Hasta luego*…….135
Figura 23. Obra *Hasta luego*, espacio escenográfico……...137
Figura 24. *Hasta luego*, diseño de vestuario y utilería…….139
Figura 25. Daniel Bretón, director de escena de *Hasta luego*.……...…..140
Figura 26. Boris Schoemann, codirector y actor de *Hasta luego*.……141

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. La experiencia convival y tecnovival en el teatro. Elaboración propia basada en Jorge Dubatti (2020)……..31
Tabla 2. Los trece sistemas de signos de Tadeusz Kowzan (1986). Rediseño propio, (2022)……58
Tabla 3. Ficha de análisis de contenido: Elementos teatrales y narrativa audiovisual. Elaboración propia, (2023)……..104
Tabla 4. Agenda para entrevistas. Elaboración propia, (2021)……108
Tabla 5. Categoría: Características del teatro……..230
Tabla 6. Categoría: Rasgo del teatro en plataformas……...236
Tabla 7. Categoría: Diseño del espacio escénico…….243
Tabla 8. Categoría: Diseño de iluminación…….246
Tabla 9. Categoría: Diseño de vestuario…….248
Tabla 10. Categoría: Diseño sonoro……251
Tabla 11. Categoría: Lenguaje audiovisual…….254
Tabla 12. Categoría: La relación del producto con el espectador……...259

INTRODUCCIÓN

Entre abril del 2020 y abril del 2021 dada la situación de la pandemia provocada por el virus SARS-CoV-2 o enfermedad de COVID-19, la cual comenzó en Wuhan (Hubei, China) en diciembre de 2019 exigiendo a la Organización mundial de la Salud (OMS) recomendar una serie de restricciones con el propósito de proteger a la población del contagio; la comunidad teatral en México adaptó sus montajes a diversas plataformas de videoconferencia y sociales, las principales identificadas: *zoom, facebook live streaming, youtube,* así como a las plataformas de diversas insitituciones culturales públicas; lo anterior ante la problemática del cierre de los centros culturales. Las principales manifestaciones realizadas por compañías independientes en el país abordaron montajes en vivo (con y sin interacción del público) y grabados (con mezcla en vivo y otros postproducidos). Este acontecimiento ocasionó un cambio en la forma de abordar la escena teatral, es decir, una adaptación del acto presencial a la pantalla, aunque cabe mencionar que desde finales del siglo pasado, ya se habían estado generando algunas propuestas dentro del conceptos de ciberdrama, teatro digital, videoteatro y ciberteatro, entre otros, con ciertas características similares, pero era aproximaciones puntales, el fenónemo de la pandemia, provocó que el formato ampliará sus alcances, ya que la gran parte de la compañías teatrales a nivel mundial se aventuron a experimentar dentro de esta vertiente.

Los principales foros identificados en el periodo indicado a nivel nacional para proyectos teatrales concebidos para la pantalla son: el *Anti-Festival (Resistencia Teatral Ante la Distancia)* organizado por la asociación nacional de teatros independientes realizado del 15 al 30 de junio, proyectos respaldados por el programa *Contigo a la Distancias del Fondo Nacional de la Cultura y la Artes*, los apoyados por dos convocatorias del *Centro Cultural Helénico ("Monólogos de la contingencia" y "Teatro en casa en tiempos de Covid 19")* disponibles en la página oficial de la sede, los respaldados por las convocatorias de Teatro UNAM y disponibles en los sitios en línea de la institución, algunos festivales (Festival Internacional Cervantino, Festival Chihuahua, etc.) y muestras teatrales de los Estados.

Desde inicios de la pandemia hasta abril del 2021, se puede observar a más de un año del del periodo de contingencia que muchos espacios institucionales que cobijan el teatro en línea se

han consolidado y se han abierto muchos otros por parte de compañías independientes. Dado los cambios de semáforo que regulan las actividades en el contexto de la pandemia, a amarillo y verde, se empezaron a generar propuestas en dos formatos simultáneamente, es decir con presencia de público en el foro y transmitidas en vivo en diversas plataformas.

La presente investigación tiene como propósito el análisis de cuatro casos de estudio, cuatro montajes planeados para plataformas, es decir, para ser medidados por las pantallas y transmitidos en línea, lo anterior con el propósito de conocer tanto el proceso creativo de diseño y/o adaptación al medio digital, como la integración del lenguaje audiovisual. El criterio de selección de los casos de estudio contempla las premisas siguientes: proyectos realizados por compañías mexicanas independientes con una trayectoria sólida a nivel nacional e internacional, cabe mencionar que el término independiente se refiere a compañías que no dependen o representan directamente a instituciones públicas o privadas, pero que son agrupaciones que realizan producciones con apoyos gubernamentales y privados, tanto del país como del extranjero, generalmente obtenidos en convocatorias.

Otro de los criterios es que los montajes de alta calidad, la cual se determió tomando como referente la trayectoria de los creativos involucrados. Los montajes seleccionados son: *El Divino Narciso* realizado por *La Rendija* con sede en Yucatán, *La joven Antígona va a la guerra* realizado por *Teatro Bárbaro* con sede en Chihuahua, *Mujeres decididas e insistentes que remiendan sus propios calzones* de la agrupación *Puño de Tierra* y *Hasta Luego* realizada por *Los Endebles*, estos dos últimos proyectos de agrupaciones con sede en la Ciudad de México.

En relación a los antecedentes, cabe puntualizar, que en la búsqueda de contextualizar la presente investigación, la cual aborda la temática de las puestas en escena diseñadas para plataformas digitales, cabe mencionar que: “las relaciones entre el teatro y la cibercultura son ancestrales” (López, 2013, p. 24), ya que la evolución del hombre y la transformación de su medio, siempre ha estado ligada a sus manifestaciones culturales, desde “los remotos orígenes del teatro y sus antepasados (ya que la tecnología ha formado parte de la historia de la humanidad y de las artes escénicas)” (López, 2013, p. 24). Es decir, las avances en todas las áreas han sido constantes, y los elementos y procesos de estas transformaciones de una o otra manera ha impactado al teatro,

sobre todo en los diseños de producción y a nivel técnico, pero también en otros aspectos artísticos y en la forma de aproximaciarse al público.

> Desde comienzo del siglo XX, las proyecciones en las pantallas teatrales se han convertido en una parte orgánica del hecho teatral, desde los precursores Erwin Piscator y Emil Burian que supieron entender que esta posibilidad tecnológica combinada con mecanismos de ajuste complejos, les permitían crear un teatro mnemotécnico que respondía a una necesidad socio política de su época (Minafro, 2015, p.126).

Aunque en la época mencionada los avances eran limitados, con relación a los actuales, quedaba en evidencia el origen del cine, derivado del teatro, y a su vez, la presencia de las imágenes en movimiento en algunas producciones teatrales como parte del diseño de la propuesta artística o como medio para reforzar la carga ideológica, por lo que ya se vislumbraba un futuro donde coexistirían lo teatral, lo audiovisual ligado a los avances tecnológicos. La evolución de la relación entre las tres vertientes mencionadas ha sido distinta en los diversos países dependiendo principalmente de su estructura económica y por lo tanto de la inversión que cada uno de ellos destina a la investigación científica y a la producción artística. Es innegable que:

> Las nuevas tecnologías están presentes en todos los espacios de la actividad del hombre: la medicina, las comunicaciones, la industria, la ciencia y el arte, al cual le han abierto numerosas nuevas formas de creación, actuación y relación con el público, especialmente las tecnologías audiovisuales que han derribado fronteras y ampliado los horizontes que separaban disciplinas entendidas opuestas como eran las ciencias y el arte (Minafro, 2015, p.123).

Lo cual se puede idenificar claramente en el fenónemo teatral para las pantallas, donde está disciplina se funciona con el área audiovisal, en canales mediados por las pantallas y transmitidos en formato en línea con el respaldo de la red de internet y aunque no es parte del objeto de estudio, es imporante mencionar que el teatro y la tecnología también se están fusionando en diversas exprimentaciones con realidad virtual, *CGI (Computer Generated Imagery)* y videomapeo. Por lo que es importante entender que:

> La tecnología, como herramienta que construye el ser humano para perfeccionar su modus vivendi, ha sido incorporada a cada una de las facetas profesionales y artísticas que hemos desarrollado a lo largo del tiempo. Las nuevas tecnologías han propiciado la aparición del mundo digital en nuestro entorno, mediatizando nuestros modos de producción y comunicación (López, 2013, p.24).

Este enalce es parte de las características del fenómeno analizado en el teatro para las pantallas, es decir, se identifica una fusión entre el arte y la ciencia, cabe mencionar que "a finales de los años 70 surge una nueva herramienta que volverá a conciliar estas dos disciplinas y es el ordenador que establece un espacio común de exploración y conocimiento" (Minafro, 2015, p.123). A partir de esa fecha se empezaron a generar diferentes manifestaciones artísticas que han acercado la tecnología de diversas maneras al teatro, tanto al ser incluida dentro de las propuestas visuales como al ser utilizada como agente estructurador y regulador de las plataformas de transmisión, por lo que se puede deducir que "la integración de los medios informáticos en el teatro abre también la posibilidad de que el público participe activamente en la obra por medio de la interacción entre éste, el sistema informático y los actores" (Boj & Díaz, 2007, p.8).

Lo anterior, ha implicado una evolución y/o transformación en los procesos creativos, los cuales, han estado buscando y encontrado diversas formas de adaptarse a los cambios que trajo consigo la era digital, pero sobretodo esta situación abre una puerta a un sin número posibilidades artísticas, además genera diversos procesos de confrontación con los espectadores, los cuales presentan distintos perfiles y necesidades: "las nuevas posibilidades técnicas expresivas (…) llevan a un replanteo de conceptos y postulados clásicos que definen la actividad teatral como son el rol que cumplen el actor, el público, el espacio escénico" (Minafro, 2015, p.124). En relación a lo mencionado, en los países del primer mundo, se han realizado muchas intervenciones con diversas características similares a las identificadas en el teatro para las pantallas desarrollado durante la pandemia, así como otro tipo de vinculaciones del teatro y tecnología, pero en nuestro país han sido escasas, aunque es importante señalar que, en estas otras latitudes, aunque llevan decádas experimentando no habían logrado posicionarse en ámbito teatral hasta el periodo analizado:

> Una de las primeras experimentaciones con esta tecnología es el de las artistas Sherrie Rabinowitz y Kit Galloway (bajo el nombre *Mobila Image*) quienes en la década del 80 plantearon, desde el uso de la comunicación a distancia o transmisiones vía satelital, performances como *Hole in Space* (1980) donde quienes recorrían ese punto de la ciudad podían contactarse visual y acústicamente con personas en otro lugar de Estados Unidos (Minafro, 2015, p.128).

Luego "a fines del siglo XX la telepresencia y el arte telemático llegan al teatro y estas, además de crear espacios narrativos dinámicos, permiten eliminar las distancias tempo-espaciales" (Minafro, 2015, p.128), es decir, se empiezan a generar propuestas dentro de una vertiente, en la cual espectadores y actores no comparten el mismo espacio físico, las cuales más allá de los problemas técnicos se enfrentan a una lucha con los especialistas y críticos teatrales que defienden conceptos puristas en relación a las características del teatro, lo cual limita o restringe el impacto de estos productos. Lo anterior, en particular a lo que se refiere a la mediación del teatro a través de las pantallas, pero en cuanto a los diseños de producción, la aproximación a la tecnología se desarrolla dentro de un campo más libre, pero se enfrenta a problemas relacionados con la precariedad de recursos. Ya que, aunque en mundo los avances tecnológicos han sido vertiginosos, en nuestro país en el área de teatro, no ha sido así, Philippe Amand, uno de los escenógrafos más importantes en México y aquien se le atribuye una transformación en los procesos creativos escenográficos al integrar en casi todos sus proyectos el elemento tecnología, afirma:

> En el teatro, podemos observar que toda esta tecnología tarda en llegar, principalmente por los costos, que suelen ser prohibitivos y el diseñador tarda en invertir en estas nuevas tecnologías, no sólo por el costo, sino porque la curva de aprendizaje de un programa de cómputo es lenta (Amand, 2007, p.23)

Lo que deja en evidencia que el problema no solo radica en la necesidad de una transformación de los conceptos y características que definen el teatro, sino que también el aspecto económico es un fuerte obstáculo; los elevados montos de inversión, así como también el temor por parte de los creativos a enfrentearse a los procesos de aprendizaje para usar los *softwares* necesarios para implementar las nuevas herramientas, ha implicado un freno. Hasta el momento

se han logrado identificar producciones teatrales que consideran la intervención de elementos tecnológicos en la ciudad de México, pero son pocas, y el panorama es más difícil en las producciones del interior del país.

> En la actualidad, la utilización de recursos multimedia en la escena teatral, salvo casos aislados, aunque hay un uso bastante generalizado de los mismos, todavía no ha llegado a ser eficiente, encontrándonos en muchos casos con pequeños titubeos y aproximaciones que no sacan partido a las excitantes capacidades expresivas que este medio puede aportar. Aunque en el caso del uso de recursos sonoros sí que se ha llegado a una optimización del medio, en lo visual la situación es bastante distinta (Boj & Díaz, 2007, p.3).

Se puede resumir y afirmar que la integración de la tecnología tanto en lo que respecta a canales de transmisión como a herramientas de construcción de la narrativa audiovisual y todos los elementos que el concepto engloba es necesaria e inevitable. Lo anterior lo confirma el maestro Amand cuando expresa que: "El teatro es un arte en constante evolución y la tecnología lo va obligando a modernizarse" (Amand, 2007, p.23). Por último, cabe destacar que del: "fruto de las relaciones e interacciones entre el espacio real, virtual y digital nacen las diversas tipologías de acciones dramáticas surgidas tras el advenimiento de las nuevas tecnologías informáticas: hiperdrama, teatro digital, ciberteatro y teatro de robots" (López, 2013, p.26). De las cuales la de interés para la presente investigación es el teatro digital, pero más allá del significado asignado antes del periodo analizado. El objeto de estudio está enfocado en el teatro digital, concepto redefinido dentro del periodo de la pandemia, como el teatro que utiliza como soporte plataformas digitales para su transmisión.

Sobre la justificación del presente estudio, como se ha mencionado anteriormente, el teatro ha estado en constante evolución a través de varios siglos, ajustándose al contexto tanto en el proceso de apropiación e interpretación de la vida como en el concerniente a los cambios producidos por las circunstancias y la evolución técnica. Y la situación particular de la pandemia generalizó las intervenciones teatrales mediadas por las pantallas de diversos dispositivos, principalmente de computadoras de escitorio, portátiles, *tablets* y equipos de telefonía celular. Analizar y entender la nueva forma de aborda la escena teatral en este momento preciso puede

contribuir no solo a comprender el proceso de estas intervenciones sino a dejar testimonio de lo que está sucediendo y visibilizar la voz de un contexto que exige la transformación de la escena.

Estas manifestaciones denominadas inicialmente en el periodo analizado como teatro virtual fueron posteriormente redefinidas como teatro digital, y quizá en el futuro se concluya que no son teatro, o adquieran algún nombre más preciso que englobe las diferentes disciplinas presentes en ellas. Pero el hecho es que son una manifestación artística ligada al teatro y a los objetivos de este, obras producto y/o consecuencia de la realidad que se está viviendo. No solo con relación a la circunstancia pandémica, sino al contexto de avances tecnológicos en que la sociedad está inmersa, los cuales han estado reclamando un lugar en la escena desde hace años. Por tales motivos, son necesarias y urgentes investigaciones que contribuyan a la comprensión del fenómeno.

Sobretodo considerando que el teatro para las pantallas es una forma de expresión que se ha potencializado en la situación de pandemia actual considerando las condiciones de aislamiento implícitas, al igual que otras actividades culturales y educativas, como, por ejemplo; las clases en línea que, aunque ya existían, se generalizaron y normalizaron en la contingencia, algo similar sucede con la escena. Y todo apunta a que en un futuro aumentará la cantidad de montajes en dos formatos (presenciales y digitales), como está sucediendo en los estados de la República en los cuales el semáforo de asilamiento está en amarillo y verde.

A lo largo de un año, de incio de la pandemia, se empieza a identificar una evolución y crecimiento en las puestas en escenas de teatro digital, así como un proceso de formación de público específico para estas propuestas y una demanda de estas. Especificamente por la posibilidad que ofrecen de ser vistas en distintas latitudes, punto que no solo es una característica que favorece a los espectadores sino también a los creativos involucrados tanto en lo relacionado con la proyección y el impacto de sus obras, así como por el ingreso en taquilla. Quizá está vertiente para abordar la escena además de los hallazgos artísticos, implique una estrategia para contrarrestar la reducción de público en las salas teatrales en el país (problemática ya acentuada antes de la pandemia), ofreciendo otra posibilidad de alcance y una diversidad más amplia de público, de posibles consumidores. O bien también provoque un proceso circular, es decir la

captación de nuevos espectadores, que en futuro pueden ser público de montajes en recintos teatrales con obras en formato presencial.

En cuanto a la viabilidad de la investigación, en este momento de aislamiento por la contingencia sanitaria y dado que el fenómeno analizado es producto de esta, se genera un ambiente propicio, primeramente porque los casos de estudio están disponibles en línea, lo que permite un acceso a ellos, respetando las restricciones de actividad en el espacio público, segundo porque por esta misma vía se puede acceder a otra serie de producciones con características similares a nivel mundial, así como a conversatorios, conferencias y charlas en línea que abordan la problemática. Tercero, porque muchos bibliotecas y universidades están abriendo sus repositorios, y otorgando libre acceso a su bibliografía e investigaciones, lo que facilita también la investigación documental. Desde el escritorio se puede acceder a información y a los diversos tipos de propuestas, tanto las grabadas (postroducidas o mezcaldas), como las transmitidas en vivo y conocer las impresiones del público a través distintos medios como; conservatorios al finalizar la función, analizando la participación activa de los espectadores, por los comentarios de las cajas de chat, etc. Otro punto a favor de la investigación es que ya ser realizaron las gestiones para contactar a los creadores involucrados en los casos de estudio, lo cual permitirá un acercamiento directo con ellos, con el próposito, de conocer su experiencia y proceso de trabajo.

Es importante también dentro de la justificación considerar la experiencia de la investigadora del presente estudio en el tema. Se inició en el teatro como actriz en 1993, después incursionó el diseño escenográfico en 1998 (simultánemente a sus estudios de arquitectura), en la dramaturgia en el 2008 y en la dirección de escena en 2011. La investigadora expone: para mí la escena ha sido el canal para alzar la voz, para denunciar, para fotografiar la vida, para confrontarla y entenderla. Creo en el teatro independientemente de la forma y la aproximación. El teatro recoge el sentir de la sociedad y la lucha interna de los seres humanos, muestra lo que somos (ningún creador se puede desprender de quien es y el bagaje cultural va impreso consciente o inconsciente en la obra). Apuesto por un teatro de compromiso, espejo de la humanidad donde inevitablemente en algún momento el espectador se reconoce y en pequeña o gran medida se transforma.

Por estos motivos, respaldo la evolución y crecimiento del teatro, en la búsqueda de su permanencia independiente de la forma de aproximación o el formato. Hay una necesidad urgente de entender y profundizar en el lenguaje del teatro para las pantallas a nivel artístico y técnico, pero también es necesario reflexionar su relación con los conceptos de presencia y convivio, y estar abiertos a una transformación, para responder a las necesidades del contexto y sus avances. Al inicio de la pandemia experimenté el proceso de realización y representación de una propuesta de teatro digital, mediado por las pantallas, en vivo y con interacción del público; dentro de la función sumándose a los actores, los espectadores se integraron como personajes (ligados a su propia realidad y experiencia en la pandemia) se fusionaron al proceso de ficción de manera activa. Aunque el convivio no sucedía de manera física, es decir en el mismo espacio actores y espectadores, sin lugar a duda sí se establecía una relación con el espectador en tiempo real y sucedía un intercambio de pensamiento, emociones y reflexiones. El convivio estaba presente en el momento en que la ficción tocaba a los espectadores y estos no solo respondían activamente, sino de manera orgánica abrían su universo personal para construir una relación honesta con lo que acontecía en la escena, acortando la distancia y borrando la mediación de la pantalla.

Todo se modifica con el paso del tiempo, el teatro cambia, los canales cambian, también deben transformarse los conceptos de “convivo” y “presencia”, no podemos hablar de una forma diferente de abordar el teatro y pretender seguirlo acotando con los mismos modelos. Lo digital también es espacio y por lo tanto una forma de territorio, y aunque hay sustracción de cuerpos físicos hay presencia, tal vez no desde la literalidad del concepto, pero sucede, como también puede acontecer lo contrario, puede haber dos cuerpos en un mismo espacio físico y no existir “convivo”, estar allí, uno enfrente a otro, pero solo a nivel materia, ausentes. Y a través de la investigación pretendo encontrar los argumentos para comprobarlo. El teatro digital también es la oportunidad para entrar a contextos donde la escena teatral había sido excluida, un espacio donde se puede ingresar con una cara distinta, pero con la misma esencia. En el cual la llave es el formato incorporado a las nuevas generaciones, el digital.

En relación con a los antecedentes del planteamiento del problema, cabe señalar que los cambios en la forma de abordar la escena teatral como consecuencia de situaciones como los efectos de una pandemia, no es la primera vez que suceden en nuestro país, las dos últimas

referencias en México, antes del acontecer actual, son la gripe española que azotó México en octubre, noviembre y diciembre de 1918, lo que provocó el cierre de los teatros y representaciones en espacios clandestinos. El incidente inmediato a la situación actual fue el caso de la emergencia sanitaria ocurrida del 23 de abril al 10 de mayo del 2009 producto de la influenza H1N1, la cual también provocó el cierre de foros.

Las diferencias entre esos dos casos y la problemática analizada, primeramente, es que las restricciones se llevaron a cabo por períodos breves y por lo tanto las afectaciones fueron menores, y el hecho de que está pandemia desde su inicio se perfiló con alcances temporales largos propició que la comunidad teatral buscara soluciones para continuar trabajando desde el aislamiento. Aunado a lo anterior, considerando el contexto de avances tecnológicos del periodo en que acontece la pandemia se optó como solución principal modificar el formato a productos para las pantallas, es decir, montajes diseñados para ser transmitidos en plataformas digitales (online).

Es importante destacar el atraso en la experimentación y implementación de propuestas con estas características, en particular en nuestro país, ya que, desde el punto de vista del gremio teatral, este tipo de manifestaciones no era consideradas como teatro. Lo anterior, condicionó a que las experimentaciones creativas en este rubro fueran mínimas, aún cuando se empezaron a realizar desde hace más de dos décadas teniendo como antecedente, el concepto de telepresencia (a finales del siglo XX). Las confrontaciones y reflexiones académicas en torno al teatro para las pantallas florecen en todo el México y en el mundo. En particular en nuestro país, se identifican diversas iniciativas, entre las que se destacan, es pertinente mencionar la realizada por la Asociación Mexicana de Investigación Teatral en su Congreso Internacional 2020, denominado *Poéticas Escénicas Latinoamericanas: posicionamientos, experiencias y teorías en el siglo XXI,* donde se consideró el espacio para cinco mesas de discusión en torno a la problemática analizada bajo el título de: *Escenas fronterizas, virtualidad y confinamiento*. Otras, las realizadas por la Cátedra Bergman por parte de la UNAM, una de ellas titulada *Por confirmar. Diálgos en torno al teatro a partir de la pandemia*.

Nadie duda hoy de la importancia de lo intermedial en el ámbito teatral. Es fácil asociar el concepto con lo posmoderno o lo posdramático por lo que tiene de supresión de fronteras

> genéricas, por su relación con lo híbrido y por lo que supone de búsqueda de nuevos modos de representación escénica. (Abuín, 2008, p.34).

Dentro de estas formas de representación escénica, es que se identifica la mediada para las pantallas, el teatro vinculado a lo audiovisual y por lo tanto al punto de vista de la cámara, pero con objetivos distintos a los cinematogáficos, dada su búsqueda en muchos de ellos del acto en vivo y de la necesidad de interacción en tiempo real con el público. Así como sus fines artísticos y culturales más allá de lo comercial.

Según Trecca (2010) "el estudio de las relaciones entre el teatro y los medios audiovisuales se ha venido desarrollando, desde distintas perspectivas y con diferentes enfoques, durante las últimas décadas del siglo pasado y en los primeros años de este nuevo milenio" (p.14),

Específicamante sobre el problema a abordar en la presente investigación, es importante enfatizar que las modificaciones en la forma de vida y la conceptualización de una realidad distinta detonada por el aislamiento obligatorio ocasionado por la pandemia y su impacto, en particular en México, generó un cambio en la forma de abordar el teatro al restringir el acto presencial, una de las características fundamentales de esta disciplina. Lo que detonó en una transformación de los procesos creativos; en el diseño y en la conceptualizacón de las propuestas. Primeramente, al integrar el lenguaje audiovisual, segundo al mediar los proyectos a través de las pantallas y tercero, al efrentarse a público con las características y necesidades distintas (los usuarios las plataformas digitales y de los diversos dispositivos). Es estudio se enfocará en parte del primer periodo de este fenómeno, de abril del 2020 a abril del 2021. Adicional a lo mencionado, relacionado con el eje artístico, se identifican otros tipos de problemas relacionados con las habilidades y capacitación de los creadores teatrales en las vertientes que adirieron a la disciplina teatral, así como también se observan problemas relacionados con fallas a nivel técnico, las cuales repercuten en algunos casos con el nivel de experiencia de los espectadores. Y también se potencializaron los cuestionamientos sobre si las nuevas manifestaciones son teatro o no, aunque ya había inquietudes previas al periodo analizado, en el 2010, ya se abordaba el tema de los avances de la tecnología tocando directa y tangencialmente al teatro.

> Entrados en el siglo XXI, con la llegada y el asentamiento del internet y las competencias del lenguaje digital/numérico, el debate está más activo que nunca. El teatro o el performance o las artes en vivo se replantean su identidad, su esencia… aquello que hace ser lo que son y sobre todo lo que suponen dentro de la sociedad contemporánea. (Zorita, 2010, pp. 11-12).

Y aunque el replateamiento vinculado a la tecnología y a la apareción del internet se ha extendido prácticamente a todos lo ámbitos, aún se enfrenta a un ambiente de resistencia en lo que conscierne al ámbito teatral. Algo similiar sucedió hace tiempo cuando surgió la fotografía digital, y a su vez con la educación a distancia.

> La hipótesis del nacimiento de un diálogo, aunque no siempre explícito, entre el nuevo arte y el teatro, una ocasión que se le brindó a este para reflexionar sobre sí mismo como forma estética capaz todavía, pese a los numerosos vaticinios de muerte, de responder, a través del acontecimiento escénico, a los impulsos de una crisis intrínseca. (Trecca, 2010, p.17).

Es decir, los periodos de crisis, de confrontanción en la mayoría de las ocasiones traen consigo espacios de reflexión y crecimiento, lo cual no significa que una forma de aproximarse al teatro sustituya o otra, pueden coexistir y retroalimentarse. Para fines del estudio, lo importante ahora es identificar el fenómeno, entender como "sucede", como se estructura, a que obedece y que aportaciones o nuevos panoramas ofrece a la disciplina teatral.

Otro punto factor importante a considerar en las producciones realizadas dentro del periodo señalado, es que todas fueron resultado de procesos que tenían como objetivo ofrecer soluciones culturales que pudieran contribuir a que el aislamiento de la población fuera menos duro. Y por tal motivo, fueron realizadas en un tiempo muy breve, lo que ímplico retos y complicaciones, y a su vez algunas de ellas se tuvieron que enfrentar al trabajo a distancia entre los colaboradores de los proyectos (actores y creativos), lo que también representa un proceso extraordinario dentro de las pautas de una producción teatral y, por lo tanto, un sin número de situaciones técnicas y artísticas que resolver. Además, otro punto identificado, es que, aunque los productos parecen ser bien recibidos por jóvenes y niños, pero otras generaciones, adultos y la tercera edad se enfrentan

a ciertas problemáticas ocasionadas por la brecha digital; falta de familiaridad con el universo de internet, plataformas con diseños complejos, temor a espacios y actividades desconocidas. Lo que deja en evidencia, la necesidad de trabajar en la formación de nuevos públicos, pero antes de ello, la necesidad de conocer con exactitud, las características de estos.

Aunque, por otro lado, y punto que se debe potencializar es el hecho de que el nuevo medio amplia los alcances de impacto de los montajes y genera redes a nivel mundial, pero es necesario que las propuestas estén preparadas en todos los aspectos para entrar a un mercado global. De hecho, a un año del inicio de este fenómeno, la problemática se empezó a subsanar en algunos de los puntos, y sobre todo se abrió camino a otra posibilidad: la de montajes en los que coexisten dos formatos, el digital y el presencial. Lo que detona la urgente necesidad, como ya se ha mencionado, de observar, explorar y documentar como se están conceptualizando y diseñando estos proyectos para las plataformas digitales. Finalmente, cabe señalar que el mundo es dinámico y está en constante transformación e inevitablemente "el teatro, el rito, una de las disciplinas más antiguas, se ve renovado a través de la asimilación de la tecnología" (Zorita, 2010, p. 116).

En cuanto al estado del arte, con el propósito de contextualizar la tesis y tener un panorama claro de los avances en el campo de estudio, se realizó una investigación en la cual se lograron identificar las siguientes tesis doctorales directamente relacionadas con el área: primeramente, la denominada *Experiencia perceptiva en el performance intermedial* realizada en el 2015 por Itziar Zorita. La cual es relevante para la investigación ya que aborda temáticas relacionadas con objeto de estudio como los son: la "presencia" en las artes escénicas, la intermedialidad, cuestiones de temporalidad y los procesos creativos. La investigación se centra "en la interrelación de las artes en vivo y la tecnología digital" (Zorita, 2015, p. 1), en la tesis se expone y profundiza en el siguiente planteamiento: "cuando el medio teatral y digital convergen pueden generarse nuevas y específicas formas de encuentro que pueden determinar la experiencia perceptiva de los sujetos participantes" (Zorita, 2015, p.1). Exporar y entender las formas diversas de convivio, conexión o confrontación es relevante para la investigación, primero porque uno de los confilictos identificados, esta relacionado con la resistencia de ciertos grupos de especialistas a la mediación a través de las pantallas. Y segundo porque es importante entender más allá de las opiniones del gremio, como están recibiendo los espectadores los montajes con estas características.

La siguiente investigación identificada es la titulada, *Comunicación y artes escénicas: la estrategia digital en los espacios de exhibición españoles* de Lydia Tineo Carreón realizada en el 2021. Entre los objetivos que contempla destacan para los intereses del presente estudio:

> Apoyar el fortalecimiento del proceso de profesionalización del sector, dotar al mismo de un marco analítico y un diagnóstico global que ayude a racionalizar la gestión y a mejorar la visibilidad de los proyectos, desde la óptica de la comunicación *online*. (…) Proponer unas bases para la gestión de la presencia digital de los espacios escénicos de España y explorar en profundidad las posibilidades que para ellos ofrecen las nuevas herramientas tecnológicas del momento que experimenta la comunicación. (Tineo, 2021, pp. 39-40).

Aunque el análisis se realizó sobre territorio español, los hallazgos pueden contribuir con diversos elementos al propósito del estudio en cuestión. La tercera y última, es la denominada *El actor en la realidad virtual (Artes escénicas, tecnología y aporte sobre teorías de actuación* realizada por Anabel Paoletta en el 2019, la cual es valiosa dados los objetivos que contemplan el análisis del fenómeno del teatro para las pantalla, donde inevitablemente surgen cuestionamientos sobre el cruce de la técnicas de interpretación teatrales y cinematográficas. La autora en su investigación plantea la necesidad de:

> Describir las características del cuerpo poético en la escena teatral con intervención tecnológica y estudiar su modo de funcionamiento, elaborando un marco descriptivo acerca de la teoría de actuación que se emplea en la creación de dichas escenas con interacción tecnológica (Paoletta, 2019, pp. 1-2).

Así como también, la tesis mencionada señala que: “La inclusión de los soportes tecnológicos en el espacio escénico modifica la percepción de la teatralidad en las obras donde la telecomunicación conecta espacios distantes en un mismo espectáculo” (Paoletta, 2019, p.5). Ahora, específicamente sobre proyectos para obtener el grado de *master*, relacionados con la temática de estudio, se identificó y seleccionó el titulado *Teatro en streaming: ¿El futuro del teatro*? realizado por Sara Olivas García 2017, el cual se cuestiona temas de interés, como: “¿qué

sucede o está sucediendo en el campo artístico? ¿Es posible motivar desde el ciberespacio a los espectadores para que dejen la comodidad de su casa y vuelvan a las salas?" (Olivas, 2017, p.23). Cabe señalar que, aunque inicialmente el objetivo era seleccionar únicamente tesis doctorales, por su pertinencia, relación con el tema y los hallazgos expuestos se decidió darle un espacio en este estado del arte a la investigación antes mencionada, y por lo mismos motivos también se integró el estudio de pregrado, titulado: *Teatro vía streaming: transformaciones en la forma de consumo del acto escénico* realizado por Milagros Demelli y Sofía Feldstein el 2021. Investigación que se enfoca en el tema teatral, pero específicamente en el periodo analizado, la pandemia provocada por el COVID19, en ella se menciona que:

> La pandemia del coronavirus ha cambiado los parámetros acerca de la normalidad. Las rutinas se han adaptado a un nuevo estilo de vida basado en el confinamiento estacional. Esta situación, que se replica en todo el mundo, es sucedida por crisis sociales, políticas y económicas. Se podría decir, por ende, que las lógicas institucionales están en crisis. (Demelli, 2021, p. 6).

Aunque este fenómeno se analiza en particular en el contexto argentino, dadas las circustancias presenta muchas similitudes con la situación en nuestro país, tanto en relación a la recepción por parte del público, como en cuanto a las soluciones artísticas para hacer frente al aislamiento, en específico la transmisión en línea, y plantea "los cambios que está enfrentando la recepción o reconocimiento del teatro en Buenos Aires, Argentina, en relación con el uso del *streaming*, particularmente en el AMBA" (Demelli & Feldstein, 2021, p. 3). Y complementa lo anterior, con otro planteamiento relevante, "el teatro sufrió ciertas transformaciones en su consumo a la hora de incorporar las nuevas tecnologías, siendo este proceso acelerado una vez comenzada la pandemia del COVID-19" (Demelli & Feldestein, 2021, p. 3).

Sobre los artículos identificados y seleccionados, el primero considerado es el titulado *Space in between: Interfase Artísticas entre Espacios Físicos y Espacios Digitales* publicado en el 2020 por Paola Bonetto Ferrari. El cual aborada el cruce de ciertas producciones artísticas con las tecnologías de información y comunicación, y a su vez profundiza en el concepto de *Space in Between* y sus implicaciones. Así como argumenta acerca de la necesidad de contemplar lo digital

como parte fundamental de la mejora de los procesos. Sobre el contenido y la estructura del artículo, cabe señalar:

> La discusión comienza con un breve enfoque historiográfico sobre la introducción de las TIC en las producciones artísticas de finales de principios del siglo XX. Luego tratamos de comprender los conceptos básicos para abordar el Space in Between, explorando el espacio físico, el espacio digital y las TIC. La siguiente parte tratará de abordar la comprensión de Space in Between, sus características, implicaciones y potencial. Luego, el análisis de los estudios de caso busca profundizar la discusión, terminando con un resumen de las discusiones mantenidas y un análisis de las preguntas previamente expuestas. (Bonetto, 2020, párrafo 6).

Otro artículo identificado y seleccionado es: *Un teatro para la pandemia: alternativas para la creación escénica en tiempos del nuevo coronavirus en el Perú, a propósito del proyecto virtual «Sin filtro» del Teatro Británico,* realizado por Ernesto Barraza Eléspuru, el cual:

> Centra su análisis en el proyecto «Sin filtro», impulsado por el Teatro Británico en Lima, como respuesta a la crisis del sector de las artes escénicas en el Perú, en el marco de la emergencia nacional por la COVID-19 que se inició el 16 de marzo de 2020. (Barraza-Eléspuru, 2020, p.263).

Es decir, también se contextualiza directamente en el periodo y fenómeno analizado. Por último, se contempla la publicación: *La investigación creación en dialógo con la escena teatral digital* realizado por Paula Rojas Amador, publicada en 2021. En este artículo se plantea que:

La investigación-creación en arte y tecnología lleva al desarrollo de competencias, las cuales un creador teatral no hubiera pensado requerir y que le permiten construir desde animaciones de marionetas digitales, secuencias de sonido e imagen, hasta captores, lentes 3D y prototipos. Esto conduce a los artistas a la implementación de laboratorios escénicos, investigaciones teórico-práctica y a modelos de investigación como el de investigación-creación" (Rojas, 2021, p. 507).

Es importante mencionar, que en el presente estado del arte se hace una relación de las publicaciones más relevantes relacionadas con el tema de la investigación, pero sobre todo se seleccionaron las que aportan información de interés para los objetivos de esta. Y es relevante destacar, que dadas las características del fenómeno y en el contexto que se ha sucitado, adicional a lo seleccionado, han surguido a nivel mundial una serie de conversatorios, entrevistas y charlas en espacios digitales con el objetivo de comprender el fenómeno. Considerando todo lo anterior, las interrogantes que surgen a partir del planteamiento del problema son las siguientes, primeramente, la pregunta de investigación principal:

¿Cómo se está modificando la conceptualización, el diseño y los alcances del teatro mexicano con el uso del formato para las pantallas detonado por la pandemia ocasionada por el COVID-19?

Preguntas secundarias:

1. ¿Cuáles son las aportaciones del lenguje cinematográfico y televisivo a los procesos de conceptualización y diseño de los montajes teatrales para las pantallas y sus repercusiones en la narrativa audiovisual?
2. ¿Cómo se modifican los procesos creativos teatrales de conceptualización y diseño al intervenir la veritente audiovisual y la mediación de las pantallas?
3. ¿Cómo el formato para las pantallas ha modificado el perfil de los espectadores (audiencias) y los alcances del teatro mexicano (desde el punto de vista de los creadores involucrados)?

El supuesto de la presente investigación plantea que, el formato teatral para las pantallas desdibuja los límites disciplinares y abre un panorama de posibilidades a nivel artístico, y a su vez amplia el impacto de los montajes, dados los alcances de las plataformas digitales, al usar como soporte el internet.

Con relación a los objetivos, el general, tiene como propósito comprender como se está modificando la conceptualización, el diseño y los alcances del teatro mexicano con el cambio de formato que detonó la pandemia ocasionada por el COVID-19, el cual provocó que muchos

proyectos fueran diseñados para las pantallas. Lo anterior, mediante el análisis de cuatro montajes teatrales mexicanos. En cuánto a los específicos:

1. Identificar las aportaciones del lenguaje televisivo y cinematográfico a los procesos de conceptualización y diseño del teatro para las pantallas, y como repercuten estos cambios en la narrativa audiovisual.
2. Comprender la forma en que se modifican los procesos creativos de conceptualización y diseño, al intervenir la vertiente audiovisual y la mediación a través de las pantallas en el teatro en plataformas digitales.
3. Entender como el formato teatral para las pantallas ha modificado el perfil de los espectadores (audiencias) y los alcances del teatro mexicano.

En cuánto a la factibilidad de la investigación, es viable porque el cambio en la forma de abordar el teatro a través de plataformas digitales abre una puerta muy grande en cuanto al acceso a la información, primeramente, permite consultar y analizar montajes teatrales con estas características en cualquier parte del mundo a través de interenet. Segundo, en cuánto a la información teórica en el periodo analizado, dadas las condiciones de aislamiento, se abrireron y liberaron archivos y acervos de muchas universidades y biblotecas. Lo cual permite en este momento que estamos en un proceso de contingencia santiaria en nuestros hogares, analizar tanto las puestas en escenas como trabajar en la documentación, sin problemas. Es importante destacar, que, aunque es un fenómeno a nivel mundial, la investigación se acota al territorio nacional (México), con el propósito de analizar los cambios y comprender el fenómeno en un contexto propio, conocido. Se pretende abordar el estudio de la problemática a partir del análisis cuatro casos de estudios, el primero de ellos una intervención realizada en el Estado de Chihuahua, lugar donde se gesta la investigación, para luego abrir el campo a diversos procesos en otros puntos de la república mexicana, con el fin de ampliar el panorama a nivel nacional.

PRIMERA PARTE: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Capítulo 1. EL TEATRO PRESENCIAL Y EN PLATAFORMAS DIGITALES.

En este apartado se abordan diversos temas relacionados con el teatro en formato presencial, y a su vez son confrontados con ciertos elementos y características del teatro diseñado para las pantallas con el propósito de identificar las modificaciones o adaptación para el formato en plataformas, tanto en procesos, características y espectadores – audiencias.

1.1 El proceso creativo.

Para comprender el proceso de concepción y realización de una obra escénica, en particular teatral, es necesario tener claro que aunque hay ciertos pasos recurrentes, pero la mayoría de ellos no son una regla y en muchas ocasiones los procesos únicos detonan en montajes de gran valor artístico y alta calidad. Es díficil aproximarse a los procesos artísticos, porque gran parte de los creadores ya que su objetivo central es la realización de la obra, no documentan el proceso, por lo que en las últimas decádas considerando lo valioso de los procesos diversos académicos han estado insistiendo en la necesidad de que los artistas involucrados en los procesos creativos, dejen evidencia y memoria de ellos a través de; video, croquis, notas, fotografías, diarios, etc. “Es posible, entonces, reconocer algunos procedimientos de creación en cualquier manifestación artística a partir de los rastros dejados por el artista” (Almeida, 2014, p.77).

Aunque hay muchos montajes que no toman como base el texto literario, sino otros procesos de experimentación para su estructuración, los cuatro casos de estudio objeto de esta investigación si se basan en este recurso y hablando de metodología cabe destacar que:

> En la escritura todo proceso creativo pasa por cuatro fases:la preparación, la incubación o el reposo, el descubrimiento y la puesta en marcha. Además, todo proceso creativo se hace de herramientas subjetivas, es decir, cada dramaturgo/a transita su propio camino a la hora de escribir una obra teatral (Nuñez, 2020, p.2).

Lo anterior, se menciona con la intención de marcar un eje o punto de partida, aunque existen métodos que no se regulan por estos pasos. A su vez la puesta en escena basada en el texto, para su realización puede tener diversos procesos dependiendo si la cabeza de la propuesta artística es el director, el actor en un procesos de unipersonal, o un proyecto colectivo, lo antes mencionado desde el enfoque de quien toma la directriz, pero también si el proceso es experimental influyen otros factores. Cabe señalar que "en la obra de teatro se trata de la palabra representada, es por eso que estos textos tienen como finalidad última ser interpretada por actores ante un público, aunque en estos casos, ante el lente de las cámaras" (Nuñez, 2020, p.6), en la cita anterior se hace referencia al texto que cobra vida para dar lugar a la puesta en escena teatral, pero es imporante hacer enfásis en el punto que diferencia el proceso para un montaje en recinto teatral, de uno para las pantallas, el punto de vista de la cámara. Otro factor relevante que influirá en la propuesta, es el equipo con que se graba y la calidad de la conexión tanto de quienes transmiten el montaje, como la señal de quienes reciben la producción (espectadores – audiencias), los dos puntos mencionadas influirán directamente en la experiencia del observador.

Es un hecho que "algunas obras contemporáneas generan nuevas metodologías para abordar sus procesos de creación" (Almeida, 2014, p.80), pero la mayoría de lo montajes dentro de un proceso tradicional, por nombrarlo de alguna forma, trabajan dentro de procesos similares, a lo que implicaría en la cinematografía los proceso de preproducción y producción, aún cuando hay variantes en la forma de aproximarse a realizar el trabajo que implica cada etapa, y aunque no se separen usualmente con estos nombres. Pero la etapa final del cine o a los proyectos audiovisuales, la correspondiente a la postproducción, no es parte ni en nombre, ni en actividades, de un proceso para teatro en recinto presencial. Y esta última fase cobra importancia en las producción de teatro para las pantallas, en particular para las que nos transmitidas en vivo.

Duarte (2010), menciona ocho de etapas para la producción de un montaje teatral en formato presencial; etapa que ella menciona como 'Estímulos involuntarios' que se refiere al motor que provoca que surga la idea, 'Etapa de fuentes' el proceso de investigación odocumentación, 'Prefiguración' el proceso de esquematización o bocetaje de la propuesta, 'Ensayos', 'Cimentación' donde se plantea el trabajo denominado de mesa, cabe destacar que este punto señalado como cuarto paso por la autora, en muchas ocasiones se realiza antes de los ensayos, 'aproximación a método' esta etapa algunos proyectos la consideran como se señala en la presente

enumeración o puedes estar implícita dentro de la esquematización o conceptualización artísica de la propuesta', como séptimo se menciona 'montaje de escenas' y el último paso señalado es 'Pasadas y ajustes'.

Lo anterior, permite establecer un panorama de actividades a realizar en una puesta en escena, aunque no se contemplan dentro de los pasos los diseños de producción, también cabe destacar que algunos proyectos presinden del trabajo de mesa, y realizan un análisis activo, es decir no en mesa, sino a medida que se está trazando y explorando con movimiento la puesta en escena. Adicional a lo anterior, faltaría señalar los pasos o procesos que se modifican o añaden en una puesta en escena diseñada para la pantalla. Y también determinar después del análisis si el proceso para la pantalla contempla por ejemplo: ensayos a largo plazo como una propuesta teatral en formato presencial, como se resuelve el factor del punto de vista de la cámara, como se resuelve la fragmentación de la actuación como usualmente se graba una producción audiovisual, en relación a una teatral donde la actuación es de corrido y donde la narrativa no depende del lenguaje audiovisual, entre otros puntos.

La presente investigación toma compartida cuatro producciones y realizadas, por lo cual para lograr un proceso de aproximación independientemente de los intrumentos que se definan será en un proceso, inverso, en retrospectiva, dado que los productos ya están realizados. "El proceso creativo se define como una serie de etapas que se deben cumplir para alcanzar la máxima expresión, entendimiento y puesta en marcha del proyecto" (Nuñez, 2020, p.6), y será importante definir las variantes con el proceso para proyectos diseñados para teatro para las pantallas, y analizar la información proveniente de las fuentes involucradas en la realización como la información proporcionada por los propios productos y si fuera posible tener acceso, la revisión de textos, planos, croquis, etc.

> Indagar la temática de los procesos creativos en el arte en general adquiere una doble perspectiva: una, de carácter singular al recurrir al sentido individual de la práctica es decir la/el artista de cara a los dilemas de la creación; la segunda, de carácter colectiva y perspectiva social donde se juegan los modos y las urgencias de comunicación propias del tiempo presente a la creación (Arpes, 2021, p.78)

Para concluir este apartado, es importante destacar, la necesidad de documentación de los procesos creativos y reforzar el plantamiento de los mismos por si solos como generadores de conocimiento, más allá de la aproximación de análisis y la visión de especialistas y académicos. Hay un arduo trabajo los últimos años, por posicionar el concepto de artisita investigador, donde "el artista fuera de los límites académicos encuentra ecos para sus reflexiones sobre cuestiones que instigan y mueven su trabajo de reflexión" (Almeida, 2014, p.84). Y a su vez, dada la importacia que con el paso del tiempo han cobrado el estudio de los procesos creativos, primeramente dentro de la literatura surgió el concepto de "Crítica genética, es un campo de estudio que, (…) continúa en pleno estado de desarrollo. La crítica genética pretende, por lo tanto, una nueva forma de abordar la obra de arte, desde una perspectiva de proceso" (Almeida, 2014, p.76). Y en la actualidad es una disciplina que se encarga también del análisis de los procesos creativos en las artes escénicas y en otra disciplinas, ya que se ha validado el procoeso artístico como una fuente valiosa de generación del conocimiento.

1.2 El teatro como acontecimiento convivial y tecnovivial.

De acuerdo con Jorge Dubatti (2020), existen dos formas distintas de relación de los espectadores con la ficción en el hecho escénico, el convivio que surge cuando tanto actores como público comparten un mismo territorio físico, es decir están presentes uno frente al otro. Y el tecnovivio cuando la puesta en escena está mediada por la tecnología como es el caso de los montajes transmitidos en plataformas de videollamada y en redes sociales: *Facebook, Youtube, Messenger, WhatsApp*. (Véase la tabla 1).

Tabla 1. La experiencia convival y tecnovival en el teatro.

TEATRO (Jorge Dubatti)	
EXPERIENCIA CONVIVIAL	EXPERIENCIA TECNOVIVIAL
Presencia física.	Presencia telemática.
Cuerpo en la materialidad aureática.	Signo.
Territorialidad (Geográfica).	Desterritorialidad.
Convivo con relativa independencia de las máquinas.	Profunda dependencia tecnológica.
En la territorialidad física hay contagio (Artaud).	En la desterritorialización el vínculo del lenguaje.
Inmersión	Comunicación

Más contagio, menor espesor de comunicación.	En el vínculo tecnovivial se presenta mayor relevancia de la comunicación y un descenso del espesor del contagio.
Diferencias en las políticas de la mirada.	Diferencias en las políticas de la mirada.
El espectador en convivio construye el acontecimiento.	El espectador en vínculo telemático tiene otra relación muy distinta.
Mediación: en un teatro independiente lo más que puede suceder es que se presente un integrante del grupo dando indicaciones y anunciando su compañía.	Mediación: empresarial e institucional, y la subjetivación provocada por el medio (*Zoom, Instagram*).
Cultura viviente.	La cristalización cultural in vitro.
La relación con la idea de muerte, perdida, de duelo y de memoria.	La relación con la idea de muerte, perdida, de duelo y de memoria.
Es mucho más difícil saber lo que se está haciendo en convivo (menos control político).	Las figuras de control, es más fácil controlar la grabación de una transmisión (sistemas de espionaje).
Es difícil salir del convivio.	Se mueve el *mouse* y se termina la reunión.
Los cambios en la actuación.	Los cambios en la actuación
Las relaciones con la historia: un cuerpo produce poiesis en convivio, evoca una historia ancestral.	Se evoca, una historia de cambios tecnológicos, de modificaciones, de adquisiciones. Desde el cambio de las velas, al aceite, a la electricidad, hasta las posibilidades de las redes ópticas, la web etc.
La politización de las diferencias: fácil acceso.	La politización de las diferencias: excluyente.

Elaboración propia basada en Jorge Dubatti, 2020.

Después de una reflexión sobre las características que Dubatti propone para definir las dos formas de teatro, se determinaron coincidencias y disidencias. En cuanto a las primeras, se coincide que el teatro digital está mediado por la tecnología y el presencial se comparte territorio físico, las diferencias de las políticas de las miradas entre los actores involucrados en cada formato, los cambios en la actuación, en el punto referente a la mediación tecnológicas y la subjetivación con relación a la fragmentación de lo que se observa a diferencia del teatro presencial donde la vista es panorámica. Y también en que se genera un nuevo tipo de presencia, no física sino telemática.

Son varias las disidencias en las que se pretende hacer énfasis y se señalan a continuación. La primera de ellas, el maestro señala que en el acto teatral de forma presencial se genera un tipo de contagio, una circunstancia de inmersión, situación que no sucede en los montajes digitales, y a su vez plantea que el medio tecnológico permite con mayor facilidad que la audiencia escape o se retire de la puesta en escena cuando no le gusta, ya que solo depende de un botón su ausencia, situación que él señala es muy difícil que suceda en un montaje presencial a menos que al espectador se le presente una situación grave (Dubatti, 2020).

Son puntos cuestionables, primeramente, porque el acto presencial no garantiza un estado de contagio o inmersión, es frecuente ver en las salas espectadores totalmente fuera de concentración e incluso realizando otras actividades como revisar su celular o llamar por teléfono. La presencia física, territorial, no garantiza la atención o conexión con la puesta en escena, en muchas ocasiones solo el cuerpo está presente, lo que se aleja de la expectativa de la presencia como generadora de convivio. Mora (2020) señala al respecto, que hay representaciones donde:

> Los espacios de convivencia son totalmente fallidos, lugares donde nadie se puede encontrar e incluso los que se encuentra desaparecen (…). Que en el contexto que vivimos no hay mayor ficción que la idea de lo público, incluso de la presencia, estamos habituados a fingir que están presentes aquellas personas que están ausentes (28m40s).

Y aunque el hecho de encontrar un nuevo término *tecnopresencia*, que defina la presencia en las plataformas digitales puede ayudar a generar una claridad de las modificaciones del concepto considerando las características implícitas propias del medio, la misma definición contempla el hecho teatral en línea dentro un tipo de presencia y por lo tanto sería debatible el planteamiento de la ausencia de esta en los proyectos diseñados para la pantalla.

Aristeo, también expone que: “La pandemia vino a recordarme que realmente lo que entendíamos con el espacio para compartir, incluso la presencialidad que compartíamos, eran juegos de representación y ficción que no terminaban por hacerle justicia a las realidades que vivíamos” (Mora, 2020, 30m03s). Por lo tanto, en la búsqueda de entender cómo se manifiestan los procesos de convivio y presencia, el primer paso sería no negarlos. Sino en base al análisis de las manifestaciones en línea, intentar comprender como se establece está relación que quizá si implica la necesidad de cambios en la terminología, pero definitivamente no la ausencia de ellos como parte de la representación.

Además, el particular en el contexto mexicano el acto presencial no es una limitante para que el espectador se retire de la sala en el momento que lo desea, al contrario, generalmente se generan inconformidades cuando los montajes son a puerta cerrada, ya que limita está libertad. Y

quizá el proceso de ausencia si genera un esfuerzo físico mayor a dar un *click* en el ratón, pero no marca una diferencia significativa entre los montajes presenciales y digitales.

Con relación al planteamiento de Dubatti (2020), acerca de que los montajes en línea propician la exclusión social de las audiencias, debido a que no todos tienen acceso a la tecnología. En particular, en nuestro país también en el teatro se presenta un fenómeno de exclusión en el teatro presencial por diversos factores. Uno de ellos, la ubicación de mayoría de los recintos teatrales no se encuentra en zona periféricas por lo que el teatro al que tienen acceso estás comunidades generalmente es a través de programas sociales que acercan los proyectos a las colonias, pero sin la infraestructura, ni las condiciones necesarias para la representación digna.

Otro punto importante, es la formación cultural de la población, a diferencia de otros países, incluso del contexto de Dubatti, en México el arte no es un eje fundamental en el sistema educativo, por lo que un gran porcentaje de la población, en particular el porcentaje en extrema pobreza, en su mayoría no considera ni asiste al teatro en ninguna ocasión en su vida.

Otro aspecto relevante, son las afirmaciones de Dubatti (2015) con relación al territorio:

> El teatro no puede ser apresado en estructuras *in vitro*, no puede ser enlatado; lo que se enlata del teatro –en grabaciones, registros fílmicos, transmisiones por internet, u otros– es información sobre el acontecimiento, no el acontecimiento en sí mismo. Pero dicha información ya no es el teatro, esa zona de experiencia territorial, incapturable, imprevisible, efímera, aurática, que constituye el teatro (...) El teatro es una reunión territorial de cuerpos (p.45)

Plantea que el teatro sucede en un territorio y dentro de este hay otros territorios, podríamos pensar o deducir a nivel físico, en la infraestructura del teatro donde sucede la ficción y en los diferentes espacios sobre la escena donde sucede la ficción y que se materializan durante el acontecimiento. También afirma que en el tecnovivio se presenta una sustracción del cuerpo, una desterritorialización llamada *la nube*, en oposición a lo terrenal donde se genera una interterritorialidad, pero está permanece en lo digital, pero sin territorio; una interterritorialidad

desterritorializda. Ya que el acontecimiento no sucede en un espacio físico, pero si se presentan diversas territorialidades (Dubatti, 2020).

En relación a este concepto, sucede algo similar a lo planteado en los términos de presencia, y convivio, es un hecho que los conceptos se están modificando, adaptando a circunstancias distintas, en particular a las provocadas por la mediación tecnológica por lo cual es necesario que se transformen a medida que lo hace el medio y que el concepto se amplíe y no se niegue, tal como ha sucedido en otras disciplinas, por ejemplo: la fotografía, con la incursión del formato digital, el concepto no abarcaba ni describía la nueva formas y medios de trabajo, por lo que fue necesario modificar el significado para que contemplará las dos formas de aproximación a la imagen. Otro ejemplo es la evolución del cine mudo al sonoro y lo mismo debería suceder con los conceptos teatrales en cuestión, en particular sobre el término "territorio", está siendo afectado por una fuerza externa que lo modifica, un nuevo medio y que lo obliga a adaptarse, pero no por esto tiene que dejar de existir en la nueva manifestación. En lugar, de plantear que es una desterritorialización (porque se pierde el espacio físico), en donde siguen surgiendo interterritorializaciones generadas por la ficción en un espacio intangible, se podría reconocer que es otra forma de territorio, puesto que ya se acepta que las interterritorializaciones siguen sucediendo, solo que ahora es un territorio con características distintas reguladas por otro medio.

Porque desde un punto de vista radical, podríamos afirmar que el teatro presencial sucede en un espacio físico en cuánto a la estructura (territorial) y se generan otras territorialidades en la ficción, es decir, aún en presencia física se generan muchos otros territorios intangibles, generados por la convención teatral (una de las características fundamentales del hecho teatral) y por el universo de los personajes. Es decir, en lo presencial, coexisten espacios territoriales físicos, simbólicos y virtuales. Lo mismo sucede en el espacio digital conviven ambos, espectador y actor tienen sus propias territorialidades que son conectadas y vinculadas a través de la mediación tecnológica, se generan los territorios de la ficción dentro de la convención y se conecta con el espectador a través de ellos. Lo único que ha cambiado es la jerarquización de espacios, en apariencia en lo presencial el principal era el físico con relación a los territorios de ficción, pero esto es cuestionable desde diversos puntos de vistas. En apariencia en los montajes en la pantalla, el primer espacio es el digital, el cual se une a la virtualidad de los territorios de ficción, pero

habría que definir antes de llegar a cualquier conclusión, cual el papel que juegan los dos territorios físicos participantes, el del actor y el espacio que habita el observador (espectador).

Por último, para cerrar este apartado, es pertinente mencionar otra manifestación surgida dentro del periodo analizado, que, aunque no corresponde a ninguno de los casos de estudio, se evidencia como una forma de dejar testimonio. Y es el teatro en *whatsapp*, es decir, tomando como eje fundamental el texto y el audio, y en algunas ocasiones la imagen y el video. Lo cual podría remitirnos en cierta manera al radioteatro, donde las voces y los efectos de sonidos jugaban un papel fundamental en la estructuración de la ficción, solo con la variante de que este formato ofrece otras posibilidades. Se localizó poca información teórica sobre estos fenómenos, pero sí una gran cantidad de datos en las carteleras culturales, anunciado eventos con estas características durante el periodo de contigencia sanitaria. Y aunque las obras realizadas en la pandemia en este formato tienen como protagonista el whatsapp, ya años antes se habían realizado experimentaciones con esta red conjugadas con otras plataformas. Por ejemplo, en el montaje "Amores prohibidos" realizado en el 2012 en España, López (2013) comenta:

> La escena del balcón se producía a través del chat de Tuenti, y podíamos acceder a los mensajes íntimos que se enviaban los protagonistas a través del WhatsApp, y además, los espectadores podían introducir sus comentarios en las redes sociales de los personajes participando desde el otro lado de la pantalla (p.32).

O bien también se identificaron otras propuestas, previas a la pandemia que tomaron como eje el whatsapp, pero que implicaron otro tipo de interacciones más allá del texto y el audio: el video y convivencia espacios públicos. Como muestra esta el montaje dirigido por Ezequiel Hara Duck, realizado previo a la pandemia, alrededor del 2017 en Argentina:

> El público será el protagonista en Paranoia, experiencia de teatro por Whastapp, donde la estrella de la obra será el propio espectador. Éste recibirá instrucciones a su celular en un lugar público de GAM, rodeado de desconocidos y sin saber si éstos son actores o simples transeúntes. El interesado deberá llegar al punto de encuentro para comenzar la experiencia, solo, con el celular encendido y con la batería cargada. Allí, el propio director, observando sin ser visto, le da la bienvenida por teléfono y comenzará a dar instrucciones, plantear

preguntas, desplazamientos e interacciones con extraños por diversos lugares. Incluso llegarán al celular fotos de uno mismo, como si las cámaras de seguridad fueran aliadas en esta novedosa propuesta. (GAM, s.f, párrafo 3-4).

Como queda en evidencia con lo anterior, la intervención de la tecnología en el teatro en conjunto con la creatividad está generando una diversidad de propuestas, que se están aproximando y conectando con el público de maneras diversas, y generando a su vez disímiles formas de convivio. Pero para los fines de la presente investigación únicamente se profundizará en los formatos audiovisuales de los cuatro casos de estudio antes mencionados.

1.3 El teatro presencial y el teatro para las pantallas.

En el diccionario de lengua española de Guido Gómez de Silva, el origen etimológico de la palabra teatro proviene del "latín *theatrum*, del griego *théathron* (teatro), de *theásthai* (mirar, observar, ver) + *-tron* (medio de, instrumento; lugar) del indoeuropeo *–trom* (medio de, instrumento; lugar)" (Gómez, 1988, p.668). Se hace referencia al significado de las raíces del término antes mencionado, para plantear que con el paso del tiempo el teatro se ha ido modificando, pero sigue cumpliendo con la característica "de lugar donde se observa", aún en las puestas escenas diseñadas para plataformas digitales.

Las manifestaciones analizadas para fines de la investigación se ubicarán dentro de algunos lineamientos del posdrama, el hiperdrama y la intermedialidad. Por lo cual es importante hacer referencia al teatro posmoderno como antecedente. Esta corriente es importante destacarla, debido a que contempla dentro de sus manifestaciones diversas intervenciones en las que se integran elementos multimedia y otras tecnologías, y tuvo su auge en los países del primer mundo

> … aproximadamente desde 1970 hasta 1990. El término teatro posmoderno ha sido ampliamente utilizado y se puede clasificar de diversos modos: teatro de la deconstrucción, teatro multimedia, teatro de reinstauración tradicional / convencional y teatro de gestos y movimiento. La dificultad de abarcar una época tan vasta se comprueba en numerosas

> investigaciones que intentan caracterizar el teatro posmoderno desde 1970 mediante una larga e impresionante lista de rasgos inequívocos: ambigüedad, elogio del arte como ficción y del teatro como proceso, discontinuidad, heterogeneidad, antitextualidad, pluralismo, diversidad de códigos, subversión, multiplicidad de ubicaciones, perversión, el actor como tema y figura principal, deformación, el texto solo como material de base, deconstrucción, el texto como valor autoritario y arcaico, la actuación como un tercer elemento entre el drama y el teatro, carácter anti-mimético, rechazo de la interpretación, etc. (Lehmann, 2013, p. 41).

Es importantes señalar que en México este impacto fue tardío con relación al período antes mencionado, en la primera década de año dos mil todavía tenían fuerte auge este tipo de intervenciones. Pero sobre todo con relación al fenómeno analizado, se retoma de esta corriente los procesos de ruptura de los lineamientos preestablecidos que regularon el hecho teatral por siglos, específicamente en los casos de estudio, al integrar la mediación a través de las pantallas y tener como soporte plataformas digitales. Aunque los cuatro casos de estudio si tengan una base literaria y como eje al actor.

En relación con lo impreciso del concepto de posmodernidad en el teatro y lo que engloba, el teórico alemán Hans – Thies Lehamann incorpora un nuevo concepto: "El posdrama", en la búsqueda de un camino más pertinente para entendimiento y la comprensión de las manifestaciones contemporáneas.

> El adjetivo posdramático designa un teatro que se dispone a operar más allá del drama tras una época en la que éste había primado dentro de la escena teatral; lo cual no quiere decir ni negación abstracta ni mero soslayo de la tradición del drama. (Lehmann, 2013, p.44).

Y en caso del fenómeno analizado, un teatro que dispone a existir más allá de la presencialidad cuerpo a cuerpo en un mismo espacio, en un panorama pandémico donde la escena "nace con la voluntad de aunar investigaciones entorno a la tecnología, la virtualidad y la intermedialidad en el teatro" (Teira, 2022, p.3). Un teatro que se abre a experimentar diversas formas de contrucción, de articulación y de relación con el público, a través de las pantallas, en diversos formatos, en una o varias plataformas simultáneamente, con una diversidad de

interacciones: en las plataformas de videoconferencias, en las cajas de chat, textos en Messenger y WhatsApp, etc. Un fenómeno en el que se encuentran presente dos términos contradictorios, el posdrama como línea de quiebre que abre todas las posibilidades al plantear una vía más allá de las regulaciones del drama y hiperdrama como vertiente que extiende los tentáculos de la escena a nivel técnico, artístico, incluso con relación a los alcances. Con relación a la concepción de presencia, Dubatti (2012) la aborda desde el concepto de convivio y dice: “

> Si el teatro es un acontecimiento ontológico (convivial-poético, expectatorial, fundado en la compañía), en tanto acontecimiento, el teatro es algo que pasa en los cuerpos, el tiempo y el espacio del convivio, existe como fenómeno de la cultura viviente mientras sucede, dejando de existir cuando no acontece (p.30).

Plantea la necesidad del contacto humano de forma directa para que se propicie el acontecimiento teatral. Pero dados los cambios en la forma de abordar la escena, es necesario analizar y replantear como se da el convivio a través de la pantalla, en las propuestas por *streaming*, incluso en espacios como *WhatsApp*, donde no sucede el convivio en presencia física, pero si sucede una conexión, en ocasiones mayor que al estar frente a frente. Ya que tanto espectadores como actores están presentes en muchos de los proyectos en tiempo real, involucrados a nivel intelectual, emocional, auditivo y visual. Y en ocasiones de manera interactiva, construyendo en conjunto con los actores la puesta en escena.

> En una pieza teatral interactiva, la posibilidad de modificar la forma en el momento en que se crea se pone a disposición de todos los participantes, ya sea el artista, ya sean los espectadores. Se trata de apropiarse y personalizar el mensaje recibido, implicando al participante en la constitución del proceso comunicativo artístico (Abuín, 2008, p.38).

Finalmente, si el teatro cambia y se modifica para adaptarse al contexto, también es necesario replantear los conceptos de presencia y convivio, ajustarlos a la transformación. Sobre la interactividad, podríamos cuestionarnos, ¿dónde se genera un mayor convivio, en un montaje en pantallas donde el público está participando activamente en la contrucción de la escena o en un montaje en formato presencial donde el espectador observa separado de la ficción por la cuarta pared?

Se han realizado algunas intervenciones como la que se describe a continuación en las cual, aunque la presencia nos es física (haciendo referencia el concepto tradicional), sí se comparte un mismo espacio y tiempo presente.

> El teatro también puede generar espacios virtuales con sus propios medios. Tales espacios se pueden observar, por ejemplo, en los trabajos de Helena Waldmann quien, en los años noventa, llamó la atención de la crítica y el público con una serie de configuraciones visuales de gran inventiva. En la presentación de Waldmann el público tomó asiento ante una pared sobre la cual colgaron grandes espejos cóncavos. Cuando comenzó la actuación en la parte superior de los espejos aparecieron los cuerpos danzantes, fragmentados, parcialmente distorsionados, invisibles físicamente de un modo directo (Lehmann, 2013, p. 408).

Concluyendo, en relación con el espectáculo mencionado, "La presencia no es simplemente el efecto de la percepción, sino del *deseo* de ver. La privación despierta en la consciencia lo que realmente era ya la percepción del cuerpo *presente*: una alucinación de otro cuerpo ausente." (Lehmann, 2013, p. 409). Anxo Abuín González en el artículo *Teatro y Nueva Tecnologías* publicado en una revista de Universidad de Santiago de Compostela, plantea que

> Nadie duda hoy de la importancia de lo intermedial en el ámbito teatral. Es fácil asociar el concepto con lo posmoderno o lo posdramático por lo que tiene de supresión de fronteras genéricas, por su relación con lo híbrido y por lo que supone de búsqueda de nuevos modos de representación escénica, posibilitada en ocasiones gracias a la incorporación de los nuevos medios electrónicos (Abuín, 2008, p.34).

Y en particular a la intervención en plataformas objeto del presente estudio, Abuín hace mención del antecedente de estas cuando expone que: "El teatro contemporáneo también ha buscado en la telepresencia televisual una forma de distanciamiento de las lógicas narrativas tradicionales y de alteración-fragmentación de la unidad del sujeto" (Abuín, 2008, p.35). En definitiva "podríamos considerar el teatro posdramático como una forma diferente de teatro dramático, aquella que surge de la aceptación de un concepto de drama que ya no depende de las

definiciones propuestas por Aristóteles o Hegel" (Sánchez, 2013, pp.19-20), y por lo tanto abre la posibilidad a formatos regulados por normas distintas. Además, es un hecho que el teatro para las pantallas está cumpliendo una función artística y creando vínculos con el público. Según Bazaes (2013): "entenderemos por *representación* la expresión artística multidisciplinaria (lenguajes y códigos diversos; textuales, visuales, sonoros, etcétera) propuesta como enunciado totalizador en un espacio y tiempo definidos, propuesta como obra artística y objeto nuevo de conocimiento e interpretación" (p.58). Por lo tanto:

> No podemos ignorar la comprensión y el análisis del teatro como un sistema de códigos de comunicación, ya que su composición como *objeto* adquiere sentido mediante la interpretación que hace el espectador como *sujeto* que decodifica los elementos que intervinieron en el proceso de creación y la presentación de la obra (Bazaes, 2013, p.58).

Así que independiente de las formas de abordar la escena, es necesario también analizar cómo se vinculan las nuevas expresiones con el espectador, cuál es su experiencia, finalmente el hecho escénico no sucede sin la intervención de este. En las intervenciones en las últimas décadas lo visual ha adquirido un papel fundamental en los procesos de comunicación, Pavis (1987) plantea:

> La imagen juega un papel siempre importante en la práctica teatral contemporánea, pues se ha erigido en noción que se opone a las de texto, fábula o acción. El teatro, habiendo reconquistado completamente su naturaleza visual de representación llega incluso a invocar una sucesión de imágenes escénicas y a tratar los materiales lingüísticos y actanciales como imágenes o cuadros (p. 244).

Y el formato para las pantallas amplia esas posibilidades al integrar el lenguaje audiovisual, este se convierte en un elemento adicional para complementar, potencializar o complejizar el contenido de la propuesta, una vía para ampliar las propuestas a nivel narrativo y semiótico.

En tal sentido, el teatro desde su aparición ha estado en una constante evolución, el formato analizado es una respuesta a las necesidades de la época actual, tanto a las detonadas por la

pandemia como a la ofrecidas por los avances tecnológicos. En particular en el teatro para las pantallas, las transformaciones se identifican en los canales de transmisión, lo que modifican la concepción artística y la relación con el público. También en el elemento audiovisual, y por lo tanto en un nuevo lenguaje regulado por el punto de vista de la cámara. Es un formato teatral en que el espacio, la presencia y la percepción se transfiguran. Un proceso que oscila entre el teatro y el video, con referentes y elementos de la cinematografía y de los contenidos televisivos.

Ahora, cabe aclarar para fines de la investigación, que el término que actualmente se ha asignado a los contenidos que toman como soporte diversas plataformas en línea, no es teatro digital (termino correcto para este tipo de manifestaciones), sino teatro virtual, producto de una apropiación equivocada de una definición para referirse a las puestas en escenas transmitidas en redes sociales y por medio de videoconferencia. Por tal motivo es importante definir lo significados y diferencias de ambos conceptos para evitar confusiones a lo largo de la investigación. En cuanto a la virtualidad partiremos de la definición de López Pellisa de la Universidad de Barcelona:

> El espacio virtual es aquel generado por la actividad cerebral del ser humano. Es el espacio por el que transitamos cuando imaginamos, cuando soñamos, cuando nos relacionamos con el más allá, cuando contemplamos un cuadro o cuando abrimos un libro (López, 2013, p.24).

En cambio, el espacio digital es una creación del ser humano, no de la imaginación, es algo creado a través de la tecnología, no es solo parte de la actividad cerebral, existe afuera de este órgano. De manera que, podemos determinar que:

> La literatura y el teatro pertenecen al terreno del espacio virtual. De ahí que términos como el de teatro virtual sean un pleonasmo poco preciso para hacer referencia a todas aquellas acciones teatrales que transcurren en el ciberespacio o en interacción con las nuevas tecnologías" (López, 2013, p.25).

Considerando lo anterior, es más pertinente denominar a las expresiones que son transmitidas en la plataforma mencionada, como teatro digital. Algo similar a lo aludido ha sucedido con:

> La realidad virtual, que se ha convertido en un célebre oxímoron que describe un entorno sintético, generado por gráficos computacionales con el que tenemos la capacidad de interactuar y sentirnos inmersos de un modo polisensorial en el espacio digital (por lo que siempre estará producido por las nuevas tecnologías informáticas). (López, 2013, p.25)

Lo que deja en evidencia que la imprecisión o la unión de conceptos contradictorios se presenta en definiciones previas a la de teatro virtual como lo es en el concepto de realidad virtual, descrito en el texto anterior con la figura retórica del oxímoron. Este planteamiento refuerza la necesidad del uso del concepto de teatro digital, ya que es más preciso para definir este tipo de manifestaciones, y con el propósito de evitar confusiones.

Por último, podemos deducir que lo virtual no depende de la tecnología, en cambio lo digital está ceñido a ella. La digitalización es un movimiento que está afectando al mundo en muchas vertientes, y no es la excepción el teatro, el cual se vio en la necesidad de adaptarse a los cambios y poner fin a la resistencia de las últimas décadas en cuanto al tema de la intervención de la tecnología en los procesos.

1.4 De la telepresencia a las plataformas de *streaming* y las plataformas sociales (redes)

Para aproximarse al teatro en *streaming* es necesario entender que este tiene como antecedente la telepresencia. Y como soporte actual, las plataformas digitales, las cuales dentro de su ramificación cobijan diversos tipos, dados los objetivos de la investigación son de mayor interés, las denominadas plataformas de *streaming,* las plataformas especializadas las cuales se abordarán desde el estudio de las compañías teatrales e instituciones que generaron sus propios espacios para transmitir una programación teatral (en particular las que albergan los casos de estudio). Y las plataformas sociales, en particular *Facebook,* la cual inicialmente tenía como

propósito la vinculación de usuarios pero que actualmente a través de *FacebookLive,* ofrece la posibilidad de eventos transmitidos en *streaming.* A continuación, se señala diversos conceptos de utilidad para el objetivo, primeramente, el de telepresencia:

> Se muestra como una palabra compuesta, la cual podemos dividir en dos partes. Siendo una de ellas, el vocablo *tele*, de raíz griega, cuyo significado sería "*lejanía*", "distancia", significando su otra parte, el vocablo "*presencia*", proveniente del griego *parousia*, que vendría a ser, "la asistencia de una persona u objeto, al mismo lugar o espacio físico, donde se encuentran otras personas u objetos*"*. (Leal, 2013, p.18).

Es decir, aplicado al tema de estudio, podríamos definirlos como la lejanía física entre el espectador (audiencias) y los actores que observan la representación. El concepto de *streaming,* se refiere primeramente a la transmisión en vivo de cierto contenido o evento, pero también es importante considerar que, dependiendo de la plataforma, el contenido puede permanecer para ser visto posteriormente. Y una característica importante es que: "El *streaming*, como concepto que se opone a *downloading*, la descarga" (Varona, 2018, párr. 5), es decir, no hace falta almacenar el contenido para verlo, ni tampoco esperar que descargue completo. Reforzando el concepto anterior otra definición sería:

> Una tecnología de transmisión a través de la red, en la que no existe descarga de la información en un disco local y que, por ende, la información que se envía a través de la red al cliente se reproduce en tiempo real al recibirla (García Clavería, 2013, p. 286)

Sobre las plataformas sociales o redes, una de las definiciones establece que son:

> Un sitio en la red cuya finalidad es permitir a los usuarios relacionarse, comunicarse, compartir contenido y crear comunidades, o como una herramienta de democratización de la información que transforma a las personas en receptores y en productores de contenidos. (Urueña, 2011, p.12)

Pero en el periodo analizado y en particular con relación al tema de estudio, el teatro para las pantallas, destaca una función que surgió dentro de estas plataformas y es la posibilidad de

transmisión en vivo. “Facebook, YouTube y Twitter han incorporado posteriormente estas utilidades de vídeo en directo con una doble finalidad: en primer lugar, aunar usos, tecnologías y mercados en su seno; así se intenta reunir el mayor número de funciones y tareas.” (Castro et al., 2022, p. 15).

En particular en Facebook, la cual es de interés dados los casos de estudio, es pertinente mencionar que: “En 2016 Facebook lanzó “Facebook Live”, servicio consistente en la transmisión en directo por parte de los usuarios de la red social que disponen de una página de Facebook” (Castro-Higueras et al., 2022, p. 6).

Establecido un panorama general de todos los conceptos, es pertinente abordar los inicios del primer fenómeno, la telepresencia. Aunque eventos aislados tuvieron lugar en los sesenta y empezaron a esparcirse su uso en los ochenta.

> Telepresencia inició en la década de 1990, cuando varias empresas empezaron a desarrollar la tecnología que ayudan a sentirse más conectados con un entorno lejano. Originalmente, muchas empresas dedicadas a la Telepresencia la concibieron como una forma para que las familias se comunicaran, pero se dieron rápidamente cuenta de su utilidad en el mundo de los negocios (Leal, 2013, p.18).

Una de las características fundamentales de la telepresencia, es la conexión en tiempo real, la cual es similar al *streaming*, aunque a diferencia de la telepresencia, en las transmisiones en *streaming* no necesariamente hay interacción por parte de los usuarios – espectadores (el evento puede ser interactivo o no), una condicionante de la telepresencia. El *streaming,* en particular para los eventos teatrales, se presentó tomado como apoyo plataformas de videoconferencias, las plataformas especializadas de compañías teatrales e instituciones, y tomado como intermediario las redes o plataformas sociales, y sus respectivas funciones de transmisión en vivo.

Según Untiveros (2013), las diferencias principales entre la telepresencia y la videoconferencia son la calidad del equipo y por lo tanto de la experiencia:

Telepresencia

- Se enfoca más en la experiencia del usuario. Simula la interacción de las personas como si estuvieran en la misma sala de reuniones. Por ello, se tiene especial cuidado en la domótica, la iluminación, el mobiliario, la acústica, el color y otros detalles.
- Tiene especial cuidado en la calidad del audio y video. Soporta el estándar abierto H.264. Las cámaras de video y los monitores son de alta calidad y resolución.
- Entonces, la telepresencia involucra una sala especialmente acondicionada y equipos de audio y video de alta definición.

Videoconferencia

- No se enfoca en la experiencia del usuario sino simplemente en la comunicación a través del video.

"Telepresencia se refiere a un conjunto de tecnologías que permiten a una persona sentirse presente en una localización distinta a la que se encuentra. (…) Se requiere que los sentidos del usuario reciban estímulos sensoriales de otra localización" (Leal, 2013, p.20). De la calidad de los estímulos y del equipo con que se realizan las conexiones depende las diferencias fundamentales entre la telepresencia y la videoconferencia, ya que de cierta manera ambas cumplen con el mismo objetivo, pero con diferente nivel de impacto entre los participantes.

En el fenómeno analizado de manera general, se pueden observan convivencia de características tanto de la telepresencia como la videoconferencia, es decir, en la mayoría de los proyectos no se utilizó equipo técnico de alta calidad como en la telepresencia, pero si se diseñaron los espacios en cuanto a iluminación, escenografía, entre otros elementos en la búsqueda de la experiencia del usuario. Y aunque la base de transmisión fueron algunas plataformas de videoconferencia, los objetivos fueron más allá de solo comunicación, se buscó una propuesta artística.

La videoconferencia es de acceso generalizado y se adapta a las condiciones del equipo de cada usuario, la mayoría insertos en un contexto cotidiano y con equipos de baja o mediana calidad en los cuales es difícil controlar el nivel de experiencia, sobre todo a nivel técnico. Reforzado en vínculo entre telepresencia y videoconferencia, cabe destacar que, la empresa CISCO pionera de

los servicios de telepresencia, es quien actualmente da soporte a la plataforma *Zoom*. La primera transmisión con estas características no fue dentro del ámbito cultural, sino deportivo:

> Real Networks en 1995 donde comenzó a existir una solución disponible para el gran público de transmisión multimedia sobre Internet. En 1995 Real Networks logró transmitir por primera vez el audio de un evento, un partido de béisbol entre los Yankees y los Seattle Mariners (García Clavería, 2013, p.288).

Pero con el paso de los años empezó a tocar diversas áreas artísticas encontrando resistencia en particular en el área teatral por parte de los creadores, pero aún con eso no se puede negar que:

> El uso de las tecnologías y soportes digitales en el campo del arte no ha transformado únicamente las pautas de creación, lo ha hecho también con los paradigmas estéticos y el proceso de asimilación mediática. Una de las consecuencias directas de esta nueva realidad cultural es, sin duda, un cambio en la actitud y en la participación del público (Regil, 2005, p.9).

Existe una gran diversidad de plataformas en el mercado, con características particulares y con públicos específicos, tanto por intereses como por su accesibilidad, por tal motivo es necesario tomar en cuenta cuidadosamente sus características en el momento de seleccionar la más viable para cada proyecto de acuerdo con los objetivos, "el stream a ofrecer deberá estar orientado a la audiencia que lo consuma y desde donde lo consuma" (García Clavería, 2013, p. 296).

Se habla de diferencias en el nivel de experiencia entre la videoconferencia y la telepresencia debido a la calidad del equipo, pero es un hecho que al menos en la actualidad, que, entre estas dos opciones dadas las condiciones de la comunidad teatral, la videoconferencia es la opción. Por tal motivo es necesario en beneficio del hecho teatral que se siga pensando en los puntos que pueden mejorar la experiencia teatral a través del diseño y así lograr una inmersión de mayor calidad por parte del espectador. Con relación a este punto Jay David Bolter introduce en el 2001 el término *inmediación*, explicado después por Abuín González ya vinculado al contexto teatro – tecnología, y con respecto al espectador plantea:

> La inmediación (…) que pretende de aquel que olvide la presencia del medio y acepte la convención según la cual está de verdad ante los objetos representados. Desde el punto de vista epistemológico, inmediación equivale a ausencia de mediación (o apariencia de ausencia): un medio es capaz de borrarse y desaparecer para el espectador, que puede contemplar los objetos directamente (Abuín, 2008, p.36).

Por su parte, el *streaming,* se ha vuelto una necesidad de la sociedad moderna, no solo en el ámbito teatral, sino el circo social. Se manifiesta en las nuevas generaciones una necesidad de estar presentes en los eventos o sucesos, más allá de la presencia física, pero si con una urgencia de inmediatez.

> La expansión del streaming online como herramienta de comunicación ha hecho posible no solo eso, sino la rápida conformación de una sociedad que ya no tiene suficiente con que le cuenten lo que ha pasado: quiere verlo mientras sucede, sentirse partícipe del hecho (Varona, 2018, párr. 2).

Las plataformas de videoconferencias y sociales, durante el periodo analizado presentaron un auge como medio para transmisión de teatro en *streaming*, aun cuando las primeras no tenían como objetivo fines culturales, sino más bien presentaban su servicio dentro del área de negocios y las segundas, las plataformas sociales, tienen inicialmente con función principal la creación de vínculos entre los usuarios, "utilizando el streaming live, servicios como Periscope, Merkaat, Google Hangout o Facebook Live se han hecho muy populares y facilitan la posibilidad de lanzar un streaming que se puede consumir mientras se registra, de forma prácticamente síncrona". (Varona, 2018, párr.14). Aunque cabe mencionar que este tipo de eventos ya tenía antecedente desde años antes:

> La plataforma de video colaborativo más célebre a nivel global también fue de las primeras en desarrollar esta funcionalidad - en octubre de 2009 se emitió en directo un concierto de del grupo U2, aunque es en 2013 cuando se generaliza el servicio de streaming por parte de los usuarios (Castro-Higueras et al., p.7).

Ahora, profundizando en el tema de las redes sociales, es pertinente mencionar que "existen múltiples definiciones y teorías sobre qué son y qué no son las redes sociales, pero existe poco consenso todavía sobre las mismas"(Urueña, 2011, p.12), y en particular en lo que se refiere al teatro en línea ha funcionado como medio de transmisión en vivo de montajes, así como base de almacenamiento de los mismos después de la transmisión. Y aunque el *streaming* no es la función principal de la mismas, han sido un medio para la salida de una serie de montajes teatrales, con mayores alcances que los transmitidos en las plataformas de las compañías y en las plataformas de videoconferencias.

Es importante señalar que las redes suelen dividirse en indirectas y directas, las primeras son, "aquellas cuyos servicios prestados a través de internet cuentan con usuarios que no suelen disponer de un perfil visible para todos existiendo un individuo o grupo que controla y dirige la información" (Urueña, 2011, p.16). Y las directas que son las que han albergados los proyectos teatrales las cuales dada su naturaleza y características han permitido que se amplíen los alcances de los montajes:

> Aquellas cuyos servicios prestados a través de internet en los que existe una colaboración entre grupos de personas que comparten intereses en común y que, interactuando entre sí en igualdad de condiciones, pueden controlar la información que comparten. Los usuarios de este tipo de redes sociales crean perfiles a través de los cuales gestionan su información personal y la relación con otros usuarios. (Urueña, 2011, p.13).

Y está posibilidad de gestión por parte de los usuarios permite la circulación masiva de las propuestas, en particular de los proyectos que por cuestión de derechos cuentan con la autorización para permanecer después de la transmisión. Estas tienen un catalizador dada la posibilidad de compartir en masa el producto y, a su vez, una oportunidad en el ámbito contrario, es decir, el llegar a gustos particulares por las funciones del algoritmo y de la posibilidad de segmentación de audiencias en particular en Facebook. "La red de redes tiende a la metaestabilidad, y por esta razón se separa de la masa en sentido tradicional, más consistente con una manada que recorre un mismo cauce" (Urresti, 2011, p.17).

Algunos ejemplos de redes directas, además de Facebook, son: “YouTube, Wikipedia, hi5, Meetic, LinkedIn, Xing, MySpace, Fotolog, Menéame” (Urueña, 2011, p.14). De entre las cuales, otra utilizada para montajes teatrales en línea fue YouTube, aunque no para ninguno de los cuatro casos de estudio objeto de la investigación. “Una de las utilidades más recurrentes de los directos de YouTube es la moderación de los chats en directo” (Castro et al., 2022, p.8). Opción disponible en Facebook, pero solo en algunos dispositivos. La transmisión en vivo de productos culturales de diferentes disciplinas tuvo un auge durante el periodo de la pandemia provocada por el COVID 19, y por lo tanto jugó un papel fundamental regulando las posibilidades creativas por las características de cada una de ellas:

> La investigación contemporánea acerca de las prácticas de creación cultural remite al estudio de la relación entre herramientas (tecnología) y discurso y, de forma específica, a la atención a las plataformas y al proceso de *plataformización* de la producción cultural (Castro-Higueras et al., 2022, p.2).

Y ya que la presencia de la tecnología es cada vez más pronunciada en todas las tareas diarias, independientemente de la pandemia, con certeza este vínculo con las actividades culturales se seguirá consolidando.

1.5 Las audiencias del teatro en línea: la tercera y cuarta pantallas.

La formación de público ha sido una de las grandes preocupaciones en el país por parte de los creadores teatrales en la últimas decádas debido a la reducción de público en las salas de teatro presencial. Sobre todo, en lo que conscierne a proyectos con fines artísticos y culturales, para los cuales los estudios de mercado no han sido funcionales, ni han abierto caminos para resolver el problema; ya que estas investigaciones se centran únicamente en lo que el espectador quiere ver, en la demanda, dejando fuera uno de los motores fundamentales en este tipo de propuestas, es decir, lo que los creadores pretenden decir, mostrar, denunciar, etc. Es evidente que el papel del espectador es fundamental, pero también hacen falta estrategias para poder mediar con los objetivos de los artistas, de no ser así los resultados solo llevaría a la creación de productos para

el entretenimento y resultados del gusto de las masas. Flores (2018) en la búsqueda de estructurar un concepto de espectador, define que es:

> La persona que encuentra un rompimiento de la rutina a través del enfrentamiento con una obra creativa. Este encuentro puede ser accidental o provocado por el mismo espectador. De este contacto con la obra, es ineludible que la persona interactúe con esta expresión. Asimismo, derivados de dicha propuesta, la persona puede obtener estímulos lúdicos, estéticos o culturales (p. 149).

Y no solo eso, sino también, formativos y reflexivos, etc. No necesariamente tiene que ser un rompimiento de la rutina, hay personas en nuestro país que, dentro de sus actividades cotidianas, rutinarias por así decirlo, contemplan asistir al teatro regularmente, ver cine o leer un libro entre otras aproximaciones a las diferentes disciplinas artísticas.

No es algo exclusivo de algunos países del primer mundo, que la apreciación del arte sea solo una actividad extra cotidiana. Por ejemplo, en Alemania, la asistencia al teatro supera la afición de diversos deportes, incluso del fútbol, pero en nuestro contexto hace falta un largo camino por recorrer para que esto suceda. Ahora dado los objetivos de la presente investigación, empezaremos mencionando, que según las condiciones durante el periodo de la pandemia, el teatro, "la más humanista de las artes se vio súbitamente infectada por la imposibilidad de su existencia, condicionada por la presencia viva, en un mismo lugar y momento, de actores y espectadores" (Prado, 2021, p.10), pero siempre los procesos de crisis son una partida para soluciones y muchas compañías en el país optaron por trabajar en un formato que aunque ya había sido explorado, no había logrado hasta el momento posicionarse: el teatro para las pantallas. Lo cual también repercutió directamente en los perfiles de los espectadores y en la ubicación de los mismos, o el área de consumo, ya que la posibilidad de que los montajes se pudieran transmitir en línea abrió el panorama, el público meta se amplió a diversas latitudes.

La investigación tiene entre sus objetivos en esta vertiente identificar las cambios en relación a las audiencias a través del análisis de cuatro montajes. Ya en el 2015, Mijares mencionaba que "La manera de percibir el mundo de manera diversa que define al espectador de hoy como un ser entrenado en la digitalización, sumamente capaz de anticipación y ávido de

interactuar en todo momento y circunstancia" (p.19), y en apariencia esta es una de las necesidades de los espectadores de teatro en las pantallas.

Por lo tanto, es uno de los puntos que se pretende confirmar o refutar, también otro punto en el tintero es con relación a que las generaciones jóvenes han reducido drásticamente su capacidad de concentración o "El umbral de atención, esto es, la duración o extensión que antaño parecía ilimitada se ha reducido" (Mijares, 2015, p.13). Por lo cual sería relevante identificar que modificaciones realizaron los creativos implicados en los cuatro montajes con relación a este asunto.

"El cambio de paradigma en la escena teatral en México, detonado por la contingencia sanitaria por el COVID- 19, obligó a creadores teatrales a diseñar sus proyectos para las llamadas tercera y cuarta pantalla" (Ordóñez & Rodríguez, 2022, p. 225), es decir, no solo cambió su formato para las pantallas, sino que se concentró en las dos más utilizadas por los jóvenes: los equipos de cómputo y los dispositivos móviles. Aunque se identificaron algunos proyectos transmitidos por televisión, fueron mínimos y gratuitos. Hasta que empezaron a despuntar las plataformas de *streaming* que ya existían, como Teatrix con sede en Argentina, empezó a estructurarse la idea de un proyecto basado en el concepto de *streaming* en México, pero con características distintas de funcionamiento y contenido. Por lo tanto, los productos diseñados para estas dos pantallas (tercera y cuarta) logró llegar con facilidad a las generaciones recientes, pero abrió una brecha tecnológica con las generaciones mayores.

> En la mayoría en los estudios de teatro presencial anteriores a la pandemia, se podía identificar un fuerte impacto en las personas mayores de 55, por lo que se infiere que el porcentaje de esta población se reduce en las audiencias de teatro en línea debido a la brecha digital" (Ordóñez & Rodríguez, 2022, p. 227).

En la búsqueda de profundizar en el diseño teatral para estas pantallas, es pertinente definir primeramente cuales son cada una de ellas y a partir de qué momento aparecieron en la escena:

> A principios del siglopasado se encuentra el origen de la primera pantalla, el cine, «la pantalla de plata», en tan- to la televisión, la segunda pantalla, se popularizó en los años

> sesenta. La computadora personal, la tercera, se inicia en 1975 con la Apple II, se estabiliza en 1981 con la IBM-PC y se consolida con la popularización de la Internet en 1995. Algo similar sucede con la cuarta pantalla: comienza a principios de la década de 1990 y se consolida en el 2002 con la difusión de la banda ancha móvil (Artopoulos, 2011, p.XVI).

En definitiva, la tercera y cuarta pantalla jugaron un papel fundamental durante el periodo de la pandemia, más allá de ser el soporte de productos culturales, fueron el eje que reguló la vida, frente a ellas, se estructuraron los entornos de trabajo, educativos, incluso médicos. "Para el espectador es de suma importancia, el dispositivo en que se observa la puesta en escena. Debido a que la experiencia perceptiva es distinta en cada aparato o dispositivo" (Ordóñez & Rodríguez, 2022, p. 226). Además, en particular los dispositivos de la cuarta pantalla se potencializaron en los espectadores y usuarios por la posibilidad de generar las actividades mencionadas en cualquier lugar, lo que resultó muy práctico. En específico al tema que nos concierne, ya no era necesario asistir al teatro, la función se podía presenciar en casa, en el parque, caminando en la calle, y cuando el periodo de asilamiento empezó a cesar incluso en el transporte público. "La experiencia de la vida, tanto íntima como social, ha pasado a estar mediada por pantallas" (Artopoulos, 2011, p. XVIII).

Aunque la tercera pantalla ofrece ventajas, en particular las dimensiones de la pantalla, la realidad es que el impacto de la cuarta pantalla parece avasallador no solo para el teatro en línea, finalmente las *ipad* y los celulares se han convertido en las oficinas móviles, son contenedores, de agendas, calendarios, calculadoras y una diversidad de aplicaciones para distintas actividades laborales, culturales, educativas y de entretenimiento. Y seguirán surgiendo "nuevas tecnologías de la comunicación, entre las que ganarán fuerza las herramientas que permitan aumentar esa diversidad, profundizar la comunicación y facilitar la interacción entre los sujetos" (Urresti, 2011, p.17) y, por lo tanto, los creadores teatrales deberán estar alertas identificando los impactos o posibilidades de estas herramientas.

Así, como será importante considerar en los diseños de contenidos teatrales, "el creciente *multitasking* de los usuarios normales, por el cual atienden varias fuentes de información, entretenimiento y comunicación interpersonal al mismo tiempo, algo que las otras pantallas impedían por complete" (Urresti, 2011, p.22), los espectadores que focalizaban su atención en una

sola actividad son parte del pasado. Y esto no solo aplica a los montajes en línea, sino es un fenómeno que se presenta también en los recintos teatrales con puestas en escena presencial, aunque se les solicita que apaguen sus celulares, es recurrente ver a parte del público contestando mensajes en secreto. Para concluir este apartado y para cerrar el marco entorno al análisis del espectador frente a los productos teatrales en línea, es importante enfatizar que:

> Con internet, la audiencia masiva se va desarticulando en nubes dispersas de puntos: esos puntos podrán conectarse entre sí, pero su comportamiento, visto desde el conjunto, reviste una complejidad mucho mayor que la de una audiencia que funciona en bloque (Urresti, 2011, p.19).

Por tal motivo, hay largo camino que recorrer en la búsqueda de comprender el comportamiento de las audiencias para el teatro en las pantallas.

Capítulo 2. EL DISEÑO DEL TEATRO EN PLATAFORMAS DIGITALES.

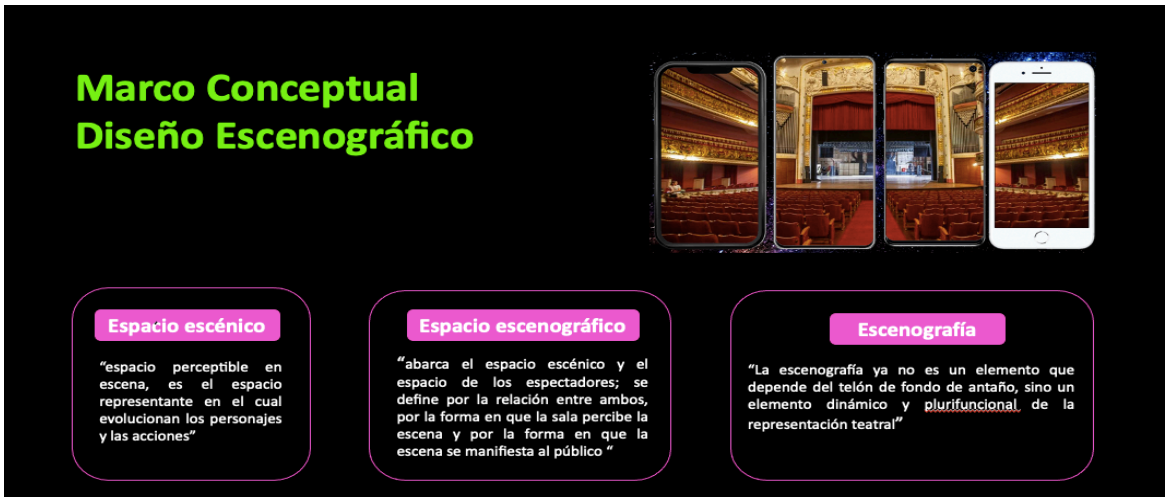
En esta sección se aborda lo correspondiente a la vertiente del diseño en el teatro, documentación que busca profundizar en las diferentes áreas del diseño en la escena: el espacio escénico, el vestuario, la iluminación y el diseño sonoro. Con el propósito de establecer un panorama general que permita entender los cambios o transformaciones en los procesos de diseño en el formato para las pantallas. No se contempla en este apartado el diseño de utilería, ya que, aunque es fundamental para la narrativa de una propuesta, no sufrió cambios signficativos con relación al formato presencial.

2.1 El diseño del espacio escénico para las pantallas.

Sobre este tema primeramente se establecerá un panorama a través de conceptos y lineamientos que regulan el diseño del espacio en formato presencial, para posteriormente ligarlos con el fenómeno para la pantalla. Rodrigo Bazaes (2013) diseñador teatral chileno, plantea que:

> La escenografía teatral debe ser la respuesta a un territorio, a las características de un recinto o a las condiciones técnico-espaciales ofrecidas para hacer posible una relación entre público y espectáculo. Una sesión de intercambio entre co-creadores y espectadores, en tanto que son codependientes de un acto definido como escénico. (p.64).

En relación con lo mencionado, se destaca reforzando el planteamiento que la escena teatral contemporánea desde las últimas décadas ya contempla al espectador dentro de una mancuerna inesperable con el diseño del espacio, lo que implica una modificación de los procesos creativos y de las premisas a tomar en cuenta.



Esquema 1. Conceptos base en el diseño escenográfico. Elaboración propia, 2020.

> Una segunda idea que puede ayudar a la producción de conocimiento de la escenografía es incorporar a su estudio el término sistema, en dos sentidos. Por un lado, *sistema* como acto y forma de representar mediante infinitas posibilidades visuales. Éstas deben ser materia consciente durante todo el proceso de creación, cualquiera que este sea, pues cada una de sus partes, deberá lograr cohesionarse mediante una férrea organización. Y por otro, entendiendo la naturaleza espacial de la escenografía, esta siempre es el resultado de haber observado y encontrado sus leyes y códigos en modelos de sistema existentes, probablemente porque en alguna parte del proceso se decidió escoger uno o más referentes concretos. La escenografía tiene la capacidad de configurar nuevas realidades, estético espaciales y poéticas, como reacción a lo que entendemos por realidad. (Bazaes, 2013, pp. 58-59).

En la búsqueda de definir una perspectiva clara desde la cual se abordará el planteamiento del problema y sentar las bases de partida, es importante entender los conceptos centrales que se considerarán en la presente investigación. Por lo anterior se aclara primeramente la diferencia entre espacio escénico, espacio escenográfico y escenografía, para tal aclaración se han tomado como base las definiciones del *Diccionario del teatro (dramaturgia, estética y semiología)* de Patricie Pavis (1987) el cual ha sido base de muchos estudios teatrales.

Según este autor, Pavis (1987), el espacio escénico es toda el área que se puede observar en la escena, la superficie donde habitan los personajes. Sobre el espacio escenográfico plantea la unión del espacio escénico con la zona del público, es decir el vínculo entre las dos áreas. Por último, con relación al concepto de escenografía, señala que, desde una visión contemporánea, esta yo no está constituida únicamente por elementos físicos como los telones, sino que es dinámica y con una multiplicidad de funciones. Reforzando el último concepto de escenografía, Bazaes (2013) plantea que:

> Suele ser el resultado de un proceso que tiene como epicentro la concepción de una premisa visual –cómo imaginamos nuestro montaje–; su desarrollo y materialización son procesos que, comunicativamente hablando, se concluyen y se retroalimentan con la reinterpretación del espectador (…) Y constituye el espacio concreto y atmosférico creado para ser habitado, física o virtualmente, en circunstancias preestablecidas por una ficción (no necesariamente impulsada por factores dramáticos), con el fin de narrar, representar, comunicar o producir una experiencia sensorial durante ciertos límites temporales concretos. (pp. 61-62).

Y el diseño escenográfico desde el punto de vista de Castellote (2009) es un:

> Término multívoco: habla de una práctica profesional del diseño específico de escenario; se refiere al objeto de escenario resultante de ese diseño; remite a una concepción y/o teoría del arte de escenificar; implica una demanda de un mundo con características propias; habla de una grafía escénica (p.148).

El cual no solo da lugar a la convención, al acuerdo de validación de la ficción, sino que debe propiciar la integración total de quien observa. El pacto de contemplación está condicionado por el diseño del espacio y recinto que lo acoge:

> Solemos imaginar esta relación como aquella derivada de un tipo específico de edificio provisto de butacas, una embocadura y un escenario emplazado en altura, como herencia de los edificios teatrales del siglo XVI. Aunque en ésta y otras propuestas arquitectónicas

> la línea divisoria es una frontera infranqueable, hay muchas experiencias concretas donde la división se ha vuelto flexible, difusa o subversiva respecto de la tradición. Desde la convocatoria de un espectador frontal y pasivo, pasando por las creaciones donde el público tiene la libertad de desplazarse o de habitar el mismo universo que los actores o personajes de la ficción, hasta llegar al abandono de las salas de teatro para salir a la calle, habitar espacios domésticos o multifuncionales. Han sido muchas las búsquedas del espacio escénico y el siglo XX ha sido el periodo de mayor experimentación al respecto. (Bazaes, 2013, pp. 64-65).

Y siguiendo este proceso de búsquedas, es que nos encontramos ante una época y circunstancias determinadas que exigen la inclusión de nuevos conceptos y elementos, en el caso particular del teatro en plataformas digitales al integrar la pantalla como marco regulador de lo que se observa. Otros puntos para considerar que influye de manera determinante ya que complementa la composición escenográfica, es el diseño de vestuario y el lumínico que dan la pauta a la dramaturgia visual. En relación con el planteamiento anterior, Breyer (2017) afirma que "nos incumbe la totalidad del hecho escénico; solo a partir de esta se puede analizar un factor o un segmento" (p.11). El espacio físico o digital es una oportunidad de crear universos desde la complejidad de la naturaleza de los seres humanos que habitarán en él y "el soporte del escenógrafo es el gran espacio cavernario, vacío - lleno, silencioso – retumbante, activo – dormido, oscuro – esplendente que llamamos área de veda, escenario, piso escénico, tablado, escena" (Breyer, 2017, p.39). Y el cambio de formato para las pantallas ofrece nuevas herramientas para abordar las propuestas al cobijar todos los diseños teatrales mediante el lenguaje audiovisual.

> La incorporación de las nuevas plataformas no sólo brinda nuevas posibilidades expresivas, sino que nos permiten cuestionar las características formales y función tradicional de la escenografía, y preguntarnos cuáles son sus límites. Pareciera evidente que la escenografía dejó hace tiempo de ser el marco material y mimético que ubica en tiempo y espacio realista determinada acción, para empezar a ser entendida como la construcción a partir del diálogo entre lo material (ya sean el cuerpo del actor, como los objetos) y lo virtual (el espacio escénico). (Minafro, 2015, p.133)

Y esta apertura en los planteamientos propicia una gama de posibilidades de gran interés para nuestro estudio, las relacionadas con la intervención de tecnologías y los espacios intangibles realizados con ellas.

> Bajo este sentido es que podemos afirmar que la ausencia de elementos corpóreos que tradicionalmente definían a la escenografía, como la utilería o los panoramos, no implica la ausencia de esta porque esta ausencia no implica que no se haya definido un lugar (Minafro, 2015, p.133).

La escenografía ya no es material, es mucho más que un objeto, es una construcción que se da en el espacio escénico entendido como un espacio que se construye a partir de cómo es percibido y, por lo tanto, en la relación con quienes lo circulan y perciben esta circulación. Los actores y los objetos escenográficos dialogan con él desde lo conceptual, lo formal y lo estético redefiniéndolo.

> Un espacio determinado por la relación entre los actores, su acción y proporciones con el entorno que dan lugar a distintos aspectos de este espacio como ser su cualidad de ser percibido por los actores y el espectador, desde lo simbólico y lo vivencial (Minafro, 2015, p.133).

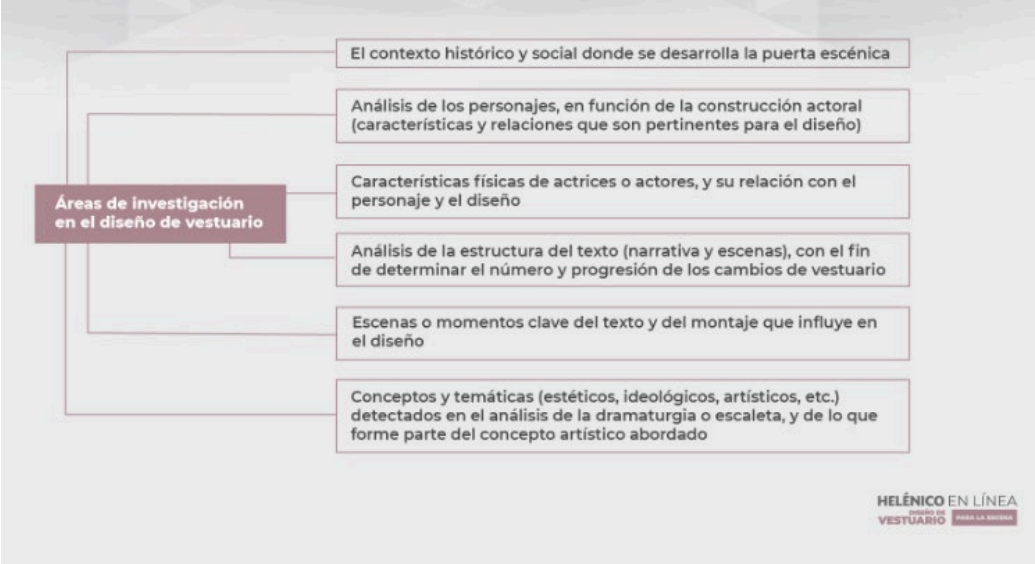
Considerando el enfoque anterior podemos complementar el planteamiento con un concepto del maestro Ballina (2007): “El espacio escénico: es como un campo de fuerza en el que existe una tensión dinámica entre los elementos que contiene: objetos, volúmenes, signos y, sobre todo, el hombre y sus movimientos” (p. 24). Y mientras esto suceda, no importa el medio o el soporte.

2.2 El diseño de vestuario en los montajes teatrales en línea.

El diseño de vestuario teatral al igual que el resto de los diseños de producción parte del concepto y propuesta estética del director de escena tomando como base previa en la mayoría de los casos un texto literario o alguna partitura de trazo o movimiento producto de un proceso de experimentación. Es un elemento narrativo determinante en la puesta en escena, no solo define la época, el lugar geográfico, sino no que también nos arroja otros datos como la temperatura, la hora

del día en que se lleva a cabo la acción y define las características de los personajes, físicas y hasta psicológicas; trabajo, clase social, estado de ánimo, gustos, obsesiones, etc. Es decir:

> Para generar una propuesta de diseño de vestuario se deben considerar varios factores determinantes. En primer lugar, el estudio del contexto histórico y temporal donde transcurre la obra, las relaciones emocionales o afectivas de los personajes, la cronología de los acontecimientos, la situación en que se encuentran, los puntos de vista y el aspecto físico en caso de que esté descrito por el autor de la obra (Zapata, 2013, p.38).



Esquema 2. Diseño de vestuario para la escena – Helénico en línea, 2022.

Según María y Tolita Figueroa, en el diseño de vestuario es fundamental pensar en el conjunto, para ellas está actividad se puede resumir como realizar una traducción de la dramaturgia y darle forma en la escena reguladas por la necesidades o visión del director. Expresan que no existe una metodológica específica en su forma de trabajo, ya que diversos detonantes o estímulos pueden ser determinantes a la hora del diseño. Señalan que es importante considerar tanto la corporalidad del actor como sus aportaciones. Además, destacan lo necesario que es crear una consciencia en el intérprete con relación a las implicaciones del vestuario en la escena, así como de sus aportaciones no solo a la construcción de su personaje, sino a la relación con los otros y su integración en conjunto (CENART, 2021).

Estos comentarios los realizan las maestras Figueroa, con relación a su experiencia como diseñadoras de vestuario, en teatro, ópera, danza y cine. Pero dado el objeto de la investigación sería conveniente preguntarse si estos puntos mencionados, los cuales tiene variantes por disciplina, y todos los elementos que se contemplan en un diseño de vestuario en estas áreas qué variantes o ajustes necesarios presentan en el momento de diseñar para propuestas teatrales en línea.

De acuerdo con Mario Marín, el concepto y las implicaciones del diseñador de escénico y por lo tanto del de vestuario se ha ido modificando con el paso de los años y ampliando sus alcances, de ser una ornamentación, a una dramaturgia propia, a un trabajo creativo de tal alcance artístico que puede considerar hasta como una codirección (CENART, 2021). Lo anterior, implica una responsabilidad mayor para el diseñador de vestuario y ahora que se enfrenta un formato distinto, el teatro digital, el cual conserva elementos del teatro presencial y a su vez elementos propios de la transmisión en pantalla, vinculados al video y el cine es necesario pensar en las necesidades específicas de estos productos.

“En una primera lectura del texto, el diseñador obtiene una idea general de la obra y una serie de imágenes brotan, y si se mantienen latentes para el primer encuentro con el director, se le presentan esquemas” (Vargas, 2009, p.16). En este primer acercamiento sería importante que el diseñador sea consciente que, aunque es una puesta en escena teatral el formato es distinto y hay otro lenguaje implícito, así que lo ideal sería que desde que se gestan las primeras ideas se perfilen a las características del proyecto que se va a realizar. Por ejemplo, se ha detectado que el diseño de iluminación teatral para un proyecto en formato presencial no funciona de manera efectiva en las transmisiones en pantalla, en particular lo relacionado con intensidad de la luz, estás modificaciones inciden de manera directa sobre el vestuario.

El vestuario como elemento narrativo en la puesta en escena, se construye a partir la forma, la textura, el color, el movimiento principalmente, pero también la escala es un factor determinante y el cual permite un campo de juego amplio. Adicional a los elementos mencionados anteriormente relacionados con el lugar, momento histórico y la línea estética propuesta por la dirección.

No obstante, en términos generales, para llevar a cabo cualquier tipo de diseño teatral y que cumpla a cabalidad, tiene que ser fiel al concepto que tenga el director de la obra o lo que se vaya a llevar a cabo (Vargas, 2009, p.17).

Y aunque en los últimos años tanto al diseñador de vestuario como el escenógrafo se le ha reconocido como parte creativa modular, es importante tener claro que las líneas generales del conjunto las establece el director. "El vestuario escénico agrupa los elementos de la puesta en escena vinculados con la imagen del personaje dramático. Así, en conjunto con la escenografía e iluminación, se convierten en un código visual general" (Zapata, 2013, p.37). Y por último para cerrar el ciclo es determinante la intervención del espectador, quien aporta completa el proceso con su lectura y sus emociones al compartir una historia en un espacio de ficción.

En la vida misma, el vestuario es vehículo de signos artificiales de gran variedad. En el teatro es el medio mas externo, el mas convencional, de definir al individuo humano. La indumentaria expresa el sexo, la edad, la pertenencia a una clase social o jerarquica particular (rey, papa), la nacionalidad, la religión; determina, con frecuencia, una personalidad historica o contempóranea. (…) El poder semiótico del vestuario no se limita a definir al que lo lleva (Kowzan, 1997, p.139).

Tabla 2. Los trece sistemas de signos de Tadeusz Kowzan (1986).

1	Palabra	Texto oral	Signos auditivos	Actor	Tiempo	Signos auditivos (actor)
2	Tono	Texto oral	Signos auditivos	Actor	Tiempo	Signos auditivos (actor)
3	Mímica	Expresión corporal	Signos visuales	Actor	Espacio y tiempo	Signos visuales (actor)
4	Gesto	Expresión corporal	Signos visuales	Actor	Espacio y tiempo	Signos visuales (actor)
5	Movimiento	Expresión corporal	Signos visuales	Actor	Espacio y tiempo	Signos visuales (actor)
6	Maquillaje	Apariencia externa del actor	Signos visuales	Actor	Espacio	Signos visuales (actor)
7	Peinado	Apariencia externa del actor	Signos visuales	Actor	Espacio	Signos visuales (actor)
8	Vestuario	Apariencia externa del actor	Signos visuales	Actor	Espacio	Signos visuales (actor)
9	Accesorios	Características del espacio escénico	Signos visuales	Externos al actor	Espacio y tiempo	Signos visuales (externos al actor)
10	Decorado	Características del espacio escénico	Signos visuales	Externos al actor	Espacio y tiempo	Signos visuales (externos al actor)
11	Iluminación	Características del espacio escénico	Signos visuales	Externos al actor	Espacio y tiempo	Signos visuales (externos al actor)
12	Música	Efectos sonoros no articulados	Singos auditivos	Externos al actor	Tiempo	Signos auditivos (externos al actor)
13	Efectos sonoros	Efectos sonoros no articulados	Singos auditivos	Externos al actor	Tiempo	Signos auditivos (externos al actor)

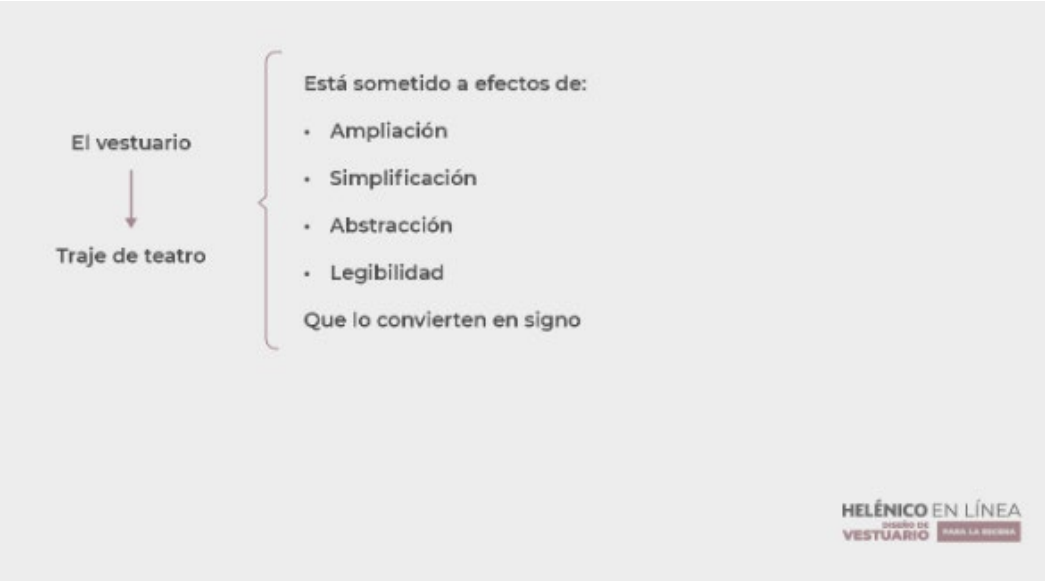
Signos visuales
Signos auditivos

Rediseño propio, (2022).

Sobre los trece sistemas de signos de Kowzan (1986) presentes en la puesta en escena teatral, se pueden incluir todos dentro de signos artificiales, ya que son creados por el director y el

equipo creativo con un objetivo específico, pueden estar o no todos presentes en una puesta en escena, pero los sistemas que incluye un montaje se complementan y en ocasiones se contrastan. En particular con relación al diseño de vestuario, el autor lo cataloga dentro de los signos visuales, como parte de la apariencia externa del actor y con una repercusión directa en el espacio.

Sobre esto últimos puntos, es conveniente complementar que no solo forma parte de la categoría espacial, sino también de la temporal al igual que el espacio, ya el vestuario define también la época, la edad, la hora del día y la estación del año. Y por último cabe destacar que el vestuario a está sometido a cuatro efectos principales que los convierten en signo, los cuales es importante tomar en cuanta en el momento de análisis de la puesta en escena de teatro en línea.



Esquema 3. Diseño de vestuario para la escena. CENART - Helénico en línea, 2022.

2.3 El diseño de iluminación en la puesta en escena teatral en plataformas digitales.

Para aproximarse al diseño de iluminación en los montajes teatrales diseñados para las pantallas, es necesario adentrarse en las disciplinas que intervienen en estos proyectos, el teatro, el video y el cine. Así como también comprender diferentes factores implícitos dentro de estas áreas. Primeramente, es importante ir al origen, “la primera iluminación para contar una historia fue el fuego. (…). El fuego atrae a la gente, automáticamente se ponen en circulo alrededor de la

fogata a una distancia cómoda para conversar" (Castillo, 2006, p.331), es decir el primer objetivo era la capacidad de la luz de permitir observar lo que se narraba o contaba, su función era ver, inicialmente su objetivo no era complementar la propuesta artística.

> La luz se entiende y reconoce como el fenómeno físico (radiación electromagnética) que hace visible los objetos y los espacios afectados por éste. Sin embargo, la luz, como fenómeno natural y artificial, es capaz de modificar la forma en que percibimos lo que nos rodea, afectando nuestra percepción espacial, objetual, emocional y sensorial; y como fenómeno artístico, es capaz de estimular la elaboración de ideas, crear estados y sensaciones para encender la imaginación (Romero, 2013, p.15).

La elaboración de proyectos lumínicos para acompañar la escena en teatro, el video y el cine, a lo largo de la historia como todas las áreas que conforma esta disciplina ha ido evolucionado, no solo a nivel técnico, sin simbólico y artístico.

> Para cuando se inventó el cine el teatro como arte milenario ya tenía bastante experiencia con la luz artificial, es decir, con la iluminación. En un principio fueron las velas, las lámparas de aceite y, más tarde, las lámparas de gas las fuentes de luz que se utilizaron para los escenarios de los teatros. La luz eléctrica supuso una aportación importante para las escenografías teatrales, creando otro tipo de relación entre los actores y los objetos presentes (Susperregui, 2005, p.159)

Dependiendo del periodo, las necesidades y búsquedas han sido distintas, inicialmente el objetivo como se menciona arriba era hacer visible la escena, por ejemplo: "A la llegada del cine en 1888, las emulsiones eran tan lentas que solo la luz del día era suficiente para rodar y obtener una exposición aceptable. (…) Se rodaban en exteriores para aprovechar la luz del sol" (Castillo, 2006, p. 340). Considerando estas condiciones técnicas en la época "en 1905 Meliés convierte el jardín de su casa en un auténtico estudio, (…). El objetivo de estas primeras películas era que los espectadores pudiesen contemplar lo más nítidamente posible las escenas" (Begoña, 2002, p.104),

pero esto se fue transformando y surgió la necesidad de un lenguaje que complementara la narrativa. En donde es fundamental considerar "las características de la luz: intensidad, forma, intermitencia y temperatura" (Romero, 2013, p.18), al momento de aproximarse a la propuesta.

Pero es hasta principios del siglo XX donde se identifican las más importantes aportaciones que sentarían las bases del diseño de iluminación, surgidas de "los grandes pioneros del teatro Max Reinhardt, Adolphe Appia y David Belasco fueron figuras revolucionarias en el reino de la puesta en escena expresionista" (Castillo, 2006, p. 336), cabe mencionar que Reinhardt también se desarrollaba dentro del área de la cinematografía. Es importante mencionar lo anterior, dado que los avances en este momento en área de iluminación, de una disciplina milenaria como el teatro y una naciente como el cine, cruzaban sus caminos y sus búsquedas, lo que cambiará años después, donde cada área definirá lineamientos específicos.

> Las innovaciones que Adolphe Appia realiza en el teatro, en cuestión de conceptos de iluminación, se acercan formalmente a la iluminación del cine. Una de las cosas más significativas es el concepto de "creación de ambiente" por medio de la luz, algo impensable en el teatro a la italiana de finales del siglo XIX. Appia pensaba que había de crear con el mínimo el máximo de expresión. Esto le llevó a ver que es lo fundamental en el teatro, creando así la jerarquía: Actor-Espacio-Luz. Desestima los decorados pintados, lo que él llama la pintura, porque con el adelanto de la electricidad el teatro que hasta hacía poco contaba con luces de gas se vio inundado de la potencia de la luz eléctrica que destrozaba el espacio ya que no se controlaba adecuadamente. (Castillo, 2006, p.283).

Otras de las aportaciones principales de Appia es la relacionada con las sombras o la oscuridad como complemento de la luz, como elemento de diseño, es decir planteaba que no existe una sin la otra, y dependiendo de cómo se conjugan varia lo que comunican y se puede crear un lenguaje completo entorno a esa premisa.

> Appia (…), fue quizás el primero en discutir que las sombras eran tan importantes como la luz, y el primero para el que la manipulación de la luz y de la sombra era *una manera de expresar ideas*. En oposición al "naturalismo" de aquel tiempo (que de hecho lo que hacía

era una iluminación plana), Appia creó una iluminación completamente expresionista dentro de la línea del *Sturm und drang*, llena de expresión y de fuerza. (Castillo, 2006, p. 336)

Lo anterior desde la vertiente artística, pero en cuanto a la técnica, es relevante mencionar que, "las primeras fuentes artificiales de luz eléctrica en servicio en el cine al principio del siglo XX fueron de dos tipos: las lámparas de vapor de mercurio y las lámparas de arco voltaico" (Castillo, 2006, p. 363). En el teatro el manejo artístico de la luz se rige por ciertos objetivos regulados por las necesidades de la historia que se va a narrar, por el concepto, pero también por las necesidades del recinto teatral en cual se va a presentar. Y generalmente la idea general y la línea estética es planteada por el director escena y la propuesta artística realizada por el diseñador de iluminación, tomando en cuenta al resto de las áreas de producción: vestuario, escenografía, etc.

> El diseño de iluminación es el resultado de múltiples elecciones conceptuales tomadas por el diseñador, el director y, en algunos casos, el grupo que conforma el proyecto, en las que intervienen los temas de interés individual y grupales, las ideas políticas, estéticas e ideológicas y la propia búsqueda de un tipo de lenguaje. Es, principalmente, un conjunto de decisiones reflexivas, que suma tanto los problemas estéticos como los factores técnicos requeridos para su creación y control. (Romero, 2013, p.16).

Pero como ya se ha mencionado en áreas anteriores, los procesos artísticos tiende a ser único, lo anterior se menciona como una media, "el arte del teatro se ha desarrollado en tantas vertientes que no es posible imaginar un método, sin importar su eficacia, capaz de resolver todas las variantes que puedan presentarse al encarar un diseño de iluminación" (Mier, 2013, p.124), y un cambio fuerte en definitiva es el provocado por el cambio de formato a la pantalla, el cual conserva elementos teatrales, pero también elementos del lenguaje audiovisual. Dentro de área de la cinematografía, también intervienen diferentes creadores, pero uno fundamental que no se contempla en el teatro, es el fotógrafo quien es una pieza clave en la construcción de la narrativa en las vertientes de composición e iluminación:

> La luz tiene como misión fundamental expresar y mostrar los elementos narrativos con claridad y conseguir un clima apropiado, si bien es cierto que está sujeto a múltiples variaciones que dependen de lo que pretenda en cada caso el equipo formado por el director, el director de fotografía y el director de producción. (Begoña, 2002, p.103).

En la presente investigación es relevante identificar si en los productos teatrales para las pantallas se integró el trabajo de este especialista o si se abordaron las propuestas con la estructura de un proyecto teatral. Cabe señalar que el cine "la responsabilidad fundamental de la iluminación es del director de fotografía cuya misión es la de conocer la mecánica de la cámara, situarla adecuadamente e iluminar la escena" (Begoña, 2002, p.107) y complementando las funciones del fotográfo se destaca que "el director de fotografía es el que va a dar forma a las ideas contenidas en el guión a través de la cámara cinematográfica y de la modelación de la luz" (Susperregui, 2005, p.157). También en cuanto a la cinematografía se pueden identificar principalmente tres tipos de iluminación dependiendo de la fuente: "Natural (de día o de noche) (…) Artificial. La potencia luminosa viene determinada por lo focos o reflectores (…) Mixta. Para conseguir una mezcla de ambas se usan filtros que equilibran ambas fuentes" (Begoña, 2002, pp.108-109).

Aunque hay excepciones de en ambas disciplinas, tomando como punto de referencia lo más recurrente, el cine tiene a buscar una iluminación lo más realista posible casi imperceptible, que establece un ambiente lógico en exteriores e interiores, de día y de noche. Y aunque en el teatro hay proyectos dentro el naturalismo y algunas propuestas dentro del realismo que tienden a seguir esta línea, en general en el área teatral la luz tiende a ser más expresiva, en muchas ocasiones simbólica, no realista. Reafirmando lo anterior, en el cine:

> La iluminación ha de plantarse como una parte inmanente de los acontecimientos, sin ningún tipo de elaboración ajena al acontecer del cuadro. Su único objetivo es el de servir de apoyo visual; lo que interesa en cada momento es que el espectador se introduzca en la dramática narrativa a través del relato (Begoña, 2002, p.104).

Aunque no en todos los casos, dentro de ciertas líneas estéticas o estilos de ciertos directores se presenta excepción a esta regla. Pero tiende a considerarse en el cine "la iluminación

como sistema de plasmación de la realidad, sin artificios y componendas teatrales" (Begoña, 2002, p. 104), que tiene como propósito que "la iluminación cree el ambiente para contar una historia". (Castillo, 2006, p.331). En el área teatral

> En su esencia, la luz cumple un rol de visibilidad y de modelación de las formas, pero usada expresivamente, su función adquiere sentido, moldeando la experiencia y percepción de los espacios, para luego afectar a quienes utilizan y habitan dichos espacios (Romero, 2013, p.15).

Complementando lo anterior, se destaca que, "dentro del diseño de iluminación es fundamental decidir el lenguaje, el desarrollo de las atmósferas y su aporte dramático y estético a la puesta en escena" (Romero, 2013, p.17). Y además de los ambientes, las luces especiales con luz concentrado y haces recortados, también son recurrentes como una forma de lenguaje artístico que apoya la narrativa teatral.

> Esta imagen o premisa visual involucra tres ámbitos: Rol estético: corresponde al lenguaje que se utilizará en forma conscien- te en el proceso de realización y diseño, aportando atmósfera y guiando la narración visual. Atmósferas: es uno de los factores de la calidad de luz, que junto a la temperatura y su poder reflectante, crean una idea en el imaginario del receptor, transformando el espacio y la percepción de éste. Visualidad selectiva: es una guía para el espectador que aporta en la descripción, el orden y distribución espacial de los elementos. A diferencia del cine, donde la visualidad selectiva la efectúa el encuadre de la cámara, en las artes escénicas la visualidad selectiva se realiza a través de la composición lumínica y espacial de los elementos en dicho espacio. De esta manera, una imagen es una construcción o representación vi- sual, que es también, en este caso, una extensión de la percepción que va más allá del sentido de la vista, si no que se amplía a lo auditivo, al olfato y lo táctil (Romero, 2013, p.17).

Complementado lo explicado anteriormente, se enfatiza que:

> La funcionalidad de un diseño de iluminación dependerá del enfoque último de la poética en el que se halle inscrito: para el teatro que pondera el texto y la actuación realista, la iluminación tiende a ser una presencia no visible (Mier, 2023, p.121).

Pero solo en propuestas estrictamente apegadas al realismo y al naturalismo, porque aún en propuestas de estas vertientes es frecuente encontrar algunas luces concentradas o recortadas en algunas escenas.

> Para un espectáculo inscrito en una poética no realista (…). La búsqueda de soluciones dramáticas en las que el actor o el texto no figuren de una manera tan decidida tiene gran aliado en el recurso tecnológico visual y sonoro. Entonces la luz puede convertirse en un lenguaje más activo y presente. (Mier, 2013, p.122).

En todos los casos, tanto el teatro como el video y el cine, tienen ciertos elementos de coincidencia, de búsqueda, elementos que son tomados en cuenta como premisa para el diseño de iluminación: visibilizar la escena, una propuesta artística de acuerdo con la línea estética y al contexto donde se desarrolla la ficción. Igualmente "a diferencia del vestuario y la escenografía, la iluminación no tiene características materiales perceptibles al tacto. Solo al interactuar con el vestuario y la escenografía se genera una relación material con los objetos" (Romero, 2013, p.17), así como también el uso de la temperatura de color:

> La iluminación conlleva en la actualidad otro concepto relacionado directamente con ella: el color. (…) Ejerciendo una función denotativa, psicológica y referencial como apoyo a la narración. Suele reflejar los puntos de vista de los personajes, a diferencia de una narración clásica que nos y apoya en estos elementos para resaltar la trama dramática" (Begoña, 2002, p.108).

"La historia de la iluminación en el cine corre paralela a la historia de la tecnología y el cine como todas las industrias se nutre de los adelantos técnicos de la época" (Castillo, 2006, p. 331). Y ahora el teatro en línea propicia una fusión entre el teatro y elementos audiovisuales y cinematográficos mediados por las pantallas y cargados en internet, por lo que resulta relevante identificar más allá de las propuestas artísticas de cada director, no solo las mediaciones a través

de los cristales de los diferentes dispositivos, sino las mediaciones técnicas y artísticas entre disciplinas de estos productos.

> En México, es muy escasa la edición de material bibliográfico que nos hable de la iluminación escénica. Ninguno de los libros más conocidos e importantes está disponible en nuestro idioma para el estudio de la historia de la iluminación o para la didáctica del diseño; ni el de Mc Candless, ni el de Rosenthal, ni el de Pilbrow, solo por mencionar algunos. Por lo tanto, el campo de análisis es muy vasto. (Mier, 2013, p.125).

Y en cuanto al diseño de iluminación para montajes teatrales para la pantalla, es prácticamente un campo virgen y de allí la relevancia de la presente investigación a aproximarse a comprender el fenómeno, a identificar la fusión de lenguajes, los procesos creativos, los problemas y ajustes técnicos y las necesidades en general de las propuestas dentro de todas sus vertientes. Sobre todo, considerando que, "la importancia de la luz es total, hasta el punto de que podemos afirmar que la luz es el comienzo de todo, no solamente cuando nos referimos al cine." (Susperregui, 2005, p.159). Y ahora que el teatro integra el elemento audiovisual, es de suma importancia que considere a nivel artístico no solo técnico que: La imagen visual de toda producción cinematográfica depende fundamentalmente de dos elementos: la cámara y la luz (Susperregui, 2005, p.158).

2.4 El diseño sonoro en los montajes teatrales en línea

Otro de los diseños de producción implícitos en el desarrollo de una puesta en escena es el sonoro, el cual comprende las voces de los actores, la musicalización, sonidos ambientales y efectos. El sonido está presente en la vida del ser humano desde su aparición en el mundo, y entre "el tipo de codificaciones sonoras que cumplen diferentes funciones en las tareas sociales de una comunidad encontraremos las configuraciones sonoras empleadas en las artes escénicas" (Luis-Rey, 2021, p.13), donde adquieren un carácter semiótico fundamental para la articulación del discurso artístico, es decir, "diseño sonoro es aquello que interviene en la construcción de la significación de un producto audiovisual (cine, TV, etc.)" (Chalkho, 2014, p.148).

Ahora considerando que en el formato para las pantallas, una de las variantes principales es la integración del lenguaje audiovisual, se potencializa la importancia del sonido como parte fundamental de la construcción del producto artístico. "No cabe duda, el uso estructurado de los sonidos forma parte del conjunto de mecanismos comunicativos que los seres humanos han empleado desde tiempos inmemorables" (Luis-Rey, 2021, p.12). Y es un hecho que el diseño sonoro es una parte fundamental de la articulación de una puesta en escena teatral, pero el formato mediado para las pantallas confronta los procesos y características de este diseñado para recinto, con las características y necesidades del formato en línea. Pero sigue siendo una disciplina en construcción y "la diversidad de vocablos y frases al momento de nombrar la música para escena nace del rezago histórico que vive esta práctica artística" (Luis-Rey, 2021, p.90).

Desde el inicio oficial del teatro en la época griega, la música y el sonido han sido una parte fundamental del hecho escénico, y han tenido variantes con el paso de los siglos, pero no es sino hasta el siglo XX que se empieza a hablar del concepto de diseño sonoro y comienzan a surgir diseñadores e ingenieros especialistas en lo sonoro enfocados particularmente al teatro, es decir, más allá de la música en vivo, de las voces de los actores o una selección musical.

Se empieza a reconocer a una figura especializada que tiene como función integrar los elementos antes mencionados dentro de un proyecto artístico que aunque supeditado a la puesta en escena, se eleva a nivel de arte por sí mismo. Propuestas sonoras realizadas y vinculadas exprofesamente a la escena, "el diseño sonoro es un dominio en vías de construcción. Frente a la trayectoria e historicidad de otros diseños (…) su delimitación disciplinar es en la actualidad aún difusa" (Chalkho, 2014, p.135), pero con el paso del tiempo cobra más peso; y en particular en el área teatral el cambio de formato para las pantallas, propicia una análisis con el objetivo de comprender las variantes, las fusiones o los elementos que permanecen. Y se puede afirmar que "las bandas sonoras del cine son el equivalente al diseño del espacio sonoro en las puestas en escena o la música". (Bernal, 2017, p.27).

> El término reciente de "diseñador de sonido", traducción aproximada del inglés *sound designer,* no se refiere en realidad a un gremio, sino a un conjunto de actividades diversas relacionadas con la aparición en el cine de un sonido técnicamente más complejo. Estas

> actividades pueden ir de la simple coordinación del montaje a la creación de efectos especiales sonoros (…), pasando por la responsabilidad artística de la postsincronización y de los efectos de sonido. (Chion, 1992, p. 371)

Y aunque la definición anterior se refiere al cine, es un hecho que, a partir de la integración del lenguaje audiovisual al teatro, este concepto también toca a los puntos que conciernen al área teatral.

> El diseño sonoro reúne a todos aquellos productos y sistemas de circulación en los que el sonido (incluida la música) portan primordialmente una función y esta función es de tipo comunicacional y produce necesariamente significados; y además, tiene el potencial de semantizar situaciones (imágenes, escenas de una película, productos, etc.) (Chalkho, 2014, p.146)

Los primeros especialistas en el diseño sonoro que se enfocaron en desarrollarse en el diseño sonoro para teatro, en particular en nuestro país venían de otras áreas como la radio, el cine o bien se formaron en la práctica. Y algunos otros, aunque no se enfocaron a la disciplina teatral, son una parte fundamental de los antecedentes que irían dando forma a la profesionalización en el área de sonido, "en México, entre 1940 y 1950, surgieron algunos ingenieros de audio que se dedicaron a la creación de efectos sonoros tanto para cine como radioteatros" (Luis-Rey, 2021, p.75). Dentro del cine y la radio, es importante destacar el trabajo de Gonzalo Chavira por ser de los pioneros en el área y por lo relevante de sus trabajos pasados los años:

> Quien realizó una labor en radioteatros de la XEW, esta última transmite desde 1930, lo cual hace que junto con Radio Educación y Radio UNAM sea una de las estaciones radiales más antiguas de México. Años después, Gavira sería el responsable de los efectos sonoros en películas como *Los olvidados* de Luis Buñuel (1950), *El topo* (1970) y *La montaña sagrada* (1973) de Alejandro Jodorowsky, así como *El exorcista* (1973) de William Friedkim, la cual le haría ganador de un Oscar por el diseño sonoro. (Luis-Rey, 2021, p.75-76).

Entre estos diseñadores e ingenieros que contribuyeron a cimentar los primeros pasos para que décadas después el diseño sonoro fuera reconocido como una disciplina artística por sí misma

y se revalorara sus contribuciones a la puesta en escena. Es importante también reconoce el trabajo de Vicente Morales Pérez:

> Desde 1944 se formó y destacó como ingeniero de audio, y creador de efectos sonoros, para radioteatros en Radio Educación, emisora que comenzó a funcionar desde 1929 y que con el tiempo se convirtió en un organismo desconcentrado de la Secretaría de Educación Pública (SEP). Entre la gran variedad de trabajos sonoros que realizó Morales Pérez se encuentran las radionovelas *Kalimán* y *Cárceles de mujeres* (Luis-Rey, 2021, p.75)

Una figura que aparece después, a principios de los 60's, pero muy importante en la historia del diseño sonoro teatral en México es Sánchez Alvarado. Sus inicios se remontan a un proyecto dirigido por el director de Radio de la Universidad Autónoma de México, Max Aub, escritor y docente, quien era de origen francés pero el exilio provocado por la guerra civil española lo trajo a nuestro país, donde se involucró en diversas actividades culturales.

> Max Aub seleccionó obras del repertorio clásico y contemporáneo de la dramaturgia universal para ser emitidas a través de la antena radial. Por ello, encomendó a Sánchez Alvarado grabar obras de teatro que se presentarían dentro de los estudios de la emisora, sin espectadores. Para esta actividad, Max Aub fundó, junto a Sánchez Alvarado, el Departamento de Grabaciones de Radio UNAM y nombró a este último director de dicho departamento. (Luis-Rey, 2021, p.73)

Esta sería una de la primera experiencia de Sánchez en el área teatral, pero mediado por la Radio, como se menciona anteriormente con el paso de los años, no solo empieza a trabajar directamente en el diseño sonoro de puestas en escena teatrales, "el primer trabajo que efectuó junto a Luis de Tavira fue la pista sonora para *Woyzeck*, de George Büchner; con esta iniciaría una alianza para la experimentación sonora con el director que duraría 30 años" (Luis-Rey, 2021, p.78). Cabe destacar que Luis de Tavira, es uno de los más importantes directores de teatro mexicano, fue director de la compañía nacional y fundador de varias de las principales escuelas de enseñanza teatral en nuestro país, se menciona lo anterior con el propósito dimensionar el trabajo a lo largo de tres décadas de Sánchez Alvarado con este director.

En particular, en lo que se refiere al fenómeno objeto de estudio, es importante entender cómo se aborda el diseño sonoro teatral, al intervenir la medicación de las pantallas y la transmisión en línea, y es importante considerar que:

> La relación del teatro con los nuevos lenguajes (audiovisual) y de los nuevos y poderosos medios que nos aporta la tecnología, hace que existan propuestas que se originen, a la hora de poner en escena una obra de teatro, desde distintas premisas gracias a lo cual no se confía solo a la palabra (o más bien a la literatura) y a la cadena de hechos y acciones, como punto de arranque de un espectáculo, o como lugar desde el que generar el sentido (Bernal, 2017, p.29).

Por lo tanto, también surge en el mapa el diseño sonoro y todos los elementos que lo integran como signo, como elemento no solo para complementar la acción, sino como base fundamental de su construcción, "para entender la función semiológica de la música aplicada a un espectáculo son fundamentales las aportaciones de Kowzan (1997) en *El signo en el teatro* donde (…) sistematiza los fenómenos semiológicos del espectáculo teatral según los diferentes lenguajes" (Bernal, 2017, p.27), y sobre todo es importante reflexionar en el cruce de los límites disciplinar, para identificar lo que sucede en las puestas en escena para las pantallas, por ejemplo, en el cine generalmente la música acompaña de principio a fin la acción, y aunque existen excepciones, regularmente en el teatro, aparece en momentos precios. Sería relevante identificar que sucede en el teatro para las pantallas, si fusionan estos dos puntos, si tienden a optar por una de las dos posibilidades o bien si experimentan un proceso distinto, y tener presente que:

> El campo del diseño sonoro incluye a la "música de diseño", como aquella música construida para ser funcional. Un claro ejemplo de esto es la música cinematográfica, el compositor-diseñador de música para filmes compone y diseña basándose en las características que un comendatario le pide: la música para la escena romántica o la secuencia musical que sonorizará la escena de persecuciones o de terror. (Chalkho, 2014, p.147)

Puede ser un potencializador en la construcción artística o direccionar erróneamente la propuesta, sobre todo cuando el sonido o la música permanece a lo largo de la acción, ya que tiene

el poder de definir la atmósfera, el tono y hasta la intención (tal como condiciona las actuaciones en la ópera). Por último, no hay que olvidar en el análisis que, "el diseño sonoro es una acción proyectual que combina aspectos estéticos, culturales, utilitarios, funcionales y semánticos de una organización sonora" (Chalkho, 2014, p.148).

A finales del siglo XX, en la búsqueda de un concepto más preciso que pudiera comprender en lo implícito en el diseño sonoro para la escena, y su propio proceso Sánchez, empezó a manejar "el termino *escenofonía,* fue propuesto a mediados de la década 1990 (…), como consecuencia y evolución de otras nociones utilizadas por el compositor años atrás, tales como *camas sonoras* o *escenografía sonora,* que manejó desde principio de 1980" (Luis Rey, 2021, p.88).

La incorporación de este término escenofonía y de los otros conceptos, habla de una necesidad de este diseñador de llevar la propuesta sonora a una parte medular de la puesta en escena. Contribuyó sin duda a formar una escalera para profesionalizar el quehacer de diseñador sonoro, trabajo que también tuvieron que realizar otras disciplinas vinculadas al teatro, por ejemplo, el vestuario, que experimentó un proceso para separarse de la moda, o el diseño del espacio, el cual también fue necesario mucho tiempo para que se separara del término de decorado y se reconociera su importancia fundamental en la escena. Posteriormente Sánchez Alvarado en su búsqueda, haría otra definición ahora con el término *dramaturgia del sonido:*

> Como una labor compositiva que genera un tejido de acciones acústicas, de movimientos sonoros, mismos que están en coherencia con un texto o partitura de una obra, aunque no surgen exclusivamente de ellos. La definición otorga el espacio para repensar a la práctica sonoro-escénica realizada por Sánchez Alvarado como un elemento autónomo creativo que tiene su propio accionar y es eco, e influencia, de los diversos elementos que componen la obra. (Luis-Rey, 2021, p.183)

El diseño sonoro vinculado al área teatral ha ido evolucionado y consolidándose con el paso del tiempo:

> El trabajo compositivo fue incrementando la intención discursiva, es decir, la narración de acontecimientos, misma que intuimos fue construida de manera similar a como se concibe

la dramaturgia en el teatro o la literatura, solo que en este caso se utilizó el sonido como medio de expresión (Luis-Rey, 2021, p.147).

Por último, en la actualidad, el diseño sonoro en el área cultural se ha convertido en protagonista de manifestaciones de diferentes disciplinas artísticas, a las cuales antes solo acompañaba o complementaba.

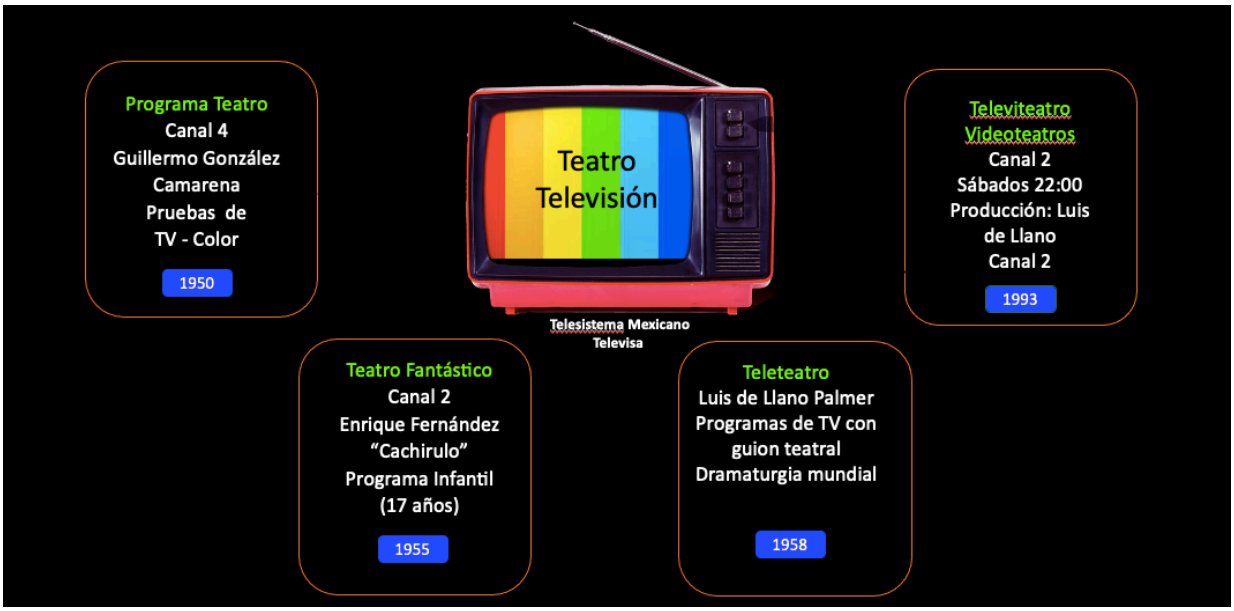
Capítulo 3. LA NARRATIVA AUDIOVISUAL EN LOS MONTAJES TEATRALES EN LÍNEA.

En la primera sección de este apartado se analizan los antecedentes del teatro en línea, así como las aportaciones al nuevo formato por parte del lenguaje cinematográfico y televisivo. Y en la segunda se abordan los temas relacionados con el lenguaje y la narrativa audiovisual en los montajes proyectados exprofeso para plataformas digitales.

3.1 El teatro televisado como antecedente del teatro en línea.

Sobre el temena en cuestión, es pertinente puntualizar que "ficción u organización dramática. Es uno de los contenidos de mayor atractivo para abonarse a una plataforma. (…) Abarca un campo amplio: películas, telefilmes, TV *movies*, telecomedias de situación, teleteatro, telenovela, series y miniseries, seriales o culebrones" (Cebrián, 2004, p.135), en particular lo que concierne a las relaciones del teatro y la televisión en nuestro país (véase Esquema 4):

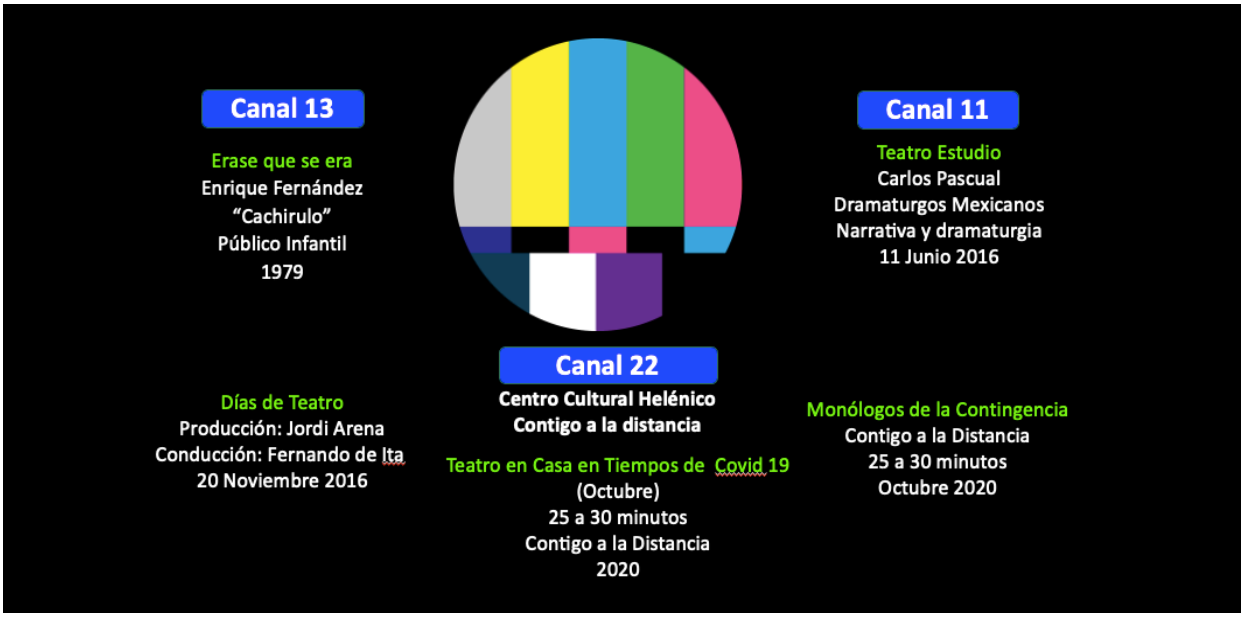
> Las primeras huellas del arte escénico en la pantalla chica se dieron con la representación televisada de obras de teatro, durante los primeros años de la televisión -siendo la primera transmisión en 1950 por Canal 4-. Los programas de teatro se realizaron a la par de las pruebas iniciales de la televisión a color, que en ese momento realizaba su inventor Guillermo González Camarena. En aquel entonces, la principal empresa de producción y transmisión de programas por televisión era Telesistema mexicano (ahora Televisa). (Fierro, 2016, párr. 3)



Esquema 4. El teatro televisado desde sus inicios en México. Elaboración propia, 2020.
Fuente: *https://carteleradeteatro.mx/2016/la-television-un-escenario-para-el-teatro/*

Los problemas de la relación del teatro y televisión, en muchos aspectos son similares que los del cine, salvo las variantes de la naturaleza de cada medio (Esquema 5).

> El problema estético y narrativo del teatro tiene que convivir e interrelacionarse con el propio problema expresivo en la televisión. En la búsqueda de las diferentes alternativas teatro - televisión puede estar la clave del problema. Apartándonos de un único camino y admitiendo el que la televisión puede tener su propio lenguaje, pero que también es el vehículo de lenguajes ajenos, es decir, partiendo de que el matrimonio televisión - teatro va a ser un matrimonio espúreo, adulterado. Donde las relaciones puedan ser diversas en función de las diferentes necesidades. Admitiendo, como algo natural, el que los resultados finales van a venir condicionados por muchas variables estéticas y técnicas, y también, por supuesto, económicas y de producción (Herrero & García, 1987, pp. 32-33).



Esquema 5. El teatro televisado en México de 1979 a 2020. Elaboración propia, 2020.

> Bajo la batuta del actor, director, escritor y productor Enrique Fernández Tellaeche (1924-2004), mejor conocido como Cachirulo, en 1955 nació el primer programa teatral llamado Teatro Fantástico, un programa infantil que daba vida a princesas, brujas y príncipes que habitaban en bosques y castillos donde la magia era posible (…) Teatro Fantástico, transmitido por el Canal 2, era presentado por el personaje de Cachirulo, quien daba la introducción de la historia y posteriormente abría el telón y daba paso a la escena. Patrocinado por una empresa de chocolates (Chocolate Express), al finalizar cada transmisión, Alonso se despedía diciendo *¡Adiós amigos! No olviden tomarse su chocolate*, una frase que se haría famosa en todo México (Fierro, 2016, párr. 6).

En cuanto a la propuesta audiovisual esta primera iniciativa, tenía pocas aportaciones, ya que aunque había un trabajo de edición, todo se transmitía en toma fija con un plano general. Y literalmente se diseñó un teatrino en el cual se enmarcaban las historias. "Con una trayectoria de más de cinco décadas, Enrique Alonso fue un gran promotor del teatro para niños, siendo Teatro Fantástico su primer programa en televisión que marcó por 17 años a su público seguidor" (Fierro, 2016, párr. 7).

La variantes y aportaciones en la propuesta audiovisual aparecen en "1958, llegaría un proyecto más que sorprendería a muchos, tanto por sus temáticas como por su calidad, los Teleteatros, los cuales ofrecían programas de distintos géneros, enfocados a un público general" (Fierro, 2016, párr. 11). La difrencia fundamental se centraba en que ya no eran proyectos grabados directamente de la escena, sino eran planeados y diseñados para ser transmitidos por televisión.

> Angélica Aragón, quien fue parte de diversos Teleteatros, nos comparte: una cosa es el teatro filmado donde yo llevo una cámara a un escenario y con esa iluminación y ese sonido, grabe lo que pueda y eso se transmita, ¡eso es aburridísimo! Cuando hablamos de los Teleteatros, esa no es la fórmula, estos se hacían dentro de los foros de televisión y se montaban las escenas para las cámaras, es decir, eran programas de televisión y el guión era la obra teatral (Fierro, 2016, párr. 12).

En cualquier proyecto teatral planeado para ser transmitido por un medio televisivo es necesario como premisa considerar que: "La asistencia a una representación teatral en directo es una experiencia distinta a la visualización a través de la televisión de una obra adaptada para el medio" (Bernard, 2017, p.63). Las intervenciones con estas características, aunque con breves periodos de suspensión han sido constantes en nuestro país, en el 2016:

> Canal Once transmitió Teatro Estudio, un programa diseñado por el escritor Carlos Pascual (…) En esta propuesta, Pascual reúne elencos diversos, quienes hacen lecturas dramatizadas de los textos de escritores mexicanos dentro de ambientes distintos. (…) En él a diferencia de los anteriores Teleteatros, la propuesta de Pascual se enfoca en los textos, lo que significa para él conservar la esencia del arte escénico donde el actor y el texto son la materia prima (Fierro, 2016, párr. 21).

En cuanto a la narrativa audiovisual los creativos involucrados en el proyecto Teatro Estudio, si contemplaron y planearon una propuesta artística en este rubro:

> A través de un concepto de dramaturgia escénica y narrativa, Pascual y Suárez mezclan el juego de cámaras en instalaciones específicas para dar lugar a una propuesta -de acuerdo con Pascual- híbrida. Al respecto Carlos indica que: es un camino medio. En realidad, lo que se hace con el movimiento de la cámara es una especie de dramaturgia escénica y una dramaturgia narrativa […] (Esto) nos da una serie de enfoques que pueden resultar para el espectador muy interesantes, a veces extraños, pero creo que todo confluye en un nuevo lenguaje. (Fierro, 2016, párr. 24)

Es decir, el medio televisivo empezó a forzar al teatro a adaptarse a su lenguaje. Sagrario Bernard expone algo similar en lo sucedido en la televisión española:

> Un espacio dramático y de teatro, en particular, era diseñado conforme a las normas que imponía el medio televisivo. La producción de cualquier programa de televisión dramático requería de una idea apropiada para ser expresada con imágenes y sonido, además de un conocimiento de las técnicas para llevarla a cabo. En este proceso, el realizador utilizaba una recreación artística. De este modo, era como nacía para la televisión un espacio dramático (Bernard, 2017, p.31).

Recientemente, con motivo de la contingencia sanitaria, se han abierto nuevos espacios para la transmisión del teatro televisado, dentro del programa Contigo a la Distancia respaldado por gobierno federal y el Centro Cultural Helénico; y bajo el cobijo del Canal 22 se gestaron dos programas con contenidos realizados por artistas a nivel nacional dentro de dos líneas: “Monólogos de la contigencia” y “Teatro en Casa en Tiempos de Coronavirus”.

3.2 Las aportaciones de la cinematografía al teatro en plataformas digitales.

La relación entre ambas disciplinas (la cinematografía y el teatro) se remonta al teatro como antecedente del cine. De hecho, a principios del siglo XX, los teatros albergaron las diferentes propuestas cinematográficas, entre ellas los llamados “Nickelodeon”. En los primeros años las similitudes principales era el abordaje de ficción, interpretada por actores. Y el abismo principal

era que el hecho escénico perdió su carácter presencial y la palabra como medio de comunicación. Por lo que

> La adquisición de la palabra por parte del cine supone otro momento de revitalización de las relaciones entre ambos medios: la pantalla comienza a competir en igualdad con la escena, produciéndose una fructífera incorporación de elementos y recursos procedentes de la segunda que contribuyeron, sin duda, al perfeccionamiento del lenguaje cinematográfico. (Pérez, 2004, p.575)

y desde algunas décadas hemos presenciado el proceso contrario, es decir es ahora el cine el que contribuye al teatro, desde hace años se han integrado diferentes producciones audiovisuales a las puestas en escena; y el proceso de coexistencia de ambos formatos ha ido generando otros caminos como: transmisiones en tiempo real durante montaje presencial donde se vinculan escenas en otros espacios, entre otras manifestaciones, hasta llegar la fusión de ambas en los espacios digitales. A partir de la incorporación del sonido en el cine:

> Entre los recursos de procedencia teatral que el cine incorpora a partir de ese momento se pueden citar la utilización dramática del texto y de la palabra, la transformación del espacio en escena cerrada, los decorados transpuestos, la interpretación de los actores a imitación de los del teatro, la focalización que privilegia el punto de vista de un espectador del patio de butacas, el uso de la cámara frontal y fija que filma amplios planos de conjunto, las mises-en-abyme, etc., por no hablar de los innumerables préstamos temáticos (Pérez, 2004, p.575).

Además, se identifican algunas propuestas cinematográficas en que, aunque se presentan como cine, la carga teatral es determinante en las propuestas a nivel estético y en la lógica que articula la ficción, por ejemplo, la película Dogville de Lars Von Trier, estrenada en el 2003, la cual fue realizada dentro de algunos lineamientos de lo que fuera en años atrás el cine dogma. O más recientemente, los cuatro cortomentrajes de Wes Anderson estrenados en el 2023 y transmitidos mediante la plataforma Netflix: La maravillosa historia de Henry Sugar, El cisne, El Desratizador y Poison.

> Cine y teatro. Teatro y cine. ¿Cuáles son los límites? O mejor aún ¿son necesarios esos límites? ¿Por qué se necesitan mutuamente? ¿Es el cine el que necesita al teatro o el teatro el que se alimenta del cine? Desde luego, lo que está claro es que no podemos hablar de decadencia del teatro, porque, entre otras cosas, es la sangre de las venas del cine y a su vez, el cine la transfusión necesaria para la vida del teatro. El teatro siempre ha sido una expresión social, pero el cine lleva esa expresión más allá porque su vía de proyección y expansión llega con mayor amplitud. El objetivo de los dos es llegar al público (Regidor, 2014, p.475).

Sobre las diferencias entre el cine y el teatro para algunos teóricos las diferencias son obvias, pero luego vienen las excepciones dentro de ambas discplinas que destruyen las generalidades que las separan. Por ejemplo, algunos especialistas plantean que la búsqueda del realismo pesa más en el cine, pero también hay producciones teatrales que se perfilan en esa vertiente. Luego podría pensarse que lo simbólico y los juegos de imaginación son totalmente teatrales, pero también hay producciones cinematográficas que emplean estos recursos. Finalmente, el elemento innegable que marca el parteaguas es la integración de la cámara, el punto de vista de esta y el lenguaje que se genera apartir de eso.

> La dimensión de la palabra en el texto teatral tiene que ver con las características del diálogo, otro elemento que comparten cine y teatro, pero que adquieren implicaciones muy distintas en cada uno de ellos. En el drama teatral, el diálogo tiene plena entidad literaria y construye la re-presentación de una manera directa ante el público, que se ve interpelado por ella sin intermediarios; en el filme el espectador recibe las palabras ligadas a las imágenes a las que acompañan. Las palabras emanan de la acción o situación, no la construyen. (Pérez-Riú, 2010, p. 60)

Lo anterior en cuánto a la palabra, pero con relación a la imagen, el espacio y el actor podemos decir que:

> Además de su dimensión física –la acción ha de tener lugar en un espacio y éste inevitablemente ha de mostrarse en la imagen–, el espacio en el cine tiene una dimensión expresiva y estética, e incluso simbólica, que la representación en el espacio teatral no tiene. Algunos medios teatrales, como la iluminación, permiten aislar una parte del cuerpo de los personajes, puede haber trucos para mostrarles solos en un espacio inmenso pero nunca puede acercar al espectador para explorar el rostro. Todo el cuerpo del actor interviene en la comunicación no verbal teatral, mientras que en el cine gran parte de la expresividad está en el rostro. La dinámica de plano-contraplano es uno de los elementos más específicamente característicos del lenguaje dramático cinematográfico. (Pérez-Ríu, 2010, p.67)

Las producciones teatrales planeadas para plataformas digitales precisamente se convierten en una forma de abordar el teatro que empieza a desvanecer los supuestos límites, es común encontrarse propuestas grabadas con montajes que integran en su propuesta creativa todas las condicionantes del lenguaje cinematográfico en cuanto al punto de vista de la cámara. Otras producciones se presentan como teatrales, y además de considerar lo anterior, el espacio en que se desarrollan ya no es propiamente una propuesta escenográfica, sino un espacio real, una locación. Hace algunos años podíamos afirmar que "En el teatro, nosotros, nuestro ojo, es nuestra propia cámara y en el cine ya nos dan la mirada hecha con una cámara" (Regidor, 2014, p.475). Era una característica que los delimitaba, pero esas fronteras se trascienden con las intervenciones teatrales diseñadas para la pantalla.

> Ya no se trata de usar elementos propios del lenguaje teatral para adaptarlos o transvasarlos al cine, ni tampoco de lo contrario, de recurrir a procedimientos expresivos cinematográficos para ponerlos en escena; tampoco de uso del cine proyectado en una obra de teatro, ni de la adaptación de un texto dramático al cine, que es todo lo que hasta el momento se ha venido produciendo y sobre lo que se ha venido analizado y teorizando. (…) Estamos ya sea por la búsqueda de nuevos públicos para el teatro, ya de nuevos lenguajes, ante la relación integral, cubriendo todas las variantes posibles, sin fronteras, como sucede con otros medios entre sí; lo confirma la idea que se viene barajando ya desde hace tiempo entre los teóricos de la intermedialidad (Guarinos, 2007, p. 63).

A su vez, la relación entre el teatro y el cine no es la única fusión de disciplinas que se ha dado en torno a lo teatral:

> Este diálogo entre cine y teatro se ha ampliado con la intervención de un tercer interlocutor, la televisión, que ha supuesto un replanteamiento de los presupuestos teóricos manejados hasta ahora con el objeto de abordar los problemas que su irrupción plantea (Pérez, 2004, p.591).

Y ahora con el fenómeno analizado se amplia aún más, al integrarse una cuarta vertiente: los contenidos o producciones en plataformas digitales.

3.3 El lenguaje audiovisual y sus características en el teatro en plataformas.

Como una consecuencia del cine sonoro se propicia la búsqueda de un término para "la unión de *audio* y *visual* para formar el compuesto *audiovisual* ha sido fechado por varios autores alrededor de la década de los treinta en Estados Unidos" (Cebrián, 1998, p.51). Con la fusión anterior, se abre el campo para un nuevo lenguaje el cual modifica su mensaje dependiendo del tipo de vínculo que se establece entre los dos elementos.

> Los términos llevan también cargas conceptuales diferentes. Por una parte, la unión de lo auditivo y de lo visual da una yuxtaposición puramente formal dentro de la cual cada componente conserva su individualidad y, por otra, designa una realidad nueva que está más allá de lo auditivo y de lo visual. Está concepción encierra, en suma, dos posibilidades: una, la del funcionamiento por separado de lo auditivo y de lo visual, y otra, la de integración, productora de lo audiovisual con plena autonomía (Cebrián, 1998, p.54).

Antes de las intervenciones de teatro en plataformas digitales y de proyectos diseñado para la pantalla, ya se habían generado muchos proyectos que, aunque se presentaron en formato tradicional, en ellos se podían identificar elementos vinculados con las propuestas audiovisuales, tanto tangibles como simbólicas; un ejemplo:

> Es el teatro del dramaturgo de origen puertorriqueño asentado en Nueva York John Jesurun, bautizado por la crítica como teatro cinematográfico. El espacio escénico creado por Jesurun se encuentra refinadamente estructurado con superficies de luz, sin bastidores, entre las que saltan rápidamente aquí y allí cada una de las secuencias. En este sentido, se puede hablar de secuencias, pues esta representación explora las relaciones entre el teatro y el cine. Los diálogos cinematográficos se trasladan al teatro ligeramente modificados y se radicaliza el principio del montaje". (Lehmann, 2013, p.203)

Y aunque lo anterior no es una propuesta con las características de los montajes analizados de forma literal, si se puede considera como parte de los antecedentes, ya que en ella se puede identificar un proceso conjunto entre el teatro y el cine, a nivel conceptual. Además de lo mencionado, respecto a este proyecto cabe aludir que:

> En la escena se origina un caleidoscopio de aspectos visuales y verbales de una historia conocida muy parcialmente. La impresión de collage y montaje -videográfico, fílmico, narrativo- dificulta toda percepción de la lógica dramática. Los textos que el propio Jesurun escribe como autor corresponden a este estilo; son rápidos, ricos en agudezas y con frecuencia aluden a modelos de diálogo cinematográfico (Lehmann, 2013, p. 204).

Finalmente, el cine es una disciplina que evolucionó en su momento del teatro. Y aunque se desarrollaron en vertientes separadas y con características propias, de forma natural en diversos proyectos, hay coincidencias. El caso contrario al planteado, donde lo teatral toca el cine, podrían ser algunos elementos en el cine *dogma* (la regulación de efectos especiales, ópticos y de mezcla de audio). Independiente del caso específico expuesto de Jesurun, podemos decir que lo que se denominó teatro cinematográfico comprende:

> La tendencia a lo fílmico y a lo mediático a través de la reproducción técnica de los actores en imágenes de vídeo con las cuales parecen comunicarse. Cuando se trata de su propia imagen, a veces supra-dimensional, el hecho de hablar directamente a las imágenes tematiza inevitablemente el yo de los actores. Estos mantienen una conversación con su imagen, consigo mismos, como si se tratase de una instancia controladora de dimensiones

> gigantescas. Al tener que coordinar de modo exacto su propio discurso con el texto pregrabado de la cinta de vídeo, se produce una extraña maquinización del cuerpo y, al mismo tiempo, una vivificación de la imagen tecnológica (Lehmann, 2013, pp. 204-205).

En el cine y en el video "la técnica realiza una selección de la realidad mediante cámaras y micrófonos y como establece en su mediación unos contextos audiovisuales diferentes" (Cebrián, 1998, p.66). En el teatro en formato presencial el espectador percibe la escena en su conjunto, en una especie de plano panorámico que, aunque puede seccionarse o altearse con iluminación, se percibe el espacio en un plano general. La posibilidad de selección de lo que se contempla, la repercusión de la distancia de lo que se observa, al integrar el lenguaje cinematográfico modifica en gran medida la propuesta escénica e inevitablemente el concepto artístico se altera. Y es en ese punto que en la búsqueda del crecimiento artístico es necesario integrar propuestas creativas y diseñadas exprofeso para el medio de transmisión. Ya que es evidente que "Al restringirnos a la precepción audiovisual se introduce una selección informativa" (Cebrián, 1998, p.54), modificando el concepto artístico y la recepción por parte del espectador de la puesta en escena.

> En términos generales, el punto de vista es un concepto que involucra diversas dimensiones: Tecnología (emplazamiento y desplazamientos de la cámara, funciones del encuadre, el montaje y la banda sonora); Discursividad (deixis de tiempo y espacio, lo cual involucra la puesta en escena) e Ideología (ética y estética del relato, lo cual incluye el grado de confiabilidad de la instancia narrativa). (Zavala, 2015, p.28).

> A su vez, el concepto mismo del punto de vista cinematográfico pone en juego al menos cinco mecanismos que se ponen en marcha de manera simultánea: 1) el emplazamiento de la cámara como origen de la enunciación, 2) los mecanismos de la focalización narrativa, 3) la distancia frente al espacio profílmico, 4) el grado de participación, que va de la toma subjetiva a una omnisciencia irónica, y 5) la visión del mundo implícita en la perspectiva del relato (Zavala, 2015, pp. 24-25).

Otras modificaciones identificadas, pero entorno a la percepción, en particular en lo que consierne al audio:

> El empleo del sonido en la construcción del punto de vista puede involucrar elementos como el gradiente de transparencia (el grado de naturalización del sonido extradiegético, por ejemplo) y el gradiente de participación (cuando se trata de una voz en off de un narrador o personaje). (Zavala, 2015, p.28).

Desde el punto de vista de la comunicación, y no solo para las propuestas cinematográficas, sino televisivas y en video:

> Los componentes del sistema audiovisual: subsistema de la realidad sonora, la audiovisual, la combinación de ambos y por último el subsistema de transformación técnico-retórica – audiovisual (…), todo lo referente a la selección visual y sonora de la realidad, al movimiento de cámara y al montaje. Integra además la duración (tiempo), distancias (espacio), ritmo (movimientos). A estas variables hay que añadir las producidas por la combinación de las anteriores con las subvariables de cada uno de los subsistemas. (Cebrián, 1998, p.72).

> Lo que interesa es la conjugación de la imagen con el sonido como reproducción o reflejo de la realidad. No la realidad tal como se presenta, aunque siempre es una realidad recortada y delimitada por las sombras que eliminan otra realidad que no interesa integrar en el proceso de significación, sino una realidad seleccionada o, mejor dicho, reproducida o reflejada mediante un sistema mecánico o electrónico. Es decir, se produce una transformación técnica. (Cebrián, 1998, p.53)

En la mayoría de las puestas en escena que se están generado en nuestro país, se puede identificar un esfuerzo por atender lo visual, pero en muy pocas propuestas se está poniendo atención a lo auditivo, casi todas se limitan a sonidos diegéticos y dejan fuera las posibilidades extradigéticas.

“Por lo tanto, mediante el diseño narrativo y sus principios, es posible estructurar desde una conferencia ante un consejo de administración hasta la creación de un universo transmedia.” (Feijóo *et al*., 2019, p. 2). Y ahora también es una herramienta fundamental en el proceso creativo teatral para los montajes en línea. “La aparición de la comunicación de masas a través de los nuevos medios digitales y la posibilidad de co-creación ha incrementado enormemente el flujo de contenidos por el mundo” (Feijóo *et al*., 2019, p. 2).

En cuanto a las audiencias: “el punto de vista articula pantalla y espectador; experiencia íntima y consecuencias políticas y, en una palabra, las dimensiones ética y estética de la experiencia cinematográfica” (Zavala, 2015, p. 34). Y si partimos de la premisa de que el hecho teatral solo sucede en el instante que se logra la conexión actor-(personaje) con el espectador a través de la ficción, en el teatro diseñado para plataformas digitales es necesario evidenciar que el vínculo se sigue dando, pero diferente a como sucedía en el teatro presencial, la cuarta pared fue sustituida por una pantalla, y este elemento tiene reglas y normas de funcionamiento distintas. Las cuales si son ignoradas detonan en una ruptura de los lazos, en el circuito fundamental del acto escénico.

> Tenemos que sumar el hecho de que ahora mismo estamos viviendo un momento de transformación del esquema comunicativo, y que el receptor del mensaje se convierte a su vez en generador de nuevos mensajes que vienen a complementar aquel que el emisor original ha producido. El receptor se convierte en co-creador. (Feijóo *et al.,* 2019, pp. 2-3)

El teatro siempre ha estado vinculado a diversas disciplinas, por su naturaleza colectiva los procesos creativos han considerado dentro de su estructura a artistas de diferentes especialidades: escenógrafos, iluminadores, maquillistas, músicos, pintores, escultores, coreógrafos y artistas audiovisuales. “El estudio de las relaciones entre el teatro y los medios audiovisuales se ha venido desarrollando, desde distintas perspectivas y con diferentes enfoques, durante las últimas décadas del siglo pasado y en los primeros años de este nuevo milenio” (Trecca, 2010, p. 14). Aunque los antecedentes de este fenómeno se remontan mucho tiempo más atrás, en las últimas décadas se potencializaron los estudios e investigaciones en el área, ya que ha surgido un interés por

documentar y entender los procesos creativos, pues se ha empezado a considerar también la obra como generadora de conocimiento. Pero,

> para llegar a entender la situación y la función de la tecnología audiovisual dentro del teatro, es conveniente en primer lugar conocer los cambios que en el terreno de las escénicas y de la acción se han dado durante el siglo XX hasta la actualidad en el contexto occidental. (Zorita, 2010, p. 26)

Es decir, es necesario entender el proceso de vinculación de ambos lenguajes mediante la identificación de las manifestaciones más relevantes y sus características a través del tiempo hasta el momento presente. Con el propósito de realizar el recorrido antes mencionado es ineludible remontarnos a los inicios de la cinematografía y su relación con los acontecimientos teatrales.

> El cine recibió en sus inicios la influencia del teatro en sus aspectos compositivos, narrativos e interpretativos. Basta para ello observar las primeras películas de Charlie Chaplin, Fritz Lang, Buster Keaton o Sergei Eisenstein. El uso del plano general, la distribución de las figuras en el espacio o el estilo interpretativo lo ponen de manifiesto. (Teira, 2020, p.135).

De hecho, muchas de las primeras producciones cinematográficas fueron realizadas en espacios teatrales, con el paso del tiempo ambas disciplinas se independizaron y, aunque siguieron coexistiendo en diversos proyectos, se les identificó de forma separada; es decir, en el caso del teatro el video permaneció, pero como un elemento más de la concepción escénica teatral, y el cine fue estructurando un lenguaje con características propias.

> El primer creador que utilizó videoescena buscando darle un sentido plenamente dramatúrgico fue Erwin Piscator, quien dentro de su teatro político empleó películas documentales para relacionar la escena con acontecimientos políticos y sociales a partir de *Banderas* (*Fahnen*, 1924). (Teira, 2020, p. 137)

Desde aquel momento la búsqueda y la permanencia del elemento audiovisual en el teatro ha buscado formas de integrarse a la puesta en escena, sin que este se supedite en su totalidad a lo audiovisual, es decir, en la mayoría de los proyectos se había integrado como un elemento más de la producción, el cual bien podía ayudar a la narrativa y a la composición de diferentes formas, pero no era un elemento indispensable.

> Tras un primer uso ambiental del video en *Un domingo de agosto* (*Srpnová neděle*, 1959), buscó romper la tradicional continuidad del espacio, el tiempo y la acción con proyecciones que mostraban, por ejemplo, la multiplicación de acciones, la alternancia de puntos de vista y la creación de personajes videoescénicos. (Teira, 2020, p. 139)

Con el paso del tiempo, las intervenciones empezaron a ser más arriesgadas y se empezaron a difuminar los límites entre los dos lenguajes, el teatral y el audiovisual. De entre muchas manifestaciones y creadores que fusionaron ambas disciplinas destaca:

> La figura determinante para la consolidación de la dramaturgia de la videoescena fue el escenógrafo Josef Svoboda, continuador de las ideas antinaturalistas de Appia y Craig. Fundó con el director Alfréd Radok la *Laterna Magika* un año después de su éxito en la *Expo 58* y la dirigió en solitario desde 1973; una compañía y un teatro donde se combinaba actuación escénica con proyecciones cinematográficas sobre múltiples pantallas. (Teira, 2020, p. 139)

Los procesos de laboratorio y experimentación entorno a ambas vertientes, han dado la pauta para diversos proyectos en los cuales la coexistencia del teatro, los medios audiovisuales y la tecnología ofrecen nuevas formas de abordar y entender la escena teatral. Y la concepción, el manejo del tiempo y el espacio son dos de los principales elementos que han marcados las diferencias entre ambos lenguajes, pero también son los dos términos centrales para considerar su forma de coexistencia cuando suceden en una misma puesta en escena.

> Uno de los pilares fundamentales del cine y el video es la capacidad de edición (video) y montaje (cine), una herramienta capaz de recrear un tiempo diferente y romper con la

> linealidad. El teatro, que mantiene una linealidad temporal, se ha dejado influenciar por procedimientos típicos del montaje, utilizando la elipsis, el montaje paralelo o las rupturas en el tiempo en su dramaturgia. Lo mismo ocurre con la linealidad espacial del teatro (Zorita, 2010, p.37).

En cuanto al espacio, la mirada de la cámara y su capacidad para seleccionar, fragmentar lo que se observa es la principal diferencia en cuánto a la concepción del espacio teatral que se observa en conjunto y el ojo del espectador es quien decide sobre un plano general. Aunque, el ojo del público no es del todo libre en el recinto teatral, ya que el haz de luz es una condicionante también en lo que se observa. Complementando, el vínculo de ambas disciplinas ha ido creciendo hasta llegar a la actualidad, en particular al fenómeno donde se ha normalizado la actividad teatral para las pantallas. El teatro en plataformas digitales y, por lo tanto, la conexión entre teatro y tecnología ha ido evolucionado y amalgamándose, generando cambios importantes en la escena teatral. Modificaciones que van desde la técnica de interpretación, los diseños de producción y en ocasiones en la concepción general del proyecto.

> Desde las últimas décadas del siglo pasado, en las clásicas instituciones teatrales y en las compañías de teatro independiente el empleo de las tecnologías audiovisuales ha resultado decisivo para cambiar uno de los paradigmas teatrales más básico: la actuación de los actores presenciada a tamaño real. Las relaciones entre el video, el audio y las técnicas más *antiguas* del quehacer teatral han ido marcando profundamente las realizaciones de ciertas compañías y de los directores de escena más vanguardistas. (Kacprzak, 2016, p. 203)

Pero con el objetivo de preservar la esencia del teatro, se pugna por que “las tecnologías incorporadas deben ser utilizadas con una función dramatúrgica que conecte con el núcleo de convicción dramática del espectáculo” (Teira, 2020 p.139). Pero para lograr lo anterior, es necesario primeramente redefinir las convenciones teatrales de acuerdo con la lógica de los medios audiovisuales y analizar las formas de convivencia o fusión con las teatrales. En las últimas décadas:

> Numerosos creadores escénicos contemporáneos continúan la hibridación entre el lenguaje audiovisual y el escénico, muchos de ellos ya desde los 80 y los 90 del pasado siglo, como Robert Wilson, John Jesurun, Elisabeth LeCompte en The Wooster Group, Robert Lepage, Ivo Van Hove, Guy Cassiers, Falk Richter, La Fura dels Baus, The Builders Association, Milo Rau, Agrupación Señor Serrano o Katie Mitchell, quienes han incorporado a su poética la videoescena bajo la misma premisa: cuando recurren a ella, la dramaturgia audiovisual debe ser inherente a la propuesta de sentido del espectáculo". (Teira, 2020, pp. 139-140)

Aunque la búsqueda sigue siendo la integración armónica de los elementos audiovisuales y tecnológicos, la realidad es que en muchas de las ocasiones las intervenciones dentro de las vertientes mencionadas sobrepasan los objetivos teatrales convirtiendo los montajes en espectáculos de exhibición de las capacidades de las herramientas. Y el hecho de que el teatro tenga como posibilidad ser contenido dentro de diferentes pantallas cambia las reglas lógicas de funcionamiento y altera las convenciones, pero a su vez genera nuevos acuerdos para la experiencia, potencializando las posibilidades creativas en las propuestas artísticas:

> La videoescena favorece la desjerarquización de signos escénicos a través de la simultaneidad visual y a la vez exalta la materialidad inmanente de los cuerpos en escena frente a la presencia virtual a través del video. En definitiva, el audiovisual ha llegado al teatro para quedarse, impulsado por el dominio de la imagen en la escena posdramática que ha tomado el final del siglo XX y abriendo nuevas puertas en estos comienzos del XXI (Teira, 2020, p.140).

Las aportaciones del lenguaje audiovisuales a la escena teatral han quedado en evidencia dentro de muchas vertientes:

> La videoescena como campo creativo se ha sumado a la escenografía, la iluminación, el diseño de sonido e incluso el diseño gráfico, conformando un elemento más de la plástica escénica, en tanto que grupo sígnico con particulares características compositivas y

> especificidad comunicativa, muchas veces interrelacionado con el espacio sonoro y necesariamente emparentado con la iluminación. (Teira, 2020, p. 141)

Las aportaciones positivas del lenguaje audiovisual y de los medios digitales son significativas prácticamente en todas las áreas de producción y también modifican las posibilidades de interpretación, el paso del tiempo irá definiendo los alcances, lo que sí es evidente es que la fusión de ambas disciplinas no solo está borrando las fronteras en los procesos creativos, sino también tiende a difuminar los conceptos para nombrar lo que pertenece a una vertiente u otra, a diluir los límites entre lo escénico y lo audiovisual.

SEGUNDA PARTE: INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Capítulo 4. APLICACIONES A LA PUESTA EN ESCENA TEATRAL PARA PLATAFORMAS DIGITALES.

4.1 La práctica como generadora de conocimiento en las artes escénicas

Dadas las características y la naturaleza de la investigación es pertinente definir primeramente el concepto de investigación en las artes escénicas previo a la estructura metodológica, en relación con esto,

> en la década de 1980, ante la creación de nuevas carreras universitarias de arte, intelectuales e investigadores de diversos espacios académicos europeos buscaron incorporar la práctica creativa como ejercicio central en la producción del saber, así se afirmó que también generamos conocimiento intelectual a través de la práctica, aquello que Henk Borgdorff identifica como investigación en las artes (Agreda et al, 2019, pp. 15 -16).

Se indica lo anterior, ya que precisamente uno de los objetivos del presente estudio es acceder al conocimiento generado a través de la práctica de los creativos involucrados en cuatro casos de estudio, y mediante la observación y el análisis comprender sus vías para abordar la escena.

"Uno de los primeros intentos de cambio realizado por un artista que se percató de que la investigación en las artes debita dirigirse desde un punto de vista diferente al enfoque clásico de las ciencias experimentales es W. Eisner" (Martínez Barragán, 2011, p.49). Aunada a esta visión se sumaron otras posturas con la misma perspectiva a lo largo de varias décadas, perfilando a la investigación cualitativa como la más viable para la documentación y el análisis de los procesos creativos y, por lo tanto, generación de conocimiento. El cual se gesta considerando que: "la investigación desde la práctica escénica toma al ejercicio de crear como su principal método de exploración y también como su principal evidencia para para sostener ideas" (Nelson, 2013, p. 9). Dentro de la presente tesis se pretende acceder a los referentes, motivaciones y metodologías de

los directores de escena y artistas audiovisuales involucrados en los casos de estudios analizados, aunado al análisis de las obras. Lo anterior, con el propósito de vincular el proceso y el resultado, y a partir de este entrelazado generar el conocimiento. Barragán señala que:

> La investigación en Bellas Artes necesita construir una metodología propia que se adecue a sus características y que no sea un obstáculo epistemológico para los investigadores. La metodología debe ser coherente con su objeto de estudio, lo que significa que la flexibilidad y la creatividad deben de estar incluidas en el proceso investigador (…) partir de los constructos ya elaborados por la antropología y la etnografía para comenzar a elaborar los propios (Martínez Barragán, 2011, p. 61).

Tomando en cuenta lo anterior, después de un análisis de opciones, se decidió estructurar el siguiente diseño metodológico que contempla los planteamientos de diversos autores, la selección será descrita y justificada en cada apartado.

4.2 Metodología general

En esta sección se describen los ejes metodológicos principales del estudio; tipo de investigación, enfoque, estrategias, técnicas y métodos, instrumentos, muestra y tipologías.

4.2.1 Tipo de investigación

El presente estudio se perfila a la vertiente cualitativa, se toma la decisión partiendo del objetivo, el cual tiene como propósito el acercamiento y la comprensión al formato teatral para las pantallas que contempla intervenciones escénicas proyectadas y/o transmitidas en diversas plataformas digitales. Comprensión que se busca principalmente por dos vías, la primera de ellas el acercamiento a los creadores implicados y la segunda el análisis de contenido de las obras.

Lo anterior, considerando que la generación de las propuestas surge a partir de la intersubjetividad personal y colectiva de todos los artistas involucrados en la creación de la puesta

en escena: director, actores, diseñadores (escenografía, iluminación, sonidos, vestuario, utilería), y ahora también el responsable de la propuesta audiovisual. Es decir, contemplando "que todos los seres humanos, como elementos previamente socializados, somos a su vez producto y productores de un mapa mental de carácter intersubjetivo que moldea nuestra percepción de la realidad" (Denman & Haro, 2000, p.38), y a partir de esas ópticas es que se gestan la conceptualización de las propuestas.

Para cumplir con el propósito dentro de los lineamientos de la investigación cualitativa, el "yo investigador" tomará un papel crucial dentro del estudio, ya que de mí dependerá definir los lineamientos mediante los cuales se llevará acabo la recolección, la observación e interpretación de la información.

> Esto puede también aplicarse al punto de vista cuantitativo, pero a diferencia de este, el investigador cualitativo no desaparece en la observación y recogida de datos sino todo lo contrario, hace patente su presencia, la hace explicita en todos los procesos y es consciente de que su yo es el instrumento principal de la investigación. (Martínez Barragán, 2011, p.52)

Por tal motivo, estructuraré un plan detallado de trabajo, que contemple primeramente adquirir las bases teóricas necesarias y un trabajo de campo exhaustivo que permita contextualizar los casos de estudio. Para posteriormente, enfrentarme al recolección, análisis e interpretación de la información, con una base y marco de conocimiento sólido.

En relación a la base teórica y tomando en cuenta lo anterior, cabe destacar que previo a la confrontación con los creadores y el análisis de los casos de estudios, se realiza una investigación documental sobre tres ejes fundamentales: primeramente sobre las características que determinan la escena teatral, segundo acerca de los antecedentes del fenómeno y sus repercusiones en las manifestaciones actuales, y tercero acerca de las características fundamentales de los hechos escénicos teatrales en el último año. Con el propósito de establecer las bases del marco mencionado.

Considerando que una de las vertientes es el análisis de los procesos creativos de los creadores involucrados y el análisis de cuatro acontecimientos escénicos, se trabaja con una aproximación desde la fenomenología, ya que el investigador que trabaja desde este enfoque "quiere entender los fenómenos sociales desde la propia perspectiva del actor. Examina el modo en que se experimenta el mundo. La realidad que importa es la que las personas perciben como importante" (Douglas, 1970b, p. IX). En particular este punto es relevante en la presente investigación ya que a partir de las concepciones de diversos actores y sus interrelaciones es que surgen la conceptualización base para la generación de las obras, que no solo corresponde a una propuesta artística sino también una respuesta al medio y circunstancias contextuales en las que están inscritas.

En definitiva, el ámbito en que sucede la problemática es crucial, en el caso del presente estudio: el territorio mexicano, pero en particular un periodo temporal de conflicto epidemiológico, el cual propició las condiciones para que el formato para las pantlallas se empezara a implementar a gran escala. Y regulado por diversas condicionantes, entre las que destacan: la necesidad de abordar otras formas de enfrentar la escena dadas las restricciones de distancia entre los integrantes y colaboradores del proyecto, es decir, el cambio no solo implicó mudar a representaciones en línea, sino que muchos de los involucrados realizaron el proceso de creación a distancia, en algunos de los casos solo los ensayos, pero en dos de los casos, la totalidad de la obra.

Para concluir este apartado y con relación a lo anterior, cabe destacar que según Taylor & Bodgan (1994), el contexto idóneo es aquel en el investigador – observador tiene fácil acceso a la información y puede establecer un vínculo directo con los informantes, sobre este punto en el caso del presente estudio, los dos escenarios para la recolección de información son accesibles. Dada la naturaleza de los montajes analizados se encuentran de manera permanente en la red lo cual facilita el acceso a ellos, en cuanto a los creadores se realizó primeramente su identificación, posteriormente se localizó el contacto y se confirmó su disponibilidad de apoyar la investigación.

4.2.2 Enfoque de la investigación

El enfoque o nivel de profundidad es exploratoria y descriptiva. Entendiendo la investigación exploratoria como "aquella que se efectúa sobre un tema u objeto desconocido o poco estudiado por lo que sus resultados constituyen una visión aproximada de dicho objeto" (Aria, 2012, p.23). Y descriptiva, ya que esta se define como la que "consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo con el fin de establecer su estructura o comportamiento" (Arias, 2012 p.24), en el caso particular de la investigación el fenómeno del teatro mediado por la pantalla.

4.2.3 Las estrategias metodológicas

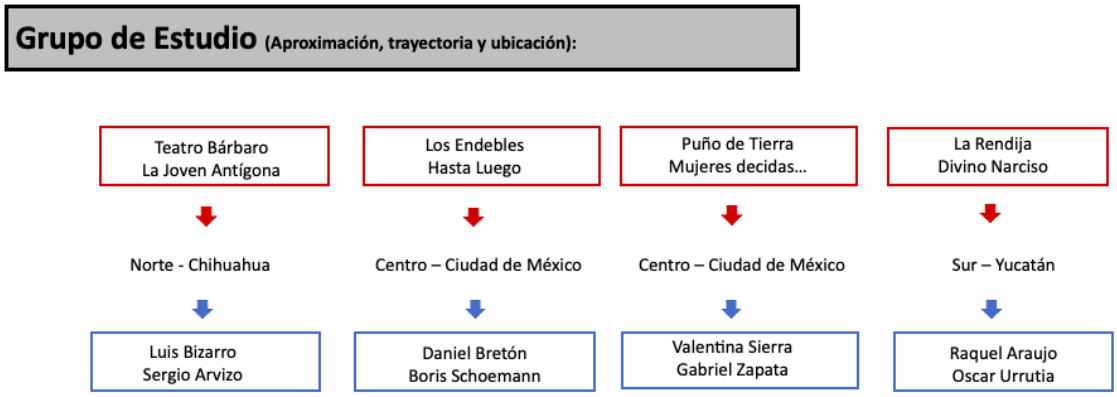
Documental y de campo. Es pertinente aclarar que, para fines de la investigación, se tomará en cuenta por la naturaleza del estudio como "campo" a todas las plataformas en línea en las cuales se puede observar tanto en tiempo real como diferido las diferentes manifestaciones teatrales. Una de las características fundamentales del hecho escénico en el teatro, era el acontecimiento vivo y presencial (punto que actualmente ha entrado en discusión), ya que estás circunstancias se vieron modificadas con el cambio de formato a las pantallas. Siguiendo la lógica de las características de las manifestaciones en línea, el medio en el que suceden y los propósitos de la investigación se decidió considerar que el cambio también impacta al campo donde acontecen y por lo tanto donde deben ser analizadas.

4.2.4 Muestra y tipologías del estudio

Los criterios de selección de la muestra se basaron, primeramente, en identificar distintas formas de aproximación a la escena, segundo, que fueran proyectos realizados por compañías de una larga trayectoria nacional e internacional, pero con estructura independiente. Tercero, elegir una compañía representativa del norte, otra del sur y una del centro de la república. Finalmente, se eligieron dos del centro, dada la diversidad en esta zona, quedando cuatro montajes seleccionados.

La Rendija A.C. (Yucatán) con *El Divino Narciso de Sor Juana Inés* con una propuesta que conjuga en su propuesta audiovisual, tomas en el recito teatral y en exterior, dentro de un formato

de tríptico, un proyecto bajo la dirección de Raquel Araujo y la propuesta audiovisual de Oscar Urrutia. *Los Endebles* (México) con el montaje *Hasta luego* un proyecto con traducción y actuación de Boris Schoemann y la dirección de Daniel Bretón, una obra llevada a escena con un procedimiento artesanal. *Teatro Bárbaro* (Chihuahua) con *La Joven Antígona se va a la guerra* de José Fuentes Mares, un proyecto en dos formatos, presencial y digital, bajo la dirección de Luis Bizarro y con el equipo de producción audiovisual de Trompeta Films, respresentado en el presente estudio por Sergio Arvizo. Y por último una propuesta de la compañía *Puño de Tierra* (México), *Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones* con el texto y la dirección de Valentina Sierra y el diseño audiovisual de Gabriel Zapata, una obra dentro del formato de collage (Esquema 6).



Esquema 6. Grupos de estudio. Elaboración propia, 2022.

Se categorizaron los casos de estudios con las siguientes tipologías con el próposito de definir las características de cada caso y evidenciar las diferencias en los procesos (Esquema 7 y véase también la figura 5).

Tipología 1: Montajes con transmisión en vivo *(En streaming)*.

Puestas en escena transmitidas en vivo en diversas plataformas digitales como *zoom, facebook live, stream yard*, etc.

Subtipología A: Puesta en escena interactiva.

Subtipología B: Puesta en escena en vivo, sin interacción.

Subtipología C: Puesta en escena con conversatorio en vivo al finalizar la función.

Tipología 2: Montajes postproducido.

Subtipología A: Montajes con un proceso de edición.

Subtipología B: Montajes con incrustación de elementos visuales.

Subtipología C: Montajes que contemplan diversas herramientas de realidad virtual y aumentada.

Subtipología I: Transmitidos con una sola cámara fija o con desplazamiento.

Subtipología II: Transmitidos a varias cámaras y mezcla en vivo (*switcheo*).

Tipología 3: Montajes en dos formatos (presencial y digital).

Dentro de esta tipología se encuentra proyectos teatrales que fusionan el acto presencial con la transmisión en vivo *(streaming).*

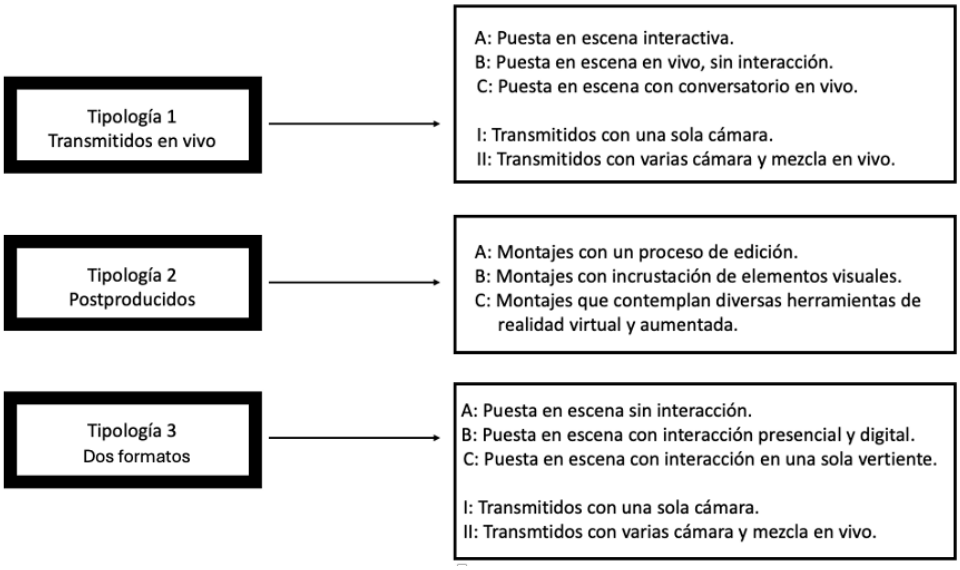
Subtipología A: Puesta en escena sin interacción.

Subtipología B: Puesta en escena con interacción presencial y digital.

Subtipología C: Puesta en escena con interacción en una sola vertiente.

Subtipología I: Transmitidos con una sola cámara fija o con desplazamiento.

Subtipología II: Transmitidos a varias cámaras y mezcla en vivo (*switcheo*).



Esquema 7. Tipologías y subtipologías de los montajes teatrales en plataformas digitales. Diseño propio, 2021.

4.2.5 Las técnicas e instrumentos de recopilación de información

La entrevista semiestructurada y el análisis. Sobre entrevista, cabe mencionar que se realizará tanto al director de escena, como al creador audiovisual con el objetivo de tener un acercamiento al proceso creativo. Se efectuará dentro del entendido que "aun cuando existe una guía de preguntas, el entrevistador puede realizar otras no contempladas inicialmente. Esto se debe a que una respuesta puede dar origen a una pregunta adicional o extraordinaria" (Arias, 2012, p.74). Sobre el análisis de los montajes se realizará con un modelo que contemple tanto la vertiente teatral como la audiovisual.

4.2.5.1 Los instrumentos

Uno de los instrumentos es el cuestionario semiestructurado con las preguntas base para realizar la entrevista. Cabe destacar, que se está contemplando que "aún cuando existe una guía de preguntas, el entrevistador puede realizar otras no contempladas inicialmente. Esto se debe a que una respuesta puede dar origen a una pregunta adicional o extraordinaria" (Arias, 2012, p.74). Y el segundo instrumento es una ficha de análisis de contenido, la cual se estrucutrará con elementos de varios modelos que se seleccionarán de acuerdo a la necesidades y ejes temáticos de la investigación.

4.2.5.2 Diseño de instrumentos de recopilación de información

La investigación contempla dos instrumentos, el primero una ficha de análisis de contenido para abordar y comprender cuatro acontecimientos escénicos a partir de la integración del lenguaje audiovisual y la mediación del producto a través de las pantallas. Y como complemento del instrumento mencionado, se trabajará en un cuestionario base para una entrevista, la cual tendrá como objetivo recabar datos sobre el proceso creativo. Por lo que se trabajará con la metodología de análisis de contenido para la revisión de las obras y con un enfoque desde la fenomenología para el eje de los procesos creativos.

Sobre el enfoque metodológico fenomenológico cabe mencionar que es en la cual el investigador: “busca entender los fenómenos sociales desde la propia perspectiva del actor. Examina el modo en que se experimenta el mundo. La realidad que importa es la que las personas perciben como importante” (Douglas, 1970, p. IX). El acercamiento desde esta perspectiva es relevante para presente investigación ya que a partir de las concepciones de diversos actores y sus interrelaciones es que surgen la conceptualización base para la generación de las obras, que no solo corresponde a una propuesta artística sino también una respuesta al medio y circunstancias contextuales en las que están inscritas. Es importante puntualizar que:

> La fenomenología pone en primer plano de su atención los fines, la orientación del pensamiento y de la acción humana. Las ciencias, y especialmente las ciencias del espíritu, se tornan irracionales cuando se exige al investigador excluir toda posición valorativa, todo preguntar por la razón y la sinrazón de de la humanidad y de sus formaciones culturales, que es el tema de su estudio (Husserl, 1984, p. 12).

Complementando cabe destacar, que: “La fenomenología no busca contemplar al objeto mismo, sino la forma en que es captado por el sujeto desde su intencionalidad y puesto en perspectiva especio-temporal” (Paoli, 2012, p.23). En relación con el propósito de este enfoque:

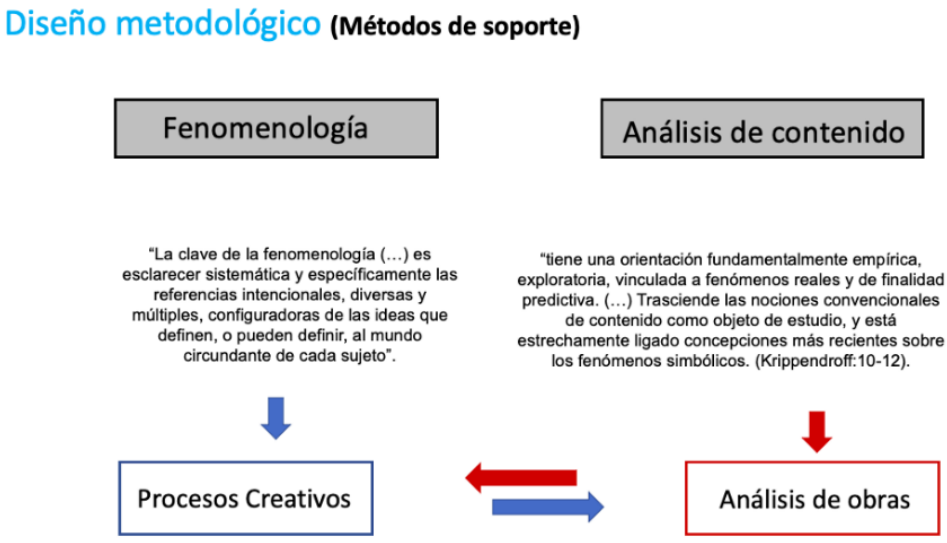
> La clave de la fenomenología trascendental es esclarecer sistemática y específicamente las referencias intencionales, diversas y múltiples, configuradoras de las ideas que definen, o pueden definir, al mundo circundante de cada sujeto. Una tarea es hacer tipologías, caracterizaciones, taxonomías y teorías que perfilen y expliquen intencionalidades específicas. Estas ideas configuradoras del mundo, como mundo percibido por el sujeto, son, o tienden a ser, reguladoras de las tendencias personales y anímicas de los individuos y sus comunidades intersubjetivas, reguladoras de la vida racional, perceptiva, anímica, ética, jurídica y de otros órdenes (Paoli, 2012, p.28).

Por último, con relación a la fenomenología cabe destacar que desde este enfoque se realizará la aproximación a los procesos creativos tomando como base general los lineamientos de Huberman y Matthew B. Miles y su esquema de componentes de la estructura interactiva que

contempla: la recolección de los datos, la reducción de estos, la presentación de estos, las conclusiones y la respectiva verificación. Es importante resaltar que esta estructura interactiva contempla relaciones bidireccionales y cíclicas (las cuales se pueden observar en el esquema correspondiente al proceso creativo).

A su vez se complementa con la propuesta de reloj de Muñoz Razo para el diseño de la entrevista. Y con los planteamientos de Bermúdez Chaves que propone un esquema de racimo para la reducción y análisis de la información recabada. En cuanto al segundo eje, el análisis de contenido, "tiene una orientación fundamentalmente empírica, exploratoria, vinculada a fenómenos reales y de finalidad predictiva. (…) Trasciende las nociones convencionales de contenido como objeto de estudio, y está estrechamente ligado concepciones más recientes sobre los fenómenos simbólicos" (Krippendroff, 1980, pp.10-12), (Esquema 8).

Con esta metodología se analiza la obra teatro-audiovisual de los montajes seleccionados. Distinguiendo que: "El análisis de contenido es una técnica de investigación destinada a formular, a partir de ciertos datos, inferencias reproducibles y válidas que puedan aplicarse a un contexto" (Krippendroff, 1980, p.28). Por último, con relación a esta técnica es importante señalar que el análisis de contenidos es: "una técnica para la descripción objetiva sistemática, (…) del contenido manifiesto en la comunicación" (Berelson:1952, p.18).



Esquema 8. Diseño metodológico. Elaboración propia, 2022.

El objetivo general de la investigación es analizar y comprender el proceso creativo de diseño y conceptualización teatral para las pantallas de cuatro montajes mexicanos, con el fin de entender esta forma de abordar la escena y sus aportaciones. El primero objetivo particular del estudio es explicar los procesos creativos teatrales de cuatro montajes teatrales mexicanos en línea. El cual comprende un objetivo específico, conocer el proceso creativo de conceptualización teatral de cuatro montajes difundidos audiovisualmente mediante la aplicación de una entevista. Las cuales se realizaron en línea en la plataforma *Zoom* en el periodo comprendido entre agosto y diciembre del 2021. Es importante mencionar que se diseñó la entrevista semiestructura en base listado de preguntas, organizado por unidades de análisis. Se diseñó este instrumento para tener una aproximación directa con los creadores y su percepción, adicional a la obra y el material de documentación.

El objetivo particular dos, correspondiente a observar y explicar la forma en que se está integrando el lenguaje audiovisual a las puestas teatrales en línea. Comprende dos objetivos específicos. El primero, determinar la forma y características en que se están abordando las intervenciones a partir de la inclusión del lenguaje audiovisual en cuatro montajes identificados con diferentes procesos experimentales. Es importante señalar que se revisan los archivos audiovisuales almacenados en *drive* y/o las funciones en vivo, según sea el caso. Esto es durante el periodo comprendido entre agosto y diciembre del 2022. Se elabora una ficha con los puntos contemplados en el modelo. El segundo objetivo específico es, interpretar las propuestas teatrales audiovisuales. Sobre este aspecto, con el listado realizado previamente se procede a efectuar un análisis, esta actividad tiene lugar durante el periodo comprendido entre agosto-diciembre del 2022. Se realiza aplicando el modelo sinérgico metodológico para realizar el análisis de contenido de las obras.

El tercer objetivo particular del estudio es explicar los procesos creativos de los diseños de producción (escenografía, iluminación, vestuario, utilería) de cuatro montajes teatrales mexicanos en línea. El cual comprende un objetivo específico, conocer el proceso creativo de los diseños de producción de cuatro montajes teatrales difundidos audiovisualmente mediante la aplicación de una entevista (cuya estructura está dividida por unidades de análisis, algunas brindan información al objetivo particular uno y otras al tercero). Las cuales se realizaron en línea en la plataforma

Zoom en el periodo comprendido entre agosto y diciembre del 2021, para percibir las modificaciones y adaptaciones que han experimentado los procesos de diseño al enfrentarse a las producciones teatrales planeadas para la pantalla.

4.2.5.2.1 Diseño de la ficha de análisis de contenido

El presente instrumento tiene como objetivo analizar la narrativa audiovisual de los cuatro montajes objeto de estudio en la actual investigación e identificar como se está integrando el lenguaje audiovisual a los mismos. También, se busca comprender las variantes en las propuestas artísticas debido a las características particulares del formato para las pantallas y las provocadas por ciertas condiciones extraordinarias ocasionadas por la situación de aislamiento en que se desarrollaron los proyectos, como lo son: grabaciones remotas, cámaras y micrófonos de diferentes calidades (profesionales y no profesionales) en un mismo montaje, así como la necesidad de que actores y actrices fueran camarógrafos de sus propias escenas. A su vez se procurará identificar las modificaciones o adaptaciones necesarias para el formato en los diseños de producción, en la técnica de interpretación y en la puesta en escena en general.

Para el diseño de este instrumento se partirá de los planteamientos de Casseti & Di Chio (1991), que establecen que para el análisis cinematográfico se deben seguir los siguientes pasos: "se segmenta y se estratifica, se enumeran y reordenan los elementos, se reúnen en un complejo unitario y se les da una clave de lectura" (p.35). El concepto de diseño de contenido no es usual en el ámbito teatral, pero dadas las características del formato teatral para las pantallas y, por la tanto, la incorporación del lenguaje audiovisual resulta necesario integrar el concepto en el momento del análisis y también considerarlo en el proceso de creación.

Con relación a las categorías de la ficha de contenido, se estructurá considerando los planteamientos de Casetti & Di Chio, mencionados anteriormente, es decir, el primer objetivo al diseñarla será "la segmentación, la subdivisión del objeto en sus distintas partes" (1991, p.35), el segundo "la estratificación, que consiste en la indagación de las partes individuadas en el examen de sus componentes internos" (1991, p.35) , y apartir de esto se realizará "la organización y enumeración" (1991, p.35) de los distintos elementos con una estructura que facilite su análisis y

comprensión. Y finalmente cuando la tabla ya haya sido diseñada y aplicada a los cuatro casos de estudios, se procede a "recomponer y modelizar" (1991, p.35) la información mediante el análisis y la reflexión.

Es importante aclarar que los puntos que contemplan las diversas categorías de análisis no son todos los elementos que normalmente se integrarían en cada área; son únicamente, una selección de los puntos principales relacionados con las variaciones de los procesos artísticos en cada formato analizado y, específicamente, los precisos, considerando los rasgos de los cuatro montajes objeto de estudio. También es oportuno puntualizar que los nombres de las categorías y elementos en la ficha de análisis de contenido obedecen, en algunos puntos, a una fusión o combinación de la terminología de dos disciplinas: teatral y audiovisual.

Para los fines mencionados, en el diseño de la ficha de contenido (Tabla 3) se contempla una primera sección con datos generales, así como también en este apartado se integró lo correspondiente al análisis literario, ya que este punto resulta un referente para el resto de las categorías porque el texto/guion literario es la base para plantear los lineamientos de la propuesta artística a partir de la historia y las particularidades de esta. Posteriormente, se decidió dividir el resto de los elementos en las siguientes categorías: características teatrales, rasgos del teatro en plataformas digitales, lenguaje y narrativa audiovisual.

- Características teatrales: en esta categoría se contempla analizar únicamente los elementos del acontecimiento teatral presencial que sufrieron cambios, adaptaciones o están siendo cuestionados en los proyectos diseñados para el formato en pantallas.

- Rasgos del teatro en plataformas digitales: categoría en que se dividen los puntos principales que caracterizan el teatro diseñado para las pantallas, excepto el lenguaje audiovisual, el cual se decidió analizarlo de forma independiente por la diversidad y complejidad de datos en esta vertiente.

- Lenguaje y narrativa audiovisual:

a) Elementos sintácticos: en esta vertiente principalmente se analizarán los puntos relacionados con la tipología de planos, profundidad de campo, composición, ángulos de cámara y movimientos de cámara. Lo anterior, con el propósito de identificar la forma en que se implementan estos elementos en la puesta en escena, así como también se pretende entender si sus valores se modifican en el formato para las pantallas.

b) Diseño de producción. 1. Escenográfico / locaciones: el propósito es identificar las variantes en las propuestas de diseño para teatro en formato presencial y los ajustes o diseños realizados para la pantalla. 2. Diseño de iluminación: en este apartado se busca analizar si el diseño teatral adquiere características cinematográficas o predominan las teatrales. 3. Diseño musical y sonoro: el objetivo es identificar las estrategias implementadas a nivel creativo y técnico. Así como identificar el sonido diegético y extradiegético, con la premisa de que en la puesta en escena teatral presencial tiende a predominar el diegético. 4. Diseño de vestuario: conocer la propuesta de diseño o adaptaciones realizadas para los montajes diseñados para la pantalla, considerando las condiciones de aislamiento en que se generaron.

c) Dirección de actores. En este apartado se analizarán las actuaciones con el propósito de identificar si se realizaron ajustes en la técnica de interpretación contemplando la proximidad de la cámara o si se optó por potencializar lo teatral sin importar ese otro elemento. Y también se revisará la propuesta de trazo escénico con el objetivo de identificar las estrategias empleadas para el formato teatral para las pantallas.

d) Montaje: este punto tiene como objetivo definir el tipo de montaje y determinar las variantes con una propuesta audiovisual “tradicional” (no teatral).

- Puesta en escena: en este punto se pretende realizar un análisis global del diseño de los productos.

Tabla No. 3. Ficha de análisis de contenido: Elementos teatrales y narrativa audiovisual.

Datos generales

Nombre montaje:	
Tipología proyecto:	
Duración:	
Cámaras:	
Medios de transmisión:	
Texto (guion literario):	
Argumento	
Personajes	
Estructura narrativa	
Características teatrales	
Espacio o lugar para “mirar”	
Presencia / convivio	
Acontecimiento único / irrepetible	
El accidente	
Convención teatral	
Rasgos teatro en plataformas digitales	
Plataformas	
Dispositivo	
Interactividad	
Tiempo ritmo	
Lenguaje y narrativa audiovisual	
Planos	
Profundidad de campo	
Ángulos	
Movimientos de cámara	
Transiciones	
Efectos especiales (visuales)	
Diseños de producción	
Escenográfico / locaciones (características ex profesas para el formato y/o adaptaciones)	

Vestuario (características ex profesas para el formato y/o adaptaciones)	
Iluminación (características ex profesas para el formato y/o adaptaciones)	
Diseño sonoro (música, voz, silencios, efectos)	
Utilería (atrezzo)	
Dirección de actores	
Técnica actuación	
Trazo escénico	
Montaje	
Descripción del tipo de montaje o narrativa audiovisual	
Puesta en escena	
Análisis global del diseño del producto	

Fuente: Elaboración propia basada en Cebrián (1998), Dubatti (2012), Mijares (2021), Zavala (2015), Casetti & Di Chio (1991)

4.2.5.2.2 Diseño del cuestionario semiestructurado

PASO A. Una vez decidido que uno de los instrumentos es el cuestionario para la entrevista semi-estructurada, se definieron los objetivos.

Objetivo general:

El cuestionario debe ayudar a recopilar la información desde el enfoque de los creativos.

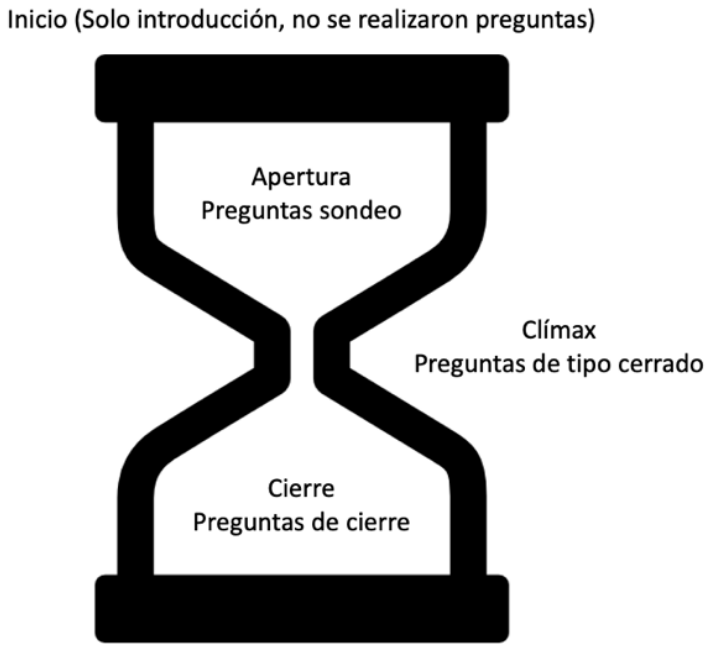
Objetivos específicos:

- Definir los elementos presentes en el teatro digital y presencial.
- Comprender como están abordando las compañías analizadas los procesos creativos de teatro en plataformas.

- Identificar las repercusiones que el formato para las pantallas ha ocasionado en los diseños de producción.
- Entender como están integrando los creativos el lenguaje audiovisual.
- Conocer la visión del futuro del teatro desde la óptica de los creativos involucrados.

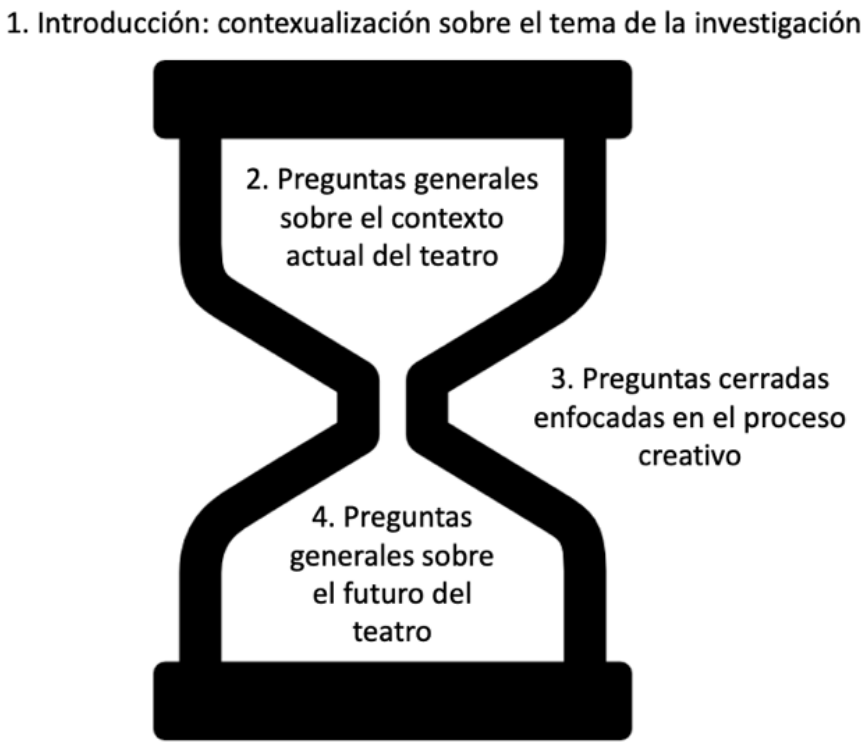
PASO B. Con los objetivos claros y con base en el material recabado para el marco teórico y la experiencia en el área se realizó un primer borrador del cuestionario base en el cual se tocaban todos los puntos identificados. Se revisó este borrador para determinar la pertinencia de las preguntas y la posibilidad de reducción del listado con el director de tesis.

PASO C. El cuestionario base de este instrumento, se realizó en base a los planteamientos de Muñoz Razo. Se decidió trabajar con una entrevista semiestructura en lugar de una abierta con el propósito de tener en un mayor control y orden de la información que será recolectada. La entrevista está diseñada con un formato de reloj de arena, Muñoz Razo (2011), en la cual en el primer apartado se aborda al experto con preguntas generales, para contextualizar la investigación y definir los conceptos generales de teatro. En el segundo apartado las preguntas se organizaron con preguntas cerradas, las cuales se enfocaron directamente al objetivo principal: obtener información del proceso creativo de los involucrados en los casos de estudio de las puestas en escena abordadas. En el tercer bloque se integraron preguntas generales vinculadas al creativo y a su visión del futuro de la escena teatral. Los pasos descritos anteriormente y que corresponde respectivamente a la apertura, clímax y cierre (Véase la Esquema 9).



Esquema 9. Estructura de reloj vinculada al tipo de preguntas y etapas planteadas por Muñoz Razo (2011) aplicadas a la presente investigación. Diseño propio, 2021.

Sobre el tipo de preguntas, se siguió trabajando con los lineamientos de Muñoz Razo (2011), después de la introducción en la primera fase se realizaron preguntas de sondeo las cuales tienen como propósito determinar el contexto o medio ambiente en el cual está inscrito la investigación, la disposición del entrevistado para colaborar, así como los conocimientos del tema. En el segundo bloque enfocado al conocer el proceso creativo, se estructuró con preguntas de tipo cerrado, las cual se realizaron con la finalidad de direccionar las respuestas a los objetivos centrales. Se finalizó con preguntas de cierre, las cuales según Muñoz se lanzan para obtener información adicional, en el caso particular de la presente investigación se diseñaron para recabar algunos datos biográficos de los creativos y tener una aproximación a la visión de ellos mismos insertos en la escena teatral, y también para conocer su opinión sobre el futuro del teatro. También existe otra categoría de preguntas mixtas, pero no se emplearon en el presente diseño del instrumento. (Véase Esquema 10).



Esquema 10. Estructura de reloj de arena planteada por Muñoz Razo (2011), relacionada con los objetivos de la entrevista de la presente investigación. Rediseño del autor, 2021.

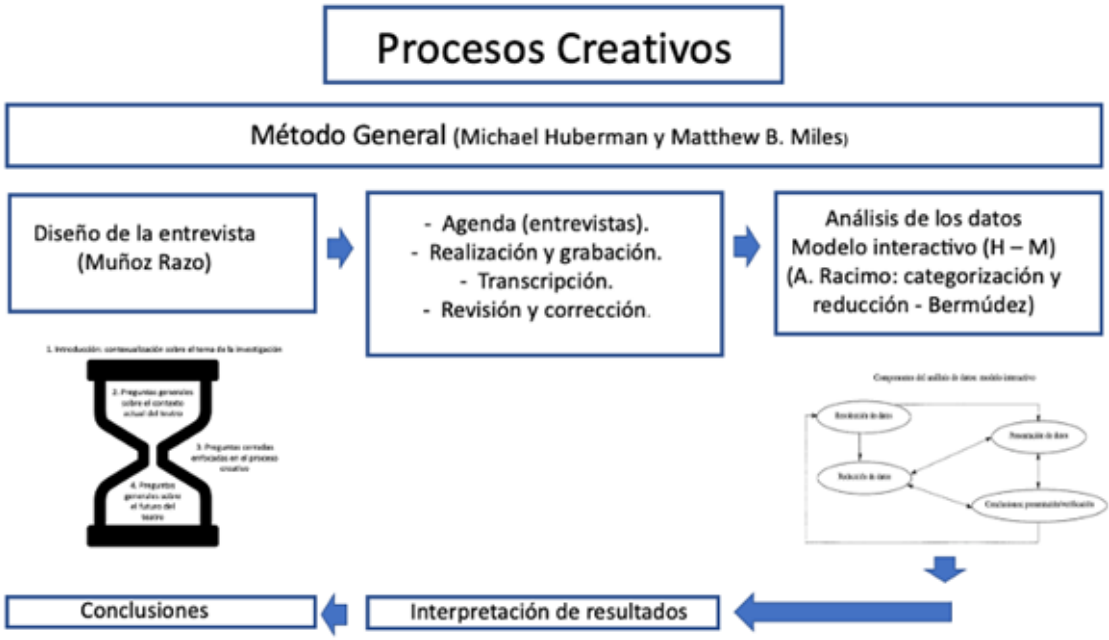
PASO D. Agenda para entrevistas. Se contactó a los creadores vía redes sociales (*Messenger y WhatsApp*). Se le explicó en que consiste la investigación y se les solicitó el apoyo con una entrevista y se agendo la misma (Tabla 4).

Tabla 4. Agenda para entrevistas

Montaje	**Creador**	**Fecha**	**Plataforma**
Hasta Luego	Boris Schoemann	23-Agosto-2021	Zoom
Hasta Luego	Daniel Bretón	25-Agosto-2021	Zoom
El Divino Narciso	Raquel Araujo	5-Septiembre-2021	Zoom
El Divino Narciso	Oscar Urrutia	5-Septiembre-2021	Zoom
La joven Antígona	Luis Bizarro	24-Agosto-2021	Zoom
La joven Antígona	Sergio Arvizo	13-Octubre-2021	Zoom
Mujeres decididas…	Valentina Sierra	16-Septiembre-2021	Zoom
Mujeres decididas…	Gabriel Zapata	13-Octubre-2021	Zoom

Fuente: elaboración propia, 2021.

En el esquema 11 se resume el diseño merodológico para analizar los procesos creativos con los métodos específicados anteriormente.



Esquema 11. Pasos para la aplicación del instrumento dos. Elaboración propia, 2022.

4.2.5.3 Categorización y reducción para el análisis de cuestionario

Según Miles y Huberman (1984, 1994), el análisis de datos contempla varias fases, la recolección de datos, la reducción de datos, la presentación de datos y las conclusiones (presentación / verificación). El primer paso, la recolección, se realiza tomando como instrumento la entrevista semiestructurada de la cual se presenta la guía en al apartado anterior, y la cual se almacena en grabación de video obtenida por la plataforma *Zoom*, para posteriormente obtener un primer borrador de la transcripción mediante la aplicación *amberscript* y finalmente se realizan varios tratamientos hasta dejar lista cada una de las entrevistas. Para la categorización y reducción de datos se toma como base el análisis de racimo que,

> parte del supuesto de que el discurso se forma de proposiciones principales y secundarias que a su vez lo estructuran. Las proposiciones se forman de un sujeto (categoría o núcleo de referencia) y el tratamiento de este (predicado). (…) Se pretende el establecimiento final de con junto o racimo de proposiciones, a partir de las cuales se podrá reconstruir el discurso (Bermúdez, 1986 p.137).

Categorización y reducción

Paso 1 – Localización de los núcleos de referencia. (12).

1. Característica del teatro
2. Teatro en plataformas
3. Lo presencial y lo tecnopresncial
4. Proceso creativo
5. Diseño del espacio escénico
6. Diseño de iluminación
7. Diseño de vestuario
8. Diseño sonoro
9. El lenguaje audiovisual
10. El lenguaje cinematográfico
11. Montajes en dos formatos (presencial y digital)
12. Futuro del teatro

Paso 2 – Reducción de núcleos de referencia. (8).

1. Características del teatro
2. Rasgos del teatro en plataformas digitales
3. Diseño del espacio escénico
4. Diseño de iluminación
5. Diseño de vestuario
6. Diseño sonoro
7. El lenguaje audiovisual
8. La relación del producto con el espectador

Paso 3 – Reconstrucción del discurso.

En esta etapa se organizará la información recabada por medio de las ocho entrevistas dentro de las proposiciones finales. Es decir, se realizarán bloques de datos que aborden la misma temática o den respuesta a una problemática determinada.

Paso 4 – Interpretación del contenido.
Una vez organizada y revisada la información se realizar la interpretación de los datos de acuerdo con los objetivos generales y específicos señalados como propósito de la aplicación del instrumento.

Paso 5 - Se redactan las conclusiones correspondientes a los resultados de haber aplicado el instrumento (entrevista).

Capítulo 5. ANÁLISIS DE CASOS

En el presente capítulo se procede al análisis de cada una de las propuestas teatrales consideradas en la muestra del estudio.

5.1 Montaje en dos formatos (presencial y digital): *La Joven Antígona va a la Guerra de José Fuentes Mares*, dirección Luis Bizarro. (Tipología 3).



Figura 1. Cartel del montaje *La joven Antígona se va a la guerra*, 2021.
Fuente*:* *https://www.facebook.com/photo/?fbid=10224198151237696&set=pcb.10224198151837711*

A) Datos generales

Dirección: Luis Bizarro.

Director de Teatro Bárbaro: Luis Bizarro.

Reparto:

- Antígona…. Fátima Iseck
- Isemene….. Yaundé Santana
- Juan ….. Alejandro Navarrete
- Pedro….. Rogelio Quintana
- Adán…. Miguel Serna

- Antonio …… Alejandro Seañez
- Guerrero …… Marco Person

Créditos:

Diseño de vestuario: Rosario y Guadalupe Peña.

Audio, video y diseño gráfico: Trompeta Films

Transmisión en vivo: Adrián Franco.

Diseño del espacio escénico: Magnum García.

Público al que está dirigido: Adolescentes y adultos.

Duración: 80 minutos.

Liga: https://www.facebook.com/CulturaChih/videos/242573804021634

B) Sinopsis

Al observar la participación de la mujer en los movimientos organizados y las actividades estructurales de las guerrillas, se realiza un recorrido sobre los supuestos que marcaron la vida, los retos y las decisiones que estas constructoras de la historia debieron afrontar, así como las implicaciones de su voz y sus acciones.

C)Texto / Autor



Figura 2. José Fuentes Mares, dramaturgo de *La Joven Antígona se va a la Guerra*.
Fuente: *https://academia.org.mx/academicos-1939/item/jose-fuentes-mares*

Según Chihuahua Grande Magazine (2021):

> La joven Antígona se va a la guerra es una obra del renombrado escritor chihuahuense José Fuentes Mares publicada en el año 1969. La historia presenta un importante análisis de la participación de las mujeres en los movimientos de las guerrillas. (párr. 7)

De acuerdo a la Enciclopedia de Literatura en México:

> Cursó sus estudios en la Escuela de Extensión Universitaria y en la Escuela Nacional Preparatoria (ENP). Se graduó como maestro en Filosofía (1942) en la Facultad de Filosofía y Letras (FFL). José Fuentes Mares, ensayista, dramaturgo y narrador. Fue un constante investigador y crítico de la historia de México. Sus ensayos son fruto de una objetiva y pormenorizada investigación documental basada en fuentes originales que rompen con los dogmas de la historia oficial y desmitifican figuras de la historia mexicana, como en *Cortés, el hombre*y en *Santa Anna: aurora y ocaso de un comediante*. *Intravagario* es un testimonio autobiográfico en el que reflexiona en torno a su oficio de escritor, relata sus experiencias como agregado cultural en Madrid y su vida intelectual. Su producción literaria comprende cuento, novela y teatro. En los cuentos de *Las mil y una noches mexicanas* da una visión grotesca de la realidad histórica mexicana. De su obra dramática sobresale *Su alteza serenísima*. *Farsa antipatriótica en tres actos* una denuncia del proceder de los presidentes y la abyección de sus subordinados. Su novela *Servidumbre* se desarrolla en un escenario de la España de los años cincuenta, plantea sus reflexiones filosóficas sobre la libertad y la esclavitud, condiciones encarnadas en los personajes de Pedro Majalca y Elvia Sardineta. La obra propone, desde principios morales, que el hombre tiene posibilidades de vivir en una sociedad en la que impere la concordia. (párrs. 1-2)

D) El espacio y la propuesta audiovisual



Figura 3. Montaje *La Joven Antígona se va a la guerra*, en el estacionamiento King Kong. Fotografía Raúl Kira, 2021.
Fuente: *https://www.reforma.com/una-cruzada-teatral-contra-la-pandemia/ar2119996*



Figura 4. Obra *La joven Antígona se va a la guerra*, elementos escenográficos. Fotografía: Raúl Kira, 2021.
Fuente: *https://www.reforma.com/una-cruzada-teatral-contra-la-pandemia/ar2119996*

Según Francisco Morales (2021) del periódico Reforma: "Montada en un estacionamiento en el centro de la Ciudad de Chihuahua, la obra fue concebida para ocurrir tan cerca de la audiencia como sea posible, pero al otro lado del parabrisas y las ventanas de los vehículos" (párr. 3).

> Toda la concepción de la obra la llevamos a hacerla aquí (en el estacionamiento), desde el tono de la obra, de las atmósferas que se crean y toda la parte técnica que ha sido complicada, porque lo que vamos a hacer para poderlo hacer presencial es que la gente no se baje de su coche" (Morales, 2021, párr. 4), explica en entrevista Luis Bizarro, director del montaje. La propuesta audiovisual se realiza con mezcla en vivo, a tres cámaras en un perímetro circular. El trazo escénico del montaje está hecho para que los actores puedan moverse entre los autos, pasando a escasos centímetros del público, pero con los vidrios de por medio, a manera de protección sanitaria. "Las entradas y salidas de los personajes en la obra son en vehículos" (Morales, 2021, párr. 7).

Enfatiza Bizarro. "Algunos personajes entran en motocicletas, otros en un (carro) tubular. Incluso hacemos ahí una pequeña suerte de no manejar un tiempo definido, sino hacerlo atemporal, y entonces la joven Antígona entra en un caballo".

E) Compañía Teatro Bárbaro (Según página oficial de la compañía)

> Es una compañía teatral mexicana de presencia nacional e internacional con origen en la capital del Estado de Chihuahua. Desde 2014 somos Asociación Civil. Teatro Bárbaro nace del hambre de realidad. La realidad tiene siempre algo maravilloso: por terrible que sea, puede ser transformada. Si se conoce, si se enfrenta. Y esta es nuestra vocación: Entender qué está pasando aquí, por qué no nos gusta y por qué queremos cambiarlo. No hay entretenimiento más apasionante que la realidad. Queremos ser una asamblea permanente donde mirar juntos el mundo, para, juntos, imaginar otro donde la buena vida sea posible. Un grito prolongado y atónito, crudo, furioso, escalofriante, conmovedor, que nos mantenga sin aliento, encogidos, enganchados y boquiabiertos, gritando siempre con su voz fuerte. Para nosotros el teatro es muy importante para no perdernos de vista, Para entender que nuestro mundo no es inexacto, sino inconsciente. De manera ininterrumpida durante los últimos 8 años y con la incorporación de nuevos integrantes hemos realizado más de 10 montajes, manteniendo actualmente 7 montajes activos dentro de nuestro repertorio. Actualmente contamos con un elenco establ e de

12 integrantes y 4 de personal técnico. Hemos participado en diversos festivales y muestras de teatro como el 'Festival Internacional Chihuahua', 'Las Jornadas Villistas', el 'Festival Internacional Cervantino' 2010, XVIII Festival Universitario de Teatro de la UABC, La 35 Muestra Nacional de Teatro en Monterrey, N.L., en la 36 Muestra Nacional de Teatro en Aguas Calientes, AGS., en la 37 Muestra Nacional de Teatro en San Luis Potosí, al 32 Festival Iberoamericano de Teatro de Cádiz, Esp., a la 10 Muestra de Teatro de Investigación MITIN, Sevilla, Esp., Festival Shakespeare en el Parque, entre otros. Hemos sido parte de la programación nacional de teatro. Hemos realizado giras internacionales a Cuba, Venezuela, Bogotá Colombia, España. (Teatro Bárbaro, 2024, párrs. 7-13).

F) Luis Bizarro, director (Según semblanza entregada por el creativo)



Figura 5. Luis Bizarro, director del montje "La joven Antígona se va la guerra", 2023.
Fuente: https://www.facebook.com/photo/?fbid=264485939545812&set=a.264485929545813

Luis Bizarro es originario de Chihuahua, Chih. Director de escena y promotor cultural norteño de un recio arraigo y querencia con su desierto. Director de Teatro Bárbaro compañía con más de 12 años de trayectoria con presencia nacional e internacional, director del espacio Teatro Bárbaro Foro Cultural Independiente ubicado en el corazón del Centro Histórico de Chihuahua capital. Ha dirigido más de 15 montajes (…). Ha sido beneficiario PECDA del Estímulo David Alfaro Siqueiros. Beneficiario del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes del Programa de Apoyo a Grupos Artísticos y Profesionales de Artes Escénicas "México en Escena" en la Sexta y

Séptima Emisión. Beneficiario del Programa México en Escena - Grupos Artísticos / MEGA 2021 del Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales. Es fundador y miembro del consejo artístico de las Jornadas Rascón Bandianas realizadas desde el año 2009 en homenaje al Maestro Víctor Hugo Rascón Banda. Coordinador escénico fundador del Festival de Arte Contemporáneo La Ruta 1, festival con el que se logró reunir a más de cien mil personas en el centro de la capital chihuahuense. Fue consejero fundador del FOMAC (Fondo Municipal de Arte y Cultura), es consejero de Cultura de la Asociación de Comerciantes del Centro de Chihuahua, COCENTRO. Los montajes de Teatro Bárbaro han sido invitados a la 35, 36, 37 y 41 Muestras Nacionales de Teatro, también a importantes festivales nacionales e internacionales, como El Festival Shakespeare Teatro en el Parque, el XXXII Festival Iberoamericano de Teatro de Cádiz, a la X Muestra de Teatro de Investigación, Sevilla, al Festival Iberoamericano de Teatro, La Habana, entre otros. Ha realizado giras a Venezuela, Colombia, Cuba, España, etc. Director de *casting* y *coach* actoral en el largometraje "La puerta verde" dirigido por Guillermo Vejar, coach actoral en el largometraje "La caja" dirigido por Lorenzo Vigas, coproductor del cortometraje "La casa de las golondrinas" dirigido por Antonio "Kosovo" Pérez. Es Premio Chihuahua - Vanguardia en Ciencias y Artes 2021. En 2021 ingreso como Miembro del Sistema Nacional de Creadores de Arte.

5.2 Montaje postproducido: *El Divino Narciso de Sor Juan* Inés de la Cruz, dirección Raquel Araujo. (Tipología 2).



Figura 6. Cartel publicitario del *Divino Narciso* en Teatro UNAM.
Imagen cartel: Eduardo Barrera y Viridiana Sarmiento, 2020.
Fuente: *https://teatrounam.com.mx/teatro/el-divino-narciso/*

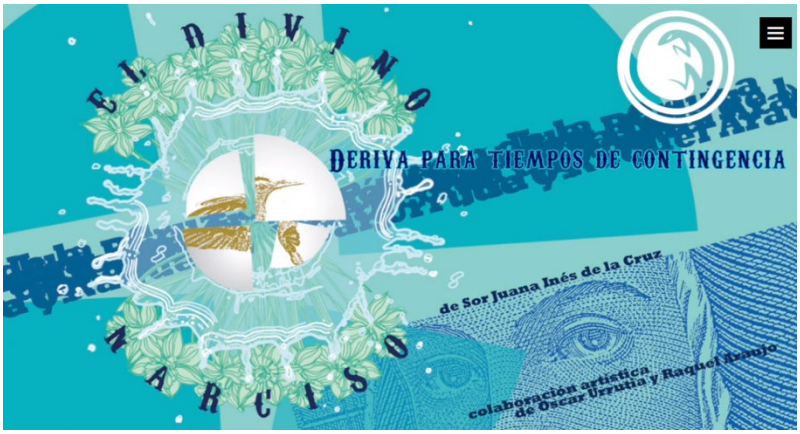


Figura 7. Cartel de la Deriva del *Divino Narciso*. Imagen cartel: Eduardo Barrera y Viridiana Sarmiento, 2020. Fuente: *https://teatrounam.com.mx/teatro/el-divino-narciso/*

A) Datos Generales

Compañía: La Rendija A.C.

Guion y dirección: Raquel Araujo Madera (Miembro del Sistema Nacional de Creadores).

Edición: Erik Soto

Escenografía, iluminación y posproducción: Oscar Urrutia.

Coordinación de producción: Patricia Irineo

Música original: Víctor Celis, Erik Baqueiro y Manuel Estrella

Video en escena: Omar Said Charruf

Foto en escena: Pepe Molina y Andrea Córdoba

Asesora de verso: Margarita González

Asesoría literaria y musical: Eduardo Contreras Soto

Taller de canto: Cristina Woodward

Taller de son jarocho: Yara Vargas

Movimiento sonoro: Manuel Estrella

Estudio de grabación: Lázaro González

Colaboración artística: Oscar Urrutia y Raquel Araujo.

Reparto:

Religión / Eco Nara Pech**

Occidente / Gentilidad / Narciso Katenka Ángeles

América / Naturaleza Humana Itzel Riqué

Zelo / Sinagoga / La Gracia Aida Segura

Huestes / Amor Propio Sasil Sánchez

Huestes / Soberbia Indra Ordaz

Músicos:

Jarana Jesús Esparza “Capi”

Jarana Óscar Arano

Quijada de burro Yara Vargas

Clavecín Cristopher Canché

Cello Iván Machuca

Guitarra Víctor Celis

Fecha: Disponible desde el 17 de abril del 2020 en la página de la UNAM:

Duración: 56:14 minutos.

Liga: https://teatrounam.com.mx/teatro/el-divino-narciso/

Nota: Montaje estrenado en formato presencial y rediseñado para la pantalla.

B) Sinopsis

Según la publicación de Teatro UNAM (2020), en su página oficial de transmisión en línea:

> La Loa y el Auto Sacramental El Divino Narciso, escritos por Sor Juana Inés de la Cruz y representados como un Juego Áureo; una profanación que revela un encuentro de las ideas de mujeres mexicanas del siglo XXI con una mujer del siglo XVII en la Nueva España. Al inicio, la Loa, como una revisión crítica de la conquista. América y Occidente bailan y cantan al Dios de las Semillas, el señor Huitzilopochtli, aquel que recibe la sangre más fina. La Religión y el Celo les declaran la guerra por su paganía. Para evangelizarlos, la Religión pide representar el Auto de El Divino Narciso. En el Auto, la Naturaleza Humana, quien representa al ser humano, en una “selva, que es mundo”, busca la redención en la persona de Narciso, pero Eco, ángel réprobo, los tienta y seduce. ¿Es acaso Eco el pensamiento de Sor Juana, con el amor propio y la soberbia al hombro? (párr. 1).

De acuerdo a Claudia Fernández de Norteteatro:

> La catástrofe se cierne sobre nuestro país empapado de sangre ¿qué mayor diluvio, babel e impiedad podremos seguir resistiendo? El auto sacramental de *El divino Narciso* (...) Mediante alegorías (conceptos humanizados), metáforas y relaciones intertextuales se explica el sacrificio que, de acuerdo con el cristianismo, realizó Jesucristo para salvar a los hombres. Narciso, personaje mitológico famoso por ser extremadamente bello y morir enamorado de su propio reflejo, representa al mesías; la Naturaleza humana, a los hombres; y Eco, al demonio y la tentación. Esta última ninfa, herida por el desprecio del hermoso pastor lo aleja de su amada, Naturaleza Humana, e intenta que extravíe su camino, aludiendo a las tentaciones a las que Jesús se vio sometido en el relato bíblico. Eco y sus compañeros (Amor Propio y Soberbia) logran su venganza matando al pastor. Sin embargo, este resucita y enmienda su relación con Naturaleza Humana, que obtiene la ayuda de Gracia. En todo momento se vislumbra la relación de Cristo con los seres humanos, pecadores que no merecen su compañía, pero a quienes se posibilita la redención (Fernández, 2018, párr. 2).

C) El Divino Narciso (el texto)

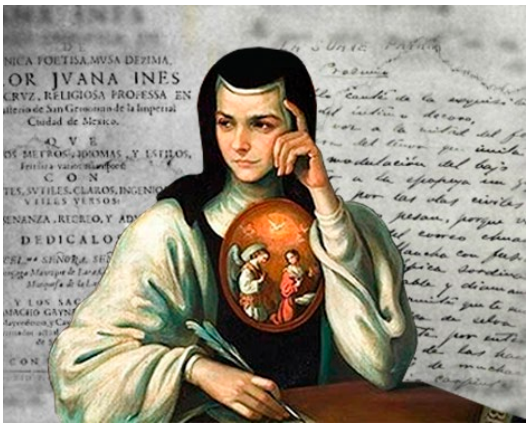


Figura 8. Pintura de Sor Juana Inés de la Cruz, dramaturga del Divino Narciso.
Fuente: https://www.blackstonemagazine.mx/heroes-mexicanos-sor-juana-ines-de-la-cruz/

Adriana Cortés Koloffon, en el análisis realizado para teatro UNAM (2020):

> El auto y la loa de El Divino Narciso es una de las obras dramáticas más notables de Sor Juana Inés de la Cruz, por su gran complejidad simbólica y alegórica. Se estrenó en 1689 en Madrid y de los tres autos sacramentales que escribió la jerónima, éste es el más estudiado por la crítica. Uno de los temas centrales que comparten la loa y el auto es el del sacrificio tanto en la tradición mexica como en la cristiana (párr. 3).

Considerando la crítica realizada por Norteteatro "La inteligencia y el ingenio de Sor Juana se revelan en el arte de la métrica, ritmo y palabra, simetría de espejos en el que las ideas atienden una complejidad poética de la que emerge, la vigencia de sus textos" (Fernández, 2018, párr. 4).

D) Conceptualización de la propuesta, el espacio y la propuesta audiovisual.

Según una nota de el periódico la Jornada, realizada por Miguel Angel Quemain acerca de la propuesta para la pantalla*:*

> *El divino Narciso de Sor Juana Inés de la Cruz. Deriva en tiempos de contingencia*, guión y dirección de Raquel Araujo, a cuya realización digital se suma Oscar Urrutia, quien es el alma de muchas cosas y establece un rumbo que, trenzado con el de Araujo, tiene un aporte sustantivo también en lo visual en tanto artista plástico, gran constructor de imaginaciones y espacios que marcan la escenografía mexicana y, desde luego, lo cinematográfico, que en este contexto quiere decir dotar de un *tempo* fascinante a la labor de Araujo, que en esta visión sobre sor Juana le da al trabajo momentos de enorme belleza aforística (Quemain, 2020, párr. 1).

En el concepto para la pantalla se combinan tomas de espacios interiores (en recinto escénico) y exteriores que coexisten en la misma imagen seccionada en tres planos, en la cual se muestran encuadres que van desde el plano general al de detalle. En cuanto al aspecto escenográfico, el concepto general gira en torno al espejo y el reflejo como objeto simbólico y se combina con locaciones en exterior.

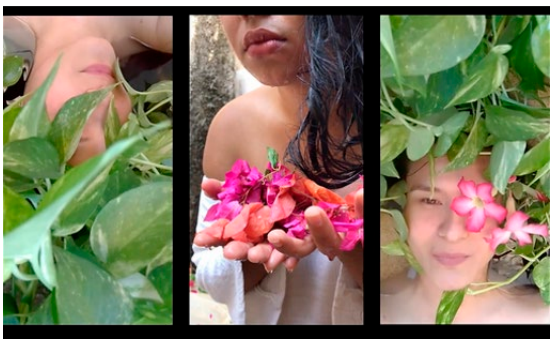


Figura 9. Montaje el Divino Narciso, propuesta de tríptico, 2020.
Fuente: https://larendijasedevirtual.com/

De acuerdo con la directora, en el artículo *Óyeme con los ojos, ya que están distantes los oídos (para la una que son seis y seis que son todos)* acerca del concepto general y la propuesta del espacio:

> La práctica artística participa profanando dispositivos, alterando las formas de enunciación, haciendo visible lo escondido, cometiendo actos de sabotaje selectivos (…). Será efectiva la práctica escénica en tanto podamos ir más allá del mero entretenimiento, generando discurso, experiencia y acción, no ser cómplices de la des-subjetivación. Para nosotras, el grupo de actrices y creativos que conformamos el proyecto El Divino Narciso, Juana Inés fue una artífice de contradispositivos, ocultos en la palabra, en la palabra misma. Por tanto, en constante proceso, desarrollamos lo que hemos llamado un Juego Áureo, la forma en la que partimos de Sor Juana para llegar a nuestras propias derivas, provocadas por la lectura de El Divino Narciso, recorridos una y otra vez sus versos a partir de nuestras inquietudes como mujeres que viven un México en constante transformación. Queremos producir formas de entretenimiento acompañado de pensamiento, haciendo funcionar de otra manera los dispositivos materiales, escénicos. Queremos pensar la escena desde un dispositivo teatral que opere como profanación. De este modo, los diseños de Oscar Urrutia para la escena, crean un mapa de acción en diferentes espacios de la Sede A de La Rendija. Una suerte de laberinto que los espectadores deben recorrer, siendo divididos entre los que visitan el cielo y los que eligen conocer el infierno. El diseño del espacio escénico de Oscar, con elementos sencillos, que cobran complejidad en su juego, en su construcción simbólica. Siempre son elementos de crisis para la puesta, por su manipulación y precisión. En El

Divino Narciso, el uso de piezas de acrílico espejo, multiplican la mirada y reflejo de la escena (Araujo, 2019, pp.12-13).

E) Compañía “La Rendija”

Sobre la compañía yucateca bajo la cual se realiza la producción de *El Divino Narciso* en formato presencial y posteriormente la deriva para la pantalla, a continuación, se describen algunos datos curriculares:

> La Rendija es un espacio físico y conceptual para la investigación y la creación de las artes escénicas. Está formada por un grupo interdisciplinario que promueve la educación por el arte y la construcción de redes de colaboración. Desde 1993, Raquel Araujo se consolida como directora del grupo, en mancuerna con el cineasta y escultor Oscar Urrutia (Teatro UNAM, 2020, párr. 4).



Figura 10. El elemento del espejo en el Divino Narciso, eje de la construcción visual, 2020. https://archivoartea.uclm.es/obras/el-divino-narciso/

> La Rendija es un espacio físico y conceptual para la investigación y la creación de las artes escénicas. Está formada por un grupo interdisciplinario que promueve la educación por el arte y la construcción de redes de colaboración. Desde 1993, Raquel Araujo se consolida como directora del grupo, en mancuerna con el cineasta y escultor Oscar Urrutia. La Rendija se ha presentado en la ciudad de México y el interior del país, así como en Estados Unidos, Argentina, Uruguay, Colombia, Indonesia, Brasil, Cuba, España y Japón, en gran

cantidad de Muestras y Festivales. El grupo ha sido merecedor de varios apoyos del FONCA, el Fideicomiso México-USA, Arts International, Fondo de la Amistad México Japón, UNAM, Ayuntamiento de Mérida, Iberescena e INBA. La Rendija cuenta con dos sedes La Rendija Sede 50.51 y Sede A en el antiguo barrio de La Mejorada en el centro histórico de Mérida, gracias al apoyo del Programa México en Escena. Bianualmente realizamos el Festival de Teatro de la Rendija, Iberoamérica en escena". (Teatro UNAM, 2020, párr. 4).

F) Raquel Araujo – Directora (Según la página oficial de la compañía *La Rendija*)



Figura 11. Raquel Araujo directora del "Divino Narciso". Fotografía: José Jorge Carreón, 2018.
Fuente: https://menuteatralmx.blogspot.com/2018/11/raquel-es-la-primera-mujer-en-recibir.html

Raquel Araujo Madera es directora y gestora de Teatro de la Rendija, en colaboración con Oscar Urrutia Lazo. Miembro del Sistema Nacional de Creadores de Arte del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes; su labor ha sido reconocida con el Premio a la Cultura Ciudadana del Ayuntamiento de Mérida 2015, el Premio Terry por mejor Puesta en Escena 2016, la Medalla Xavier Villaurrutia 2018, el Premio Villanueva de la Crítica Teatral 2019, la Berenjena de Plata del Festival Internacional de Teatro Clásico de Almagro en 2019, entre otros. Lleva a cabo bianualmente el Festival de Teatro de la Rendija, Iberoamérica en

Escena, que forma parte de la ReDeLae. Fundó el Teatro de La Rendija en 1988 en dónde ha sido directora artística desde entonces. En 1998 presenta su obra *Horizonte de Sucesos* y en 2001, *Óvalo*.1 Entre 1997 y 2001 fue Coordinadora de Información y Difusión para el Centro Nacional de Investigación Teatral Rodolfo Usigli (CITRU). En 2002 funda el Departamento de Artes Escénicas del Instituto de Cultura de Yucatán y del Centro de Investigaciones Escénicas de Yucatán, igualmente fundó el departamento de Artes Escénicas de la Escuela Superior de Artes de Yucatán (hoy UNAY), donde también es catedrática tanto a nivel licenciatura y como en el posgrado de Dirección Escénica" (La Rendija, 2024, párrs. 1-2).

G) Oscar Urrutia - Escenógrafo y Cineasta. (Según la página oficial de la compañía *La Rendija).*



Figura 12. Oscar Urrutia, escenográfo y artista audiovisual del "Divino Narciso", 2020.
Fuente*:* *https://merida.anahuac.mx/comunicacion/blog/su-misi%C3%B3n-es-contribuir-al-profesionalismo-del-cine*

Director, guionista y cinefotógrafo, egresado del Centro Universitario de Educación Cinematográfica de la Universidad Nacional Autónoma de México (CUEC-UNAM). Su obra creativa abarca escultura, arquitectura, escenografía, fotografía y por supuesto, cine. La creación artística en general me intriga por sí misma. El misterio que envuelve al acto creativo es suficientemente poderoso para dejarme sumergir en él. A lo largo de mi trayectoria he optado por buscar, anteponiendo la propia búsqueda –con sus procesos de experimentación y aprendizaje– por encima del producto obtenido. El proceso creativo, pleno en cuestionamientos e incertidumbres, me es más cercano y enriquecedor que la obra terminada. Donde termina el proceso creativo termina también el misterio sobre lo creado. En general, no establezco diferencias entre los campos disciplinares en los que me desenvuelvo, unos se conectan con otros y alimentan tanto el proceso como el resultado.

Sin embargo, sí existe un leitmotiv que distingo claramente en lo que busco: la relación implícita que existe entre el tiempo y el espacio" (La Rendija, 2024, párrs. 1-4).

5.3 Montaje postproducido: *Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones,* adaptación y dirección Valentina Sierra. (Tipología 2).



Figura 13. Cartel publicitario del montaje *Mujeres decididas e insitentes*. Diseño visual: Gabriel Zapata, 2020. Fuente: *https://teatrounam.com.mx/teatro/mujeres-decididas-e-insistentes-que-lavan-y-remiendan-sus-propios-calzones/*

A) Datos Generales

- Escrito y dirigido por: Valentina Sierra.
- Elenco:

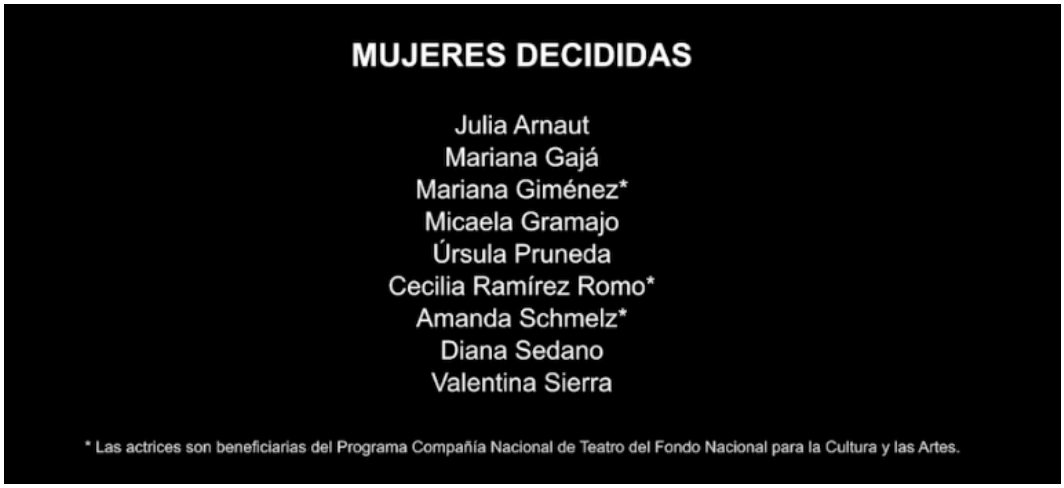


Figura 14. Reparto del montaje *Mujeres decididas*, 2020. Fuente: *https://teatrounam.com.mx/teatro/mujeres-decididas-e-insistentes-que-lavan-y-remiendan-sus-propios-calzones/*

- Diseño sonoro y composición musical: Yurief Nieves
- Diseño visual y edición de video: Gabriel Zapata.
- Realización de Barco: Amanda Schmelz.
- Coproducción: Compañía Puño de Tierra, Teatro UNAM y Compañía Nacional de Teatro.

Público al que está dirigido: Adolescentes y adultos.

Duración: 35 Minutos

Liga: https://teatrounam.com.mx/teatro/mujeres-decididas-e-insistentes-que-lavan-y-remiendan-sus-propios-calzones/

B) Sinopsis



Figura 15. Composición del barco en el montaje *Mujeres decididas e instentes.*
Diseño visual: Gabriel Zapata, 2020.
Fuente: *https://teatrounam.com.mx/teatro/mujeres-decididas-e-insistentes-que-lavan-y-remiendan-sus-propios-calzones/*

La historia narra la vida de una mujer decida que va a solicitar al rey un barco para navegar y encontrar la isla desconocida. En un contexto donde nadie, mucho menos las mujeres les exigen cosas a los reyes y donde solo los marineros descubren islas. Las mujeres sirvientes de la corte al ver la valentía de la mujer deciden cruzar la puerta y seguirla. Luego la mujer decidida va en busca de los marinos quienes las ultrajan y las despojan de su decisión.

A los lejos las otras mujeres sobre el barco la ven, algunas de ellas no la reconocen. Pero una en particular, le empieza a llamar y a decirle que ellas son su tripulación y que el barco es la isla desconocida, que la han encontrado aún antes de zarpar al confrontarse con su libertad.

C)Texto / Autor:

Según la página de Teatro UNAM (2020): "A partir de reflexiones virtuales alrededor de la nueva ola feminista y de la lectura del cuento *La Isla Desconocida de José Saramago*, surge el texto Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones" (párr. 2). La dramaturgia es de la directora Valentina Sierra, se expone su semblanza en el apartado correspondiente a la dirección escénica. Sobre Saramago, de acuerdo a la página de la Universidad de Barcelona de la Cátedra con su nombre:

> Realizó los estudios secundarios que, por motivos económicos, no pudo terminar. Su primer trabajo fue como cerrajero mecánico pero, años más tarde, ejerció diferentes profesiones: diseñador, funcionario en el ámbito de la salud y de la seguridad social, traductor, editor y periodista. Publicó su primer libro, una novela, *Terra do Pecado*, en 1947, y posteriormente, estuvo durante mucho tiempo sin publicar (hasta 1966). Trabajó durante doce años en una editorial donde llevo a cabo funciones en el departamento de dirección literaria y de producción. Colaboró como crítico literario en la revista *Seara Nova*. Durante los años 1972 y 1973 formó parte de la redacción del *Diário de Lisboa*, donde fue contertuliano político y donde también coordinó, durante más o menos un año, el suplemento cultural de este vespertino. Perteneció en la primera dirección de *la Associação Portuguesa de Escritores* y fue, de 1985 a 1994, presidente de la *Assambleia Geral de Sociedade Portuguesa de Autores*. Entre abril y noviembre de 1975 fue director adjunto del *Diário de Notícias*. A partir de 1976, pasó a vivir exclusivamente de su trabajo en el ámbito literario, primero como traductor y, más tarde, como autor. Se casó con Pilar del Río en 1988 i en febrero de 1993, decidió repartir su tiempo entre Lisboa, su residencia habitual, yla isla de Lanzarote. En 1988, se le otorgó el Premio Nobel de Literatura. José Saramago murió el 18 de junio de 2010. (Párrs. 2-4)

D)Espacio y conceptualización de la propuesta



Figura 16. Díptico del montaje *Mujeres decididas e instentes*. Diseño visual: Gabriel Zapata, 2020. Fuente: https://teatrounam.com.mx/teatro/mujeres-decididas-e-insistentes-que-lavan-y-remiendan-sus-propios-calzones/

De acuerdo a una nota periodística publicada por Gaceta UNAM, Valentina Sierra menciona que este proyecto:

> Fue abordado desde el teatro, haciendo teatro, creando en teatro, pensando en el teatro como destino. Es así como esta puesta en escena desembarcó en una isla audiovisual. Enseguida repara en que la crisis actual nos está llevando a nuevas búsquedas, "a encontrar escenarios impensables. Cada una desde su isla tratando de crear en colectivo. Sacudiéndonos los prejuicios y verdades absolutas para encontrar fertilidad en tierra seca. Y aquí estamos explorando en una pantalla sin bambalinas ni telones, tratando de crear experiencias teatrales. ¿Cómo podríamos llamar teatral a una experiencia audiovisual? Intentamos plasmar en este proyecto lo que echamos en falta de nuestras experiencias escénicas (2020, párr. 7).

Según la página de Teatro UNAM (2020) en palabras de Sierrra:

> Nueve mujeres en busca de una isla desconocida. Acostumbradas como artistas teatrales, al contacto y al estímulo directo, al arte efímero que sucede en el presente; nos embarcamos en busca de nuestro nuevo escenario. Uno en el que la distancia rige, separadas y unidas por la tecnología emprendemos el viaje buscando crear desde la individualidad de nuestros

confinamientos. El resultado es un proyecto audiovisual que conserva la creación colectiva a través de una pantalla que entremezcla nuestras escenografías posibles, los sonidos ambientales que nos ha regalado la cuarentena, los vestuarios extraídos de el mismo armario que nos viste y la voz imaginaria de la compañera de escena (párr. 3).

La propuesta se lleva a cabo tomando como eje central el collage, en donde convergen los actores, espacios reales e imágenes ficticias (recortes, fotografías, letreros, etc).

A) Compañía Puño de Tierra

Fundado en 2011 en la Ciudad de México por Gabriel Zapata, Valentina Sierra y Fernando Bonilla, el grupo ha producido 21 puestas en escena, entre ellas *Siglo XX que estás en los cielos, Algo en Fuenteovejuna, Almacenados* y *Una Bestia en mi jardín*. La compañía ha participado en numerosos festivales nacionales e internacionales entre los que se destacan el Maratón de Teatro para Niños y Jóvenes del INBA, el Hay Festival, el Festival Internacional Cervantino, las versiones 38 y 39 de la Muestra Nacional de Teatro, el Festival Internacional de Teatro de Manizales Colombia, el Festival Internacional de las Artes de Costa Rica y el Festival de Teatro Clásico de Almagro, España. En enero de 2014 la compañía estrenó *El Peón Negro Chueco* en la sala Tarambana de Madrid, España (Teatro UNAM, s.f, párr. 4).



Figura 17. Composición (barco, olas, castillo) *Mujeres decididas e instentes*. Diseño visual, 2020.
Fuente: https://www.gaceta.unam.mx/teatro-unam-presenta-audiovisual-sobre-la-nueva-ola-feminista/



Figura 18. Valentia Sierra, directora y dramaturga *Mujeres decididas e instentes*, 2020.

Fuente: *https://teatrounam.com.mx/teatro/mujeres-decididas-e-insistentes-que-lavan-y-remiendan-sus-propios-calzones/*

D) Valentina Sierra (Directora)

> Estudió la carrera de Actuación en la Escuela Nacional de Arte Teatral del INBA. Hizo un diplomado en actuación en la Escuela de Cine Madrid, España. Como actriz ha participado en numerosas obras bajo la dirección de Fernando Bonilla, Alberto Lómnitz, Carlos Corona y Guillermo Méndez, entre otros.Co-fundadora de la compañía Puño de Tierra con la cual ha escrito y dirigido montajes como *Menoclownsia*, *Historia de una Ofrenda* y *Una Bestia en mi Jardín*, entre otros. Ha participado en festivales internacionales de teatro en México, Cuba, Estados Unidos, Reino Unido, España, Chile, Colombia y Costa Rica" (Teatro UNAM, 2020, párrs. 4-6).

E) Gabriel Zapata (artista audiovisual)



Figura 19. Gabriel Zapata, escenógrafo y artista visual de *Mujeres decididas e instentes.*
Fuente: *https://teatrounam.com.mx/teatro/mujeres-decididas-e-insistentes-que-lavan-y-remiendan-sus-propios-calzones/*

> Productor y Gestor Cultural nacido en Medellín, Colombia ganador del premio IYPAE 2.008 (International Young Performing Arts Entrepreneur) entregado en Londres por el British Council.En México es co-fundador de la compañía Puño de Tierra con la que ha producido más de 20 obras de teatro que se han presentado en los más importantes teatros de la Ciudad de México y al interior de la república mexicana, así como en numerosos festivales internacionales en Colombia, Chile, España, Brasil y Costa Rica. Ha sido artista audiovisual en numerosos proyectos escénicos con la Compañía Puño de Tierra, en la ópera Romeo y Julieta dirigida por Iván López Reynoso y bajo la dirección escénica de David Gaitán, así como director de cámaras y post-productor de los programas de televisión "Cuenta con Sofía" y "Cierto Concierto" del Canal Once. (Teatro UNAM, 2020, párrs. 35-37).

5.4 Montaje con transmisión en vivo: *Hasta Luego* de Antoine Jaccoud, dirección Daniel Bretón. (Tipología 1).



Figura 20. Cartel del montaje *Hasta Luego*. Foto: Germán Nájera e Iván Flores.
Diseño gráfico: Jesús Morales, 2021.
Fuente: *https://www.teatrolacapilla.com/los-endebles-hasta-luego/*

A) Datos Generales

Dirección: Daniel Bertón.

Texto: Antoine Jaccound.

Traducción: Boris Schoemann.

Elenco: Boris Schoemann.

Iluminación: Jesús Giles

Vestuario: Pilar Boliver

Diseño sonoro: Joaquín López Chas.

Género: Pieza.

Público al que está dirigido: Adolescentes y adultos.

Duración: 60 mintuos.

Liga al promo: https://youtu.be/Kfr0pK_2FJg

Liga a la carpeta:

https://www.teatrolacapilla.com/wp-content/uploads/2021/03/LosEndebles_HastaLuego_CarpetaWeb.pdf

B) Sinopsis (según el periódico *La Jornada)*:

> Con traducción de Schoemann, se trata de una obra apocalíptica, salpicada de humor y esperanza sobre un hombre que despide a su hijo, quienes han partido a un viaje espacial rumbo al planeta Marte para empezar a colonizarlo, y reflexionar sobre lo que los adultos han legado a los jóvenes "lo que han dejado de hacer o han hecho mal, permitiendo que el planeta Tierra se contamine cada vez más" (Paul, 2021, párr. 2).



Figura 21. Imagen con fiiltro blanco y negro del montaje *Hasta Luego*, 2021.
Fuente: *https://enescena4.wordpress.com/2021/03/22/hasta-luego*

C) Antonie Jaccoud, dramaturgo.



Figura 22. Antonie Jaccoud, dramaturgo del montaje *Hasta Luego*, 2021.
Fuente: https://www.teatrolacapilla.com/wp-content/uploads/2021/03/LosEndebles_HastaLuego_CarpetaWeb.pdf

De acuerdo con Marcos Ramos en la página del Drama Fest (2023):

Antoine Jaccoud es un prolífico autor, guionista, dramaturgo y director nacido en Lausana que forma parte de la generación dorada de guionistas francófonos, cuyo reconocimiento internacional coronó. Tras estudiar sociología, trabajó como periodista cultural y cinematográfico en la revista L'Hebdo. Posteriormente, se formó en escritura dramática con el director polaco Krysztof Kieslowski y con el famoso pedagogo checo Frank Daniel. Su toque personal le permite relatar, tanto en los escenarios como en la gran pantalla historias a menudo universales y habitadas por personajes psicológicamente ricos y complejos. Entre las películas suizas escritas por Antoine Jaccoud cabe recordar Home, ¿dulce hogar? bajo la dirección de Úrsula Meier. Esta película estuvo en la Semana de la Crítica en Cannes y obtuvo más de 20 premios internacionales, entre ellos: Mar del Plata Film Festival, Isabelle Huppert Mejor actriz y Agnès GodardADF Cinematography Award (2008); Festival du film francophone dçAgoulême, mejor dirección (2008); Prix de Cinéma Suisse, mejor ficción, Mejor dirección de Arte y Kacey Mottet Klein mejor actriz de reparto (2009) y el Premio al Talento joven de cine de la S.A.C.D. de Francia (2009) Sister también con Meier, con quien ha colaborado en numerosos proyectos, entre los que figura el cortometraje Kacey Mottet Klein, naissance d'un acteur y Lénfant dén haut película que obtuvo el Oso de Plata en la Berlinale en 2012. En el teatro, Antoine Jaccoud fue desde 1996 hasta 2005 el dramaturgista de la compañía de Lausana Théâtre en Flammes, fundada por el director Denis Maillefer. En 2006, crea mientras tanto La gripe aviar, una nueva obra que pone en perspectiva los grandes horrores de nuestro tiempo, y luego en 2010 Obese, una pieza semi-documental que moviliza a actores profesionales y personas con sobrepeso. Désalpe, una obra de poesía sonora, creada en 2011, cuenta la angustia de quienes viven del "oro blanco", el comercio de la nieve, cuando desaparece por completo de los Alpes. Actualmente escribe para cine y teatro, si bien sus ganas de crear lo han llevado a embarcarse en otro tipo de proyectos como el Bern ist überall, formado por un grupo de actores y músicos. Antoine ha recibido diversos reconocimientos a su carrera, entre ellos el Prix d'honneur 2016 de las Jornadas de Soleure (Párr. 1).

D) Espacio, propuesta audiovisual y concepción del montaje



Figura 23. Obra *Hasta luego*, espacio esconográfico. Foto: Fernanda Olivares, 2021.
Fuente: *https://www.teatrolacapilla.com/wp-content/uploads/2021/03/LosEndebles_HastaLuego_CarpetaWeb.pdf*

> A un año de que los teatros cerraron y que los artistas encontraron en los formatos digitales una alternativa, cada vez son más las propuestas que han madurado en su utilización de estas herramientas y cada vez menos las personas que rehuyen al teatro virtual por temor a encontrar mala calidad. *Hasta luego* es un ejemplo de esa madurez (Marines, 2021, párr. 11).

En la página electrónica *Por Esto*, palabras de Daniel Bretón, director con relación a la puesta en escena:

> Es un concepto de Anne Bogart que habla sobre apreciar el contexto como parte de la puesta en escena. Gracias al contexto, la obra adquiere una dimensión completamente distinta, no sólo lo de Marte, sino también que la pandemia nos da un panorama bastante cercano a la ciencia ficción, casi apocalíptico. El texto llega a otros alcances sin perder la esencia

humana, que era lo más importante, independientemente de si los hijos fueran a otro planeta u otra casa. El duelo es el mismo; es la pérdida de alguien (Mayoral, 2021, párr. 4).

Según un artículo de Marines (2021) en la página la Vanguardia:

La propuesta escénica, por su parte, presenta un futuro en el presente, sin ninguna ambición de crear una estética futurista a la que el cine de ciencia ficción nos tiene acostumbrados y, por el contrario, en su escenografía utiliza elementos de nuestra actualidad. Esto pone en contraste la narración del personaje sobre tecnologías avanzadas y la normalidad de su ambiente, en un juego que remite a lo que muchas personas viven en su día a día; una convivencia entre lo nuevo y lo viejo" (párrafo 5). Y complementa en relación al aspecto audiovisual "todo esto con una presentación ante la cámara impecable. Bretón saca el mayor provecho de las herramientas del cine y las lleva a la escena con la naturalidad de aquello que esconde gran complejidad. Con varias cámaras sobre el escenario Schoemann también se desenvuelve bien frente a ellas y aunque las tomas sean fijas, como buen actor, hace buen uso del espacio que se le ha otorgado (párr. 10).

E) Compañía "Los Endebles" (según la página oficial de la compañía).

Es una compañía de teatro dirigida por el actor, director y traductor Boris Schoemann, creada en el año 2000 y con sede en la capital mexicana. Se especializa en la puesta en escena de dramaturgia contemporánea nacional e internacional. Su objetivo principal es tocar las fibras más sensibles del ser humano, con gran dosis de humor. La Compañía ha realizado un consistente trabajo hacía todo tipo de públicos, especialmente con obras de autores franceses, canadienses y mexicanos (Los Endebles, 2022).



Figura 24. Hasta luego, diseno de vestuario y utilería. Foto: Fernanda Olivares, 2021.
Fuente: https://www.teatrolacapilla.com/wp-content/uploads/2021/03/LosEndebles_HastaLuego_CarpetaWeb.pdf

Su repertorio incluye 22 creaciones, entre ellas Los Endebles o la repetición de un drama romántico, de Michel Marc Bouchard; El regreso al desierto, de B.M. Koltes; El ventrílocuo, de Larry Tremblay; El camino de los pasos peligrosos, de Michel Marc Bouchard; El canto del dime-dime, de Daniel Danis; El puente de piedras y la piel de imágenes, de Daniel Danis; Sensacional de maricones, de Luis Enrique Gutiérrez Ortiz Monasterio; Alphonse de Wajdi Mouawad, Bashir Lazhar, de Evelyne de la Chenelière; Un Campo, de Louise Bombardier; Kiwi, de Daniel Danis, Los cuervos no se peinan de Maribel Carrasco; y Tom en la granja, de Michel Marc Bouchard. Pronto estrenará Los ojos de Ana de Luc Tartar. Estas 7 últimas producciones siguen presentándose y están disponibles para giras. Con estas puestas en escena la compañía se ha presentado en foros del Instituto Nacional de Bellas Artes, UNAM, UAM, Centro Cultural Helénico y el Teatro La Capilla, además de participar en festivales nacionales e internacionales en Canadá, Japón, Rusia, Argentina, y recientemente en Uruguay. Además, se encarga de la administración del Teatro La Capilla, un lugar especializado en la creación, difusión e investigación en torno a la dramaturgia contemporánea. Semillero de creadores, ideado por Salvador Novo, es desde 2001, la sede de la Compañía Los Endebles. Cuenta con su propio Taller de dramaturgia, Laboratorio Dramaturgia en Escena, y su editorial, la Editorial Los

Textos de La Capilla; así mismo organiza la Semana Internacional de la Dramaturgia Contemporánea. (Los Endebles, 2022).

F) Director David Bretón



Figura 25. Daniel Bretón, director del montaje *Hasta luego*. Foto: Fernanda Olivares, 2021.
Fuente: *https://www.teatrolacapilla.com/wp-content/uploads/2021/03/LosEndebles_HastaLuego_CarpetaWeb.pdf*

Daniel Bretón es un actor y director mexicano. Ha trabajado en diversas puestas en escena bajo la dirección de: Luis Eduardo Reyes, Boris Schoemann, Sebastián Sánchez Amunátegui, Luly Rede, Walter Dohener, Eric Morales, entre otros. Ganador en dos ocasiones en el Festival Universitario de Teatro de la UNAM (‘En la soledad de los campos de algodón’ - obra ganadora del Festival Internacional de Teatro Universitario de la UNAM 2014; y ‘Negro de humo’ de Fernando Bueno dirigida por él- obra ganadora del Festival de Teatro Universitario de la UNAM 2015). En el año 2010 obtuvo el premio Rafael López Miarnau, otorgado por Eugenio Cobo, en la categoría Mejor Actor, por su interpretación en la obra ‘Roberto Zucco’. En noviembre del 2012 formó parte del elenco de ‘Viva Verdi’: festival de ópera dirigido por Ragnar Conde, presentado en la ciudad de Zúrich, Suiza. Nominado a ‘Mejor Actor de Reparto’ por ‘Marito’ en ‘La omisión de la familia Coleman’ por parte de la ACPT. Como director ha participado en montajes como: ‘Mi cena con André’, ‘Humanos No’ de Luis Eduardo Yee, ‘just don't touch me amigo’ de Fernando Gambaroni, ‘El silencio perfecto’ de Patricia Ortiz y ‘Dime lo que escuchas’ de Sol Pereira. Actualmente trabaja como actor en la puesta ‘La Obra que sale mal’ dir. Mark Bel” (About.me, 2022, párr. 1).

G) Co-creador Boris Schoecmann (Según la página oficial de la compañía)



Figura 26. Boris Schoecman, coodirector y actor del montaje *Hasta luego*. Foto: Fernanda Olivares, 2021.
Fuente: *https://www.teatrolacapilla.com/wp-content/uploads/2021/03/LosEndebles_HastaLuego_CarpetaWeb.pdf*

De acuerdo a la página de Los Endebles (2022):

> Boris Schoemann es director, actor, traductor, editor y docente teatral nacido en Francia en 1964. Reside y desarrolla sus actividades profesionales en México desde 1989. En 2000 fundó la Compañía Los Endebles y desde entonces es director artístico del Teatro La Capilla y director de la editorial Los Textos de La Capilla Segunda Época. Ha traducido y dirigido obras de dramaturgos franceses y canadienses contemporáneos y ha montado y traducido al francés textos de autores mexicanos. Ha sido miembro del Sistema Nacional de Creadores de Arte y ha recibido becas del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, la residencia de traducción del Centro Internacional de Traducción Literaria de Banff, Canadá y ha participado en el Seminario Internacional de Traductores Teatrales de Montreal y en el Word Exchange del Lark Play Development Centre de Nueva York. Es creador de la Semana Internacional de la Dramaturgia Contemporánea. Fue co-director artístico de la Compañía Titular de Teatro de la Universidad Veracruzana. Recibió el Premio al Mejor director de Teatro de búsqueda de la Asociación Mexicana de Críticos de Teatro. En 2009 obtuvo la medalla de la Gobernadora General de Canadá por favorecer el desarrollo cultural entre México y Canadá. En 2019 celebró sus primeros 30 años en nuestro país con el ciclo “Carrusel Teatral” del Centro Nacional de las Artes, en el que

presentó las obras en repertorio de la Compañía Los Endebles. (Los Endebles, 2022, párr. 1).

Capítulo 6. RESULTADOS GENERALES DE LA INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Este capítulo comprende la información correspondiente a la aplicación, el análisis y resultados de los dos instrumentos de recolección de información seleccionados para la investigación. El primero de ellos una ficha de análisis de contenido aplicada a cuatro casos de estudio. Y el segundo, entrevistas a profundidad realizadas a los miembros del equipo creativo de cada montaje.

6.1. Resultados del proceso de análisis: Narrativa audiovisual en montajes teatrales mexicanos en línea.

En este apartado se desarrolla el análisis de los cuatro montajes teatrales diseñados para la pantalla objetos de la presente investigación, mediante una ficha de análisis de contenido que contempla primeramente datos generales de las puestas en escena, además de una serie de apartados; características teatrales, rasgos del teatro en plataformas digitales, lenguaje y narrativa audiovisual,

6.1.1 Conclusiones del análisis de contenido del montaje *La Joven Antígona se va a la guerra* de José Fuente Mares.

Se presenta la ficha de análisis de contenido sobre los elementos teatrales y narrativa audiovisual del montaje "La joven Antígona se va a la guerra" de José Fuentes Mares y, posteriormente, la descripción y explicación de los hallazgos encontrados en la misma.

Ficha No. 1. Elementos teatrales y narrativa audiovisual del montaje *La joven Antígona se va a la guerra* de José Fuentes Mares.

Datos generales	
Nombre montaje:	"La joven Antígona se va a la guerra*"* de José Fuentes Mares.
Tipología proyecto:	Tipología 1: Transmitidos en vivo. Subtipología A: Puesta en escena con interacción (a través de chat). Subtipología II: Transmitidos con varias cámaras y mezcla en vivo.
Duración:	1:16:51
Cámaras:	Multicámara. Triángulo a tres cámaras, mezcla con *switcher*. Cámara DSLR (no grabación continua).
Liga al producto:	Disponible: 1. Funciones transmitidas en vivo en la página web de la compañía

	www.teatrobarbaro.com 2. En el perfil de Facebook de la Secretaría de Cultura de Chihuahua. 3. En el perfil de Facebook de Compañía Teatro Bárbaro. https://www.facebook.com/watch/live/?ref=search&v=1789802197853383
Texto (guion literario):	Texto escrito por José Fuentes Mares, en formato para teatro presencial.
Sinopsis	Un grupo de hombres con ideas revolucionarias conversan sobre su ideología, convicciones y su pertenencia a una agrupación activista, analizan su vínculo con el partido y lo confrontan con planteamientos filosóficos, mientras esperan a un nuevo miembro, al cual llamarán Antígona. Se discute sobre la confiablidad de este nuevo integrante, por ser burguesa, pero sobre todo por ser mujer. Pedro confronta a Juan, ya que cree que la desconfianza se origina únicamente por el sexo, le dice: "piensas que las mujeres deben estar en la cama y no en la revolución". Antígona llega en una atmósfera incómoda en compañía de Adán y todos esperan a Antonio, el líder. Este llega y empieza explicar el plan, el cual consiste en explotar una bomba en la estación de tren, la misión es asignada a Antígona ante la molestia de todo el equipo. Definen el acto como necesario y "la acción terrorista como una antesala de la revolución". Antígona acepta y se dispone a realizar el acto, pero se arrepiente. Los miembros del partido lo consideran una traición. Ella los confronta y les explica que fue porque una niña estaba cerca y ella decidió dejarla vivir, no comprenden y la obligan a firmar una confesión. Antes de retirarse afirma: El día que el hombre venza su propia miseria, ese día se habrá consumado la mejor de todas las revoluciones".
Estructura narrativa	Inicia con una parte introductoria que hace alusión a diversos autores griegos, para posteriormente anunciar la representación de Antígona. Luego la historia sucede con una estructura lineal. Predomina una lenguaje poético y planteamientos críticos.
Personajes	Juan, Pedro, Guerrero, Antígona, Adán, Antonio, Ismene.
Características teatrales	
Espacio o lugar para "mirar"	Las funciones se realizaron en vivo, en el estacionamiento King Kong en la Ciudad de Chihuahua con el público en sus vehículos y el sonido transmitido a través de una frecuencia de radio, a su vez se transmitió en directo a redes sociales, en particular en Facebook (quedando la memoria grabada en este medio).
Presencia / convivio	El convivio sucede de dos formas. En el mismo espacio, pero mediado por los cristales de los vehículos y en redes sociales mediado por la pantalla.
Acontecimiento único / irrepetible	Las funciones con público cumplieron con este punto, así como las transmisiones en vivo. Simultáneamente el montaje fue grabado y permanece en redes.
El accidente	Dado a que las funciones fueron presenciales con público y además transmitidas en vivo. El accidente es parte natural de ambas representaciones.

Convención teatral	La principal convención, reside en el hecho de cohesionar dentro de la misma ficción el espacio donde habitan los personajes en conjunto con el espacio donde observan los espectadores. En particular en la transmisión en vivo y la grabación donde la cámara los engloba dentro del mismo espacio. Y en la función presencial, el hecho de integrar a la lógica de la ficción todo el equipo técnico expuesto en la función: camarógrafos, cables, consolas, etc.
Rasgos teatro en plataformas digitales	
Plataformas	Disponible en Facebook en las páginas de Teatro Bárbaro y en la correspondiente a la Secretaría de Cultura de Chihuahua. Así como en la página web de la agrupación.
Dispositivo	Puede ser visto: celular, tablet, computadora de escritorio y computador portátil. Y también tiene resolución para ser visto en televisor.
Interactividad	En la transmisión en vivo en redes sociales, se registró interactividad por parte del público a través de la caja de chat.
Tiempo/ritmo	A nivel teatral, el trazo escénico es estático, los desplazamientos son mínimos, el ritmo se centra en el trabajo emotivo del actor. Dentro de la línea audiovisual, la mezcla a cuatro cámaras determina el ritmo.
Lenguaje y narrativa audiovisual	
Planos	**-Apócope de introducción (secuencia de apertura)** 0. - 0.33 Encuadre cartel publicitario (fijo).  0.34 - 0.37 Secuencia promocional de la compañía en movimiento. 











0.38 - 0.47 Presentación del montaje.





0.48 - 0.49 Transición en negro.



0.49 – 1.14 Presentación de la trayectoria de la compañía























1.14 Transición (fundido a negro).



La Joven Antígona se va a la guerra:

El lenguaje tiene una lógica similar a la televisiva, se intercalan planos abiertos con cerrados, los primeros apoyando a la descripción del espacio y a las acciones generales. Los segundos permitiendo una aproximación al rostro de los personajes, lo cual adquieren una carga emotiva por hecho de la cercanía, pero no

con la precisión de un lenguaje cinematográfico en el cual este tipo de planos se utilizan en momentos clave y precisos. Aun cuando si se identifican intenciones previamente determinadas, las decisiones, por definirlo de alguna manera, parecen ser arbitrarias o con un propósito de ritmo principalmente.

A) Escena 1 (Inicio 1:15) - fragmento

1.15 Inicio del montaje con un plano general. (Long Shot).



1.47 Plano entero picado presentación personaje del guerrero. (Full Shot).



1.51 Regresa a un plano general que nos muestra el escenario. (Long Shot).



1.57 Otro encuadre - plano general que nos muestra el escenario desde otro punto. (Long Shot).



2.15 Un plano detalle, cuando el texto hace alusión a los textos clásicos. (Extreme Close Up).



2.20 Plano general. (Long Shot).



2.31 Plano medio corto – personaje del guerrero. (Medium Close Up).



B) Escena 2 (Inicio 17:05) – fragmento.

17.05 Plano general – inicia de la segunda escena. (Long Shot).



17.21 Plano medio – muestra en penumbra al personaje en el auto. (Medium Shot).



17.28 Se regresa a un plano general. (Long Shot).



17.38 Un plano medio largo muestra en penumbra a uno de los personajes. (Medium Shot).



17.43 Se regresa a un plano general. (Long Shot).



18.17 Plano medio muestra al personaje. (Medium Shot).



18.13 Regreso al plano general. (Long Shot).



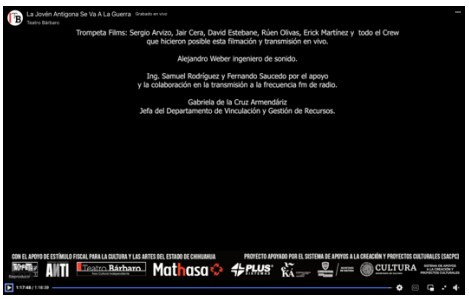
Nota: Una lógica similar se repite en el resto de las escenas. El espacio escénico es el mismo, no se modifica durante toda la puesta en escena. Se intercalan planos abiertos y cerrados. Los intervalos temporales entre los cambios de plano son irregulares y oscilan generalmente entre 5 y 32 segundos.

- Secuencia de cierre (1:17:13 – 1:18:39)









Posteriormente aparecen los logos, el cartel de la obra y un recorrido por los montajes de la compañía. Lo anterior similar a la secuencia de introducción.

Profundidad de campo	La profundidad de campo en general es amplia. Se apoya con la iluminación desde el techo.
Ángulos	Predomina el ángulo normal en todo el producto audiovisual. Aunque se identifican algunos planos picados.
Movimientos de cámara	Mezcla en vivo a tres cámaras. Se identifican muy pocos movimientos durante toda la función, pero recurrentes: - Travelling de seguimiento (principalmente en las entradas y salidas de los vehículos. - Tilt up (para enfatizar el cuerpo y detalles de los personajes). - Zoom in y Zoom out (para cerrar o abrir encuadres).
Transiciones	Aunque se identifican transiciones al inicio y al final del montaje (fundidos de salida y entrada). La puesta en escena está estructurada con disolvencias y cortes directos.
Efectos especiales y otros recursos.	No aplica.
Diseños de producción	
Escenográfico / locaciones (características ex profesas para el formato y/o adaptaciones)	Zona del estacionamiento King Kong acotada por autos alrededor, en el centro tres tambos en colores oscuros que cumplen la función de mesa, uno de ellos tiene una sección amarilla con un letrero (propia de la marca del contenedor: Value), otro de ellos tiene textos escritos con gis. Sobre uno de ellos, un casco militar romano, sobre otro un domino y sobre el tercero una jarra de cristal y un vaso con agua. En el transcurso del montaje se integran a la composición diversos vehículos: un go-kart, una moto y un caballo. 8:01 Espacio escenográfico (zona de la ficción y el área de los espectadores en los autos)  40:30 Espacio escenográfico (3 tambos, máscara, bote).

	 Nota: a la composición se integran de manera discreta, descubiertos solo en pequeños instantes, los camarógrafos que participan en la transmisión.
Vestuario (características ex profesas para el formato y/o adaptaciones)	El concepto de vestuario en general es atemporal porque convergen elementos de diferentes épocas y, ya que el montaje se realizó durante el periodo de la pandemia por la COVID 19, el cubrebocas para protección de los actores se integra de manera natural en el diseño de vestuario de los personajes. Los colores tienden a ser oscuros, predominando el negro, el gris, verde olivo y el café. Solo el personaje del guerrero contempla, dentro de la vestimenta, elementos en color rojo. 36:10 Diseño de vestuario atemporal.  - Antígona: Gabardina beige, pantalón, camisa y saco en colores verde olivo y gris. Tapabocas café, collar y botas. - Juan: Botas beige, tapabocas guinda, chaleco con número 73, pantalón, botas, guantes y camisetas en tonos azules. - Pedro: Vestuario en colores cafés: botas, camisetas, pantalón y tapabocas. - Guerrero: Traje de militar romano con capa roja y un mascarón en blanco. Sandalias romanas y tapabocas rojo. - Adán: Tonos cafés, gorro, camiseta base con manto roto. Tapabocas blanco. - Antonio: Tapabocas negro, vestuario en verde y café. Camiseta, pantalón, chaqueta, botas. Guantes con los dedos libres. - Ismene: Vestido largo griego en color claro (crema), casi blanco. Chaleco romano, con cintas de cuero en los laterales y mangas en color claro independientes del vestido. Pañuelo blanco como tapabocas.
Iluminación (características ex profesas para el formato y/o adaptaciones)	- Lámparas de iluminación alrededor del escenario en la parte superior (lo anterior se intuye ya que se logra ver en la grabación y por las sombras proyectadas en el piso). No se identifican luces especiales, al parecer el objetivo se enfoca en generar ambientes en un escenario tipo arena. 30:08 Ubicación del equipo de iluminación.

	 Cabe señalar que en momentos específicos las luces de los vehículos se integran a la propuesta de iluminación ya que alumbran la llegada de estos, pero al apagar los motores, los vehículos quedan en la oscuridad, lo que deja en evidencia que el equipo de iluminación está diseñado de tal manera que solo cubre la parte central del escenario. Lo mismo sucede si los personajes se salen de esa área. Ejemplo: 17:10 Luces de los autos.  17:21 Penumbra cuando se apagan las luces de los vehículos. 
Diseño sonoro (música, voz, silencios, efectos)	Inicia en minuto 1:15 con un plano general en silencio, en el minuto 1:28 entra una pieza musical que dura hasta 2:03 min. - Las intervenciones musicales son muy pocas y se usan para ligar una escena con otra. En el caso particular de este montaje están determinadas por la entrada o salida de personajes, se emplean para enfatizar estas acciones. Y remiten o evocan el género del ska. - El ruido de los vehículos, es decir los motores del go-kart y la moto, anuncian la llegada de los personajes. Al igual el golpear de las patas del caballo. Cierra con música que inicia en el minuto 1:14:54, luego viene un fundido a negro en 1:15:16. La música continua durante los créditos, hasta el 1:15:55.

	Nota: los personajes usan micrófono de diadema.
Utilería (atrezzo):	- Casco romano. - Dominó. - Vaso. - Jarra de agua. - Escudo. - Espada. - Documento de confesión. - Bolsa plateada con bomba. - Máscara. 4:37 Máscara clásica del personaje del guerrero. 
Dirección de actores	
Técnica actuación	Las actuaciones tienden a acentuar las emociones e intenciones, pero ligeramente. Quizá porque el elenco tiene claro que, aunque el público está en los autos a una distancia considerable cuenta con el apoyo de la señal de radio y no es necesario proyectar la voz y las intenciones con la misma intensidad que en una sala de teatro. Es decir, se identifica una mediación entre la técnica teatral y la cinematográfica.
Trazo escénico	Son nueve escenas, los cambios son definidos por la entradas y salidas de los personajes. Los trazos y desplazamientos de los actores tienden a ser mínimos. En la mayoría de ellas los personajes permanecen en el mismo lugar, solo uno o dos de ellos se desplazan y siempre con movimientos precisos y lentos, y con pocas acciones. Siempre tomando como eje el centro, es decir, los elementos de los tambos. Escena 1 (Inicio 1:15): Tres personajes en escena, Juan permanece sentado todo el tiempo. Pedro es quien se desplaza, pero con pocos movimientos y avanza en torno al primer personaje. El guerrero, movimientos mínimos, casi da la impresión de que se desplaza en cámara lenta. Escena 2 (17:05): Cinco personajes en escena. Juan continúa sentado, Adán y Pedro se desplazan, con pocos movimientos. Antígona permanece parada en el mismo lugar. El guerrero sigue dentro de la misma lógica de la escena anterior. Nota: 26:42 llega moto. Escena 3 (27:08): Seis personajes en escena. Juan se levanta cuando entra Antonio en la moto. Los otros continúan de pie la mayor parte de la escena, están estáticos. Luego Adán sale de escena por algo y regresa, después vuelve a su posición.

	Posteriormente Adán se sienta. Finalmente, al terminar la discusión salen todos los personajes, excepto el guerrero y Antígona. Escena 4 (39:45): Antígona y el guerrero. Ella sentada sobre uno de los tambos. La máscara que usaba el guerrero ahora está colgada en uno de los tambos. El guerrero se pone el casco, lentamente toma el escudo y la espada. (Textos: Antígona clásica). Escena 5 (41:35): Entra Ismene a caballo. Antígona sigue sentada, el guerrero estático. Los desplazamientos los realiza Ismene, primeramente, por detrás de los personajes y después por la parte frontal. Finalmente, Antígona se sube al caballo, Ismene lo suelta, salen. El guerrero tiene acciones a una velocidad mayor, simulando que el personaje está alerta o en posición de defensa. Escena 6 (50:05): Entran Juan y Pedro. El guerrero se congela y alternadamente realiza movimientos bruscos de defensa, finalmente se quita el casco y cambia de nivel (bajo), mientras observa la escena. Escena 7 (54:22): Entra Adán en el go-kart. Los tres permanecen de pie, estáticos en el centro y el guerrero en nivel bajo en un extremo. Escena 8 (58:10): Antonio, entra en la moto. Los movimientos son mínimos, en algún momento se sienta Pedro y Adán se recarga en el go-kart. Además, se identifican un par de desplazamientos de Rogelio y Antonio. Escena 9 (1:03:16): Antígona entra a caballo, el resto de los personajes permanecen en el centro, ella avienta el bolso con la bomba provocando la reacción de todos. Juan se sienta, Adán va y la recoge. Antonio saca la carta de confesión, Antígona se acerca a los tambos a firmarla. Se sube al caballo con la ayuda del guerrero, les avienta la confesión y se va, el resto se concentran alrededor de los tambos a jugar dominó.
Montaje	
Descripción del tipo de montaje o narrativa audiovisual	El montaje se realiza con una mezcla en vivo, lo cual remite al método televisivo más que cinematográfico. La narrativa audiovisual se estructura a partir de la combinación de planos en vivo, lo que determina en gran medida el ritmo. Lo anterior se complementa con el trabajo actoral en el cual recae el peso, ya que los trazos escénicos y acciones son mínimos. Los elementos de producción son sencillos y neutrales.
Puesta en escena	
Análisis global del diseño del producto	El producto es una propuesta de teatro realizado en dos formatos: transmitido en vivo y con público presencial. Los diseños de producción se conceptualizaron con los elementos mínimos, por ejemplo: la construcción de espacio se realiza con tres tambos con elementos centrales vinculados al todo del estacionamiento King Kong. Pocos elementos de utilería suficientes para generar la lógica de la ficción. El vestuario combina una serie de elementos de diversas épocas, incluyendo el periodo pandémico, aunque cabe destacar que destaca en esta mezcla, el vestuario de dos personajes (Ismene y el guerrero), su vestimenta es evidentemente clásica

	a diferencia del resto de los personajes. La luz es discreta, no se identifican luces especiales. La paleta de color está trabajada en colores oscuros y neutros (blanco, negro, gris, verde olivo, etc.), excepto unas intervenciones en rojo en el personaje del guerrero. El montaje se centra en la carga ideológica y argumentativa, sobre el movimiento o trazo escénico, se gesta en un escenario que vincula a los espectadores presentes como parte del diseño espacial y a su vez les ofrece un espacio privado de escucha dentro de sus autos. Para finalmente el conjunto ser observado en las pantallas a través de la transmisión en vivo y la grabación.

Fuente: elaboración propia basada en Cebrián (1998), Dubatti (2012), Mijares (2021), Zavala (2015), Casetti & Di Chio (1991)

La Joven Antígona se va a la guerra, escrita por José Fuentes Mares y publicada en 1969, aborda el tema de la revolución y el terrorismo (o la acción radical), como un medio válido en un contexto en el que no quedan opciones. El primer referente que viene a la mente al aproximarse a la historia son *Los Justos* de Albert Camus, montaje estrenado a finales de los cuarenta en Francia. Texto teatral que aborda una problemática similar desde un enfoque muy parecido, es decir, desde el discurso ideológico y argumentativo. A diferencia de la obra del existencialista francés, el texto de *La Joven Antígona se va a la guerra*, tiene como personaje central y ejecutor del acto terrorista a un personaje femenino. Lo que añade a la trama, no solo los puntos referentes a la lucha revolucionaria, sino al empoderamiento femenino. A su vez se identifican diferencias en el final, en la de Camus, el acto es consumado (aun cuando se propone un final reflexivo, cuando el atacante es confrontado y cuestionado por uno de los familiares de la víctima). Y en la propuesta de Fuentes Mares, queda confirmado el acto como una acción futura.

Otra variante de los textos es que la obra de Fuentes Mares, al centrarla en un personaje femenino, la construye con elementos de la Antígona clásica, la escrita por Sófocles, y aunque el nombre le es asignado al iniciarse el movimiento, el personaje conserva la carga del personaje griego; la resistencia a ajustarse a la ley humana dada su crueldad y la exigencia del derecho a honrar el cadáver de su hermano.

La Joven Antígona se va a la guerra, es una puesta en escena en dos formatos, que conserva el acto presencial con el formato para las pantallas, se realizó en un espacio alternativo con el público en los autos, mediados por los cristales de estos y donde se integra a la ficción todo el equipo técnico (cámaras, cables, consolas), elementos que dieron lugar al segundo formato; la transmisión en vivo para las pantallas. La lógica del montaje evoca un set de televisión, donde

toda la parte técnica es evidente para el público presente, pero se oculta para los espectadores que observan a través de las pantallas. También remite al extinguido concepto de lo que fue el autocinema, donde el audio se transmitía en bocinas junto a los cristales de los vehículos, con la variante de que en este proyecto se realizó la transmisión mediante una señal radio directa a los aparatos dentro de los autos.

A su vez, la transmisión en vivo propició un espacio donde la ficción integró a los espectadores en sus autos a través de los encuadres de la cámara y también mediante los desplazamientos de los vehículos en los que llegaban los personajes, los cuales hacen uso del espacio donde se encuentra el público. En breves instantes se pueden observar a media luz, imágenes del equipo técnico, quien es descubierto sobre todo por las luces de los vehículos. También, en la propuesta digital, se puede identificar una interactividad propia de las redes sociales, la caja de chat, la cual acompañó a los espectadores y permitió compartir sus impresiones en tiempo real. En ambos formatos los límites disciplinares y las convenciones se desdibujan para abrir espacio a propuestas más eclécticas en las que convergen diversos elementos y lógicas para construir la escena.

La mezcla a tres cámaras acelera el ritmo, con relación a los montajes que décadas atrás se transmitían por televisión con una cámara, toma fija. Aunque también es importante señalar que antes del periodo de la pandemia, ya se realizaban este tipo de productos, pero generalmente en set de televisión o de funciones transmitidas en los recintos teatrales. Uno de los productos escénicos realizados dentro de esta línea es la ópera del Met de Nueva York.

En la obra "*La joven Antígona se va a la guerra*", el ritmo, como se menciona anteriormente, en gran medida es regulado por la mezcla de planos en tiempo real, de acuerdo a los valores del lenguaje audiovisual, es decir, nos ofrecen vistas del conjunto mediante planos generales, planos medios para apoyar la narrativa y cerrados en algunos momentos cumbre a nivel emocional. Los planos abiertos, nos describen el espacio central como se menciona anteriormente y acentúan las entradas y salidas de los vehículos. Los planos cerrados nos permiten un acercamiento a las expresiones de los rostros de los actores, pero no solo en momentos cruciales o dramáticos, se percibe que el motor de estos planos es generar ritmo, más allá de intención vinculada a la interpretación. "El realizador de televisión tiene que ver también su espacio antes

de salir al aire. La planificación, aunque la tenga muy estudiada, tiene que ser resuelta a medida que el programa avanza" (Bernard, 2017, p. 176), se menciona lo anterior porque la lógica de montaje audiovisual alude a los procesos televisivos, es evidente que hay planeación y propuesta estética, pero también ciertas libertades al realizar la mezcla, "la cantidad de planos que puede utilizar a lo largo de una emisión es muy variada, pero la finalidad última es mostrar al espectador su sentido artístico al ser capaz de transformar en imágenes cualquier relato" (Bernard, 2017, p.176).

Los movimientos de cámara son mínimos, unos cuantos *travellings* de seguimiento y algunos *tilt up*, para describir a los personajes. El ángulo predominante es el normal y la profundidad de campo es amplia prácticamente en todo el montaje. Es decir, se identifica una intervención del lenguaje cinematográfico, pero de forma discreta y mesurada, quizá con el propósito de mediar entre la producción teatral y la cinematográfica.

El trazo escénico es estático, pocos desplazamientos y mínimas acciones físicas pero preciso, es evidente que la propuesta deja el peso del movimiento al trabajo interno del actor. La mayoría de los movimientos o desplazamientos giran en torno a los elementos escenográficos centrales, lo cual podría aludirse simbólicamente como un tipo de mecanismo, en el cual estos objetos centrales son el pivote de un reloj y los personajes las manecillas que acotan la hora del ataque. El segundero es el que se mueve a mayor velocidad, acción asignada generalmente al personaje que conduce cada escena. La técnica de interpretación se percibe medida entre la cinematográfica y la teatral, esto se puede deducir que quizá se debe a que el proyecto tuvo una fuerte colaboración entre especialista teatrales y audiovisuales, es decir, se nota un acuerdo previo, de los involucrados de dos disciplinas, para lograr los objetivos de ambas.

En cuanto a los diseños de producción, con respecto al espacio, como se mencionó anteriormente, se construye con muy pocos elementos (tres tambos), pero se integra toda la infraestructura del recinto, así como también los vehículos del público. Esta propuesta permanece durante toda la puesta en escena. En apariencia es una propuesta sencilla, pero a la vez compleja, porque si otro recinto alberga los mismos elementos (tambos), el espacio escénico y la ficción generada se modificaría en su totalidad, a diferencia de cuando una propuesta se realiza en un

recinto teatral que, aunque se cambie de espacio y este tenga ciertas variantes, se puede conservar la esencia del concepto de diseño.

En el vestuario se identifican elementos de distintas épocas, pero queda claro el origen clásico de dos de los personajes. En ambas propuestas, vestuario y espacio escenográficos, los colores predominantes son oscuros, neutrales. La iluminación tiene el objetivo de generar una atmósfera principal, que evoca un espacio clandestino, articulado con luz cálida, en la que predomina una combinación de luz blanca y ámbar, la cual varia de intensidad a lo largo de la puesta en escena, y ya que las luminarias están fijas, también se identifican variantes de luz y penumbra dependiendo de la posición de los actores en el espacio. Las fuentes de iluminación parecen venir en su mayoría de la parte superior. No se identifica, al menos en la producción para las pantallas, una propuesta articulada por luces principales, de fondo y relleno, al parecer la lógica obedece a la de generar un ambiente para un formato de teatro arena, iluminando por todos sus lados, en la búsqueda de uniformidad. Los elementos de utilería son mínimos, dos de ellos adquieren un peso simbólico importante; la máscara que nos remite a la Antígona griega y a su lucha, y el domino que acota de cierta manera la reglas y riesgos de la revolución a la lógica del juego.

En resumen, la producción *"La joven Antígona se va a la guerra"* realizada por la compañía Teatro Bárbaro en la Ciudad de Chihuahua, es una propuesta cuya riqueza radica en el riesgo del trabajo para dos formatos, en la búsqueda de soluciones para trabajar de manera presencial en contexto de contingencia sanitaria y a su vez incluir los condicionantes propios de esta situación como parte de la propuesta artística. Algo importante que también se debe destacar, es el trabajo de mediación del director escénico, quien tiene una larga experiencia teatral con el equipo de creativos audiovisuales, tanto en las soluciones técnicas como en las artísticas. Lo anterior queda evidenciado, en la técnica de interpretación, en el diseño de iluminación y en la propuesta de transmisión en vivo, ya que al tener un equipo de especialista audiovisuales se pudo optar por un producto grabado y con postproducción, pero se decidió tomar el riesgo de la presentación en vivo, quizá con el propósito de conservar está característica del acto teatral presencial. Pero a su vez integrar un segundo formato para las personas en sus hogares, el mediado por las pantallas en la transmisión en vivo y al mismo tiempo el mediado por los cristales de los vehículos en la función presencial, quienes en apariencia estaban en el mismo espacio, pero en

realidad, los espectadores estaban separados de los personajes por sus vehículos y los unía la imagen, pero a su vez el sonido también estableció una relación de mediación a través de la señal de radio.

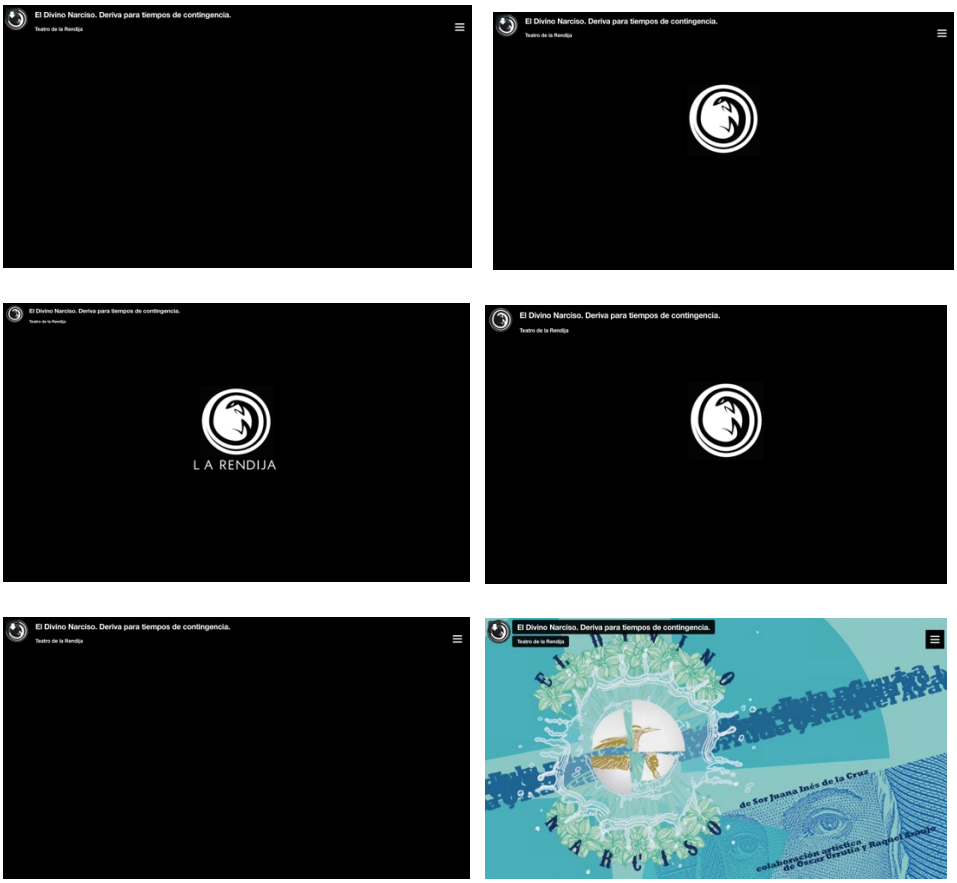
6.1.2 Conclusiones del análisis de contenido del montaje *El divino Narciso – deriva para tiempos de contingencia* de Sor Juana Inés de la Cruz.

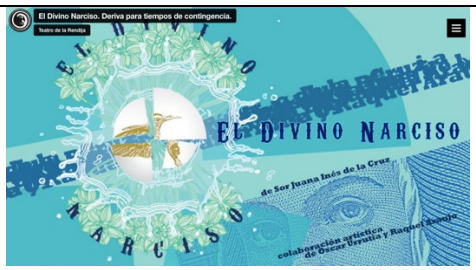
Se presenta la ficha de análisis de contenido sobre los elementos teatrales y narrativa audiovisual del montaje "El divino Narciso – deriva para tiempos de contingencia" de Sor Juana Inés de la Cruz y, posteriormente, la descripción y explicación de los hallazgos encontrados en la misma.

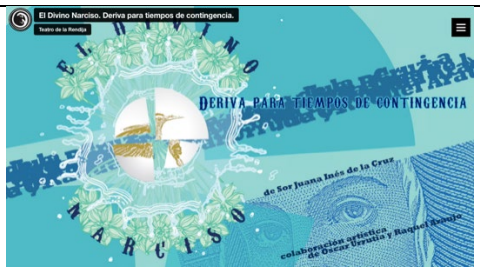
Ficha No. 2. Elementos teatrales y narrativa audiovisual del montaje *El divino Narciso – deriva para tiempos de contingencia* de Sor Juana Inés de la Cruz.

Datos generales	
Nombre montaje:	*El Divino Narciso – Deriva para tiempos de contingencia.*
Tipología proyecto:	Tipología 2: Montajes postproducidos. Subtipología A: Montajes con un proceso de edición.
Duración:	56:14 minutos
Cámaras:	Cámara integrada en dispositivo de teléfono celular.
Liga al producto:	Página web de Teatro UNAM https://teatrounam.com.mx/teatro/el-divino-narciso/
Texto (guion literario):	El texto es una adaptación para la pantalla de *El Divino Narciso* de Sor Juana Inés de la Cruz, el cual toma como referente el *Narciso de la Metamorfosis* de Ovidio y se estructura con una influencia directa del trabajo realizado en la época de autos sacramentales por Calderón de la Barca. La directora, con base a lo anterior, realiza lo que denomina un juego áureo para la función presencial y posteriormente la adaptación para la pantalla, a la que nombra como deriva escénica.
Sinopsis	La propuesta de la deriva inicia con una loa (diferente a la de Sor Juana), la propuesta contempla solo unos versos de la jerónima para detonar un planteamiento que hace referencia a la presencia viva de la monja en las generaciones de mujeres actuales y a su vez plantea el vínculo con el espectador a través de la mediación por la pantalla. En el auto sacramental, en el cual cabe hacer énfasis que todos los personajes son interpretados por mujeres. La historia gira en torno a Eco y la pasión desmedida que detona en ella la belleza de Narciso, y ante el desprecio de este, su amor propio se convierte en soberbia y en ira contra el ser deseado. A su vez Narciso se

	enamora del propio reflejo, de naturaleza humana. Y sucumbe en la búsqueda de la proximidad de este anhelo.
Estructura narrativa	Estructurado en una loa y un auto sacramental. Alegoría en un acto, a partir de la Metamorfosis de Ovidio y posteriormente intervención de la maestra Raquel Araujo. Escrito en verso, con una estructura clásica y una cronología lineal.
Personajes	Religión Eco Occidente Gentilidad Narciso América Naturaleza Humana Zelo Sinagoga La Gracia Huestes Amor Propio Soberbia *Personajes realizados con cinco actrices.
Características teatrales	
Espacio o lugar para "mirar"	Las funciones se realizan en tiempo diferido ya que el montaje está pregrabado. Puede ser visto por las audiencias en diversas plataformas y en diferentes dispositivos.
Presencia / convivio	El convivio se manifiesta mediado por la pantalla, en tiempo diferido. Los actores no comparten el mismo espacio físico que el público. Ni establecen diálogo directo. A nivel de diálogo se hace una alusión al vínculo mediado: "Óyeme con los ojos, ya que están tan distantes nuestros cuerpos" (0:55min) y "De nuestros cuerpos a esta deriva digital y un íntimo paso entre tú y yo, ahora eres todas nosotras, eres Juana Inés" (2:03 min).
Acontecimiento único / irrepetible	Al ser un producto grabado y postproducido, no cumple con la característica de acontecimiento único (desde la literalidad del concepto).
El accidente	No es un recurso dentro de esta propuesta. Independiente de que el hecho de que muchas de las tomas fueran realizadas por las actrices en sus espacios de asilamiento y con los recursos que tenían a la mano. Es evidente la búsqueda de una propuesta precisa, montada con extremo cuidado.
Convención teatral	El elemento central de la composición no aplica dentro de los lineamientos teatrales, alude más a lo audiovisual. La construcción de una ficción estructurada a partir de la imagen fragmentada en tres secciones verticales, en la que coexisten espacios y acciones; ya sean paralelas y/o alternativas.
Rasgos teatro en plataformas digitales	

Plataformas	Disponible en la página de Teatro UNAM. Plataforma de origen, Vimeo.
Dispositivo	Puede ser visto en: celular, tableta, computadora de escritorio y computadora portátil. Y también tiene suficiente resolución para ser visto en televisor.
Interactividad	No presenta alguna estrategia de interactividad. Únicamente se identifica la interactividad básica con los botones clásicos para iniciar o avanzar, pausar, retroceder, adelantar, la proyección del video que alteran el manejo del tiempo y ritmo de visualización.
Tiempo ritmo	El tiempo es acotado tanto por el trabajo actoral como por la velocidad acelerada del juego intercalado de cambio de planos dentro de las tres imágenes verticales en el tríptico. Y una velocidad más pausada cuando el tríptico, se compone de una sola imagen segmentada. Es importante resaltar que en ocasiones cada imagen vertical lleva su propio ritmo y en otros segmentos el tríptico se fusiona en una sola imagen integrando un solo ritmo.
Lenguaje y narrativa audiovisual	
Planos	**A) 00:00 – 0:32m Apócope de introducción (secuencia de apertura)** 











A) 0.33 – 0.26 Secuencia correspondiente a la Loa.

La pantalla seccionada en tríptico, donde coexisten tres diferentes planos: dos cuadrantes negros en los extremos y una imagen en el centro, los dos primeros cuadrantes con imagen y el último negro, los tres con imagen, los tres en negro, el primero una imagen y los dos restantes en negro, imagen en los dos extremos y el centro negro. La mayoría son planos detalle. Excepto en el encuadre inicial, donde dos cuadrantes son negros y el central proyecta un plano entero (de una sombra). Las composiciones antes mencionadas se presentan de manera alternada y van cambiando secciones. Cada cambio de plano sucede en tiempos distintos, los cuales varían entre 1 y 7 segundos. Termina con un fundido a negro.

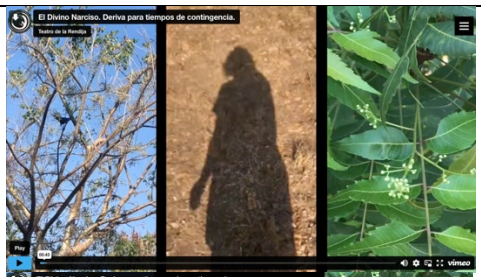
Ejemplos de fotogramas del video:



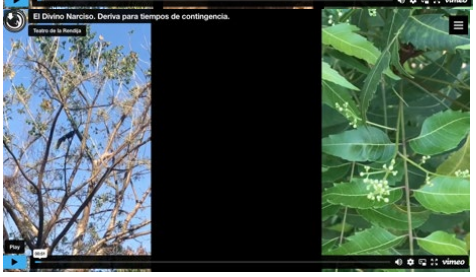
00:33 min.



00:41 min



00:43 min.



00:51 min.



00:53 min.



00:54 min.

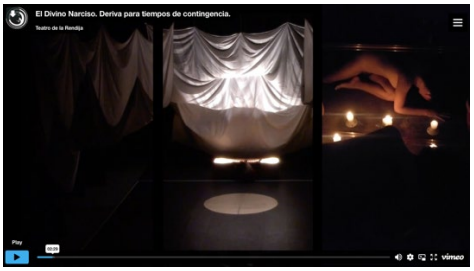
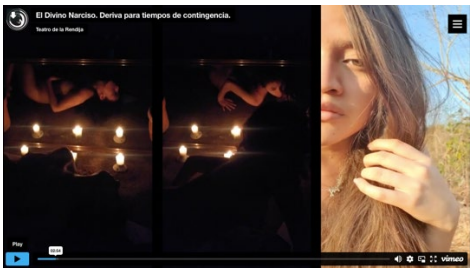
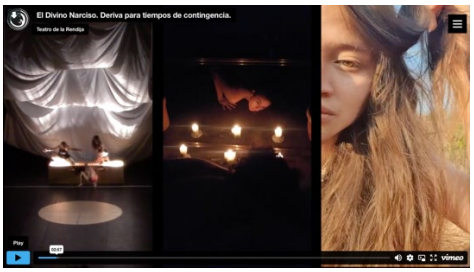
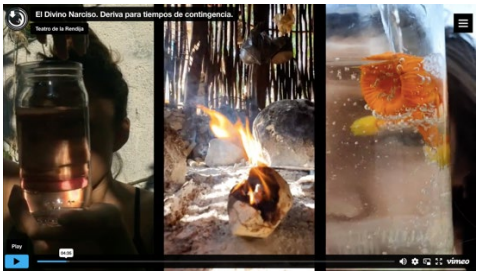
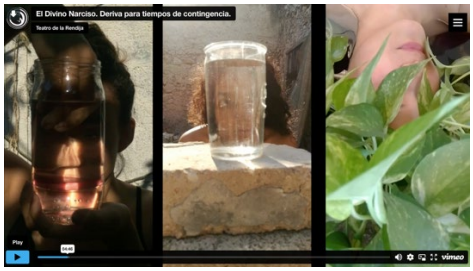


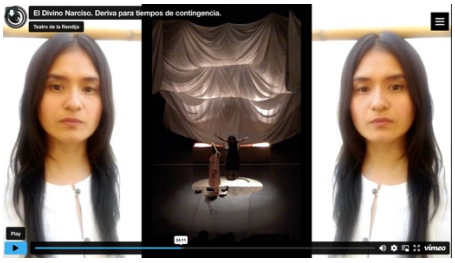
00:55 min.

B) Planos correspondientes a la auto sacramental

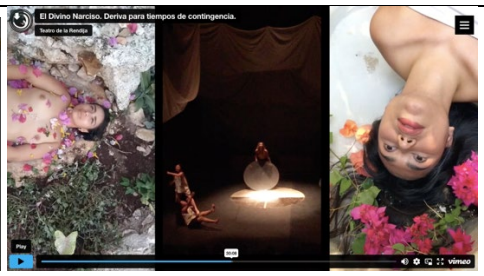
Inicia con un plano general realizado en una composición de tres secciones que unen una misma imagen. Las tres secciones verticales dan la idea de un tríptico.



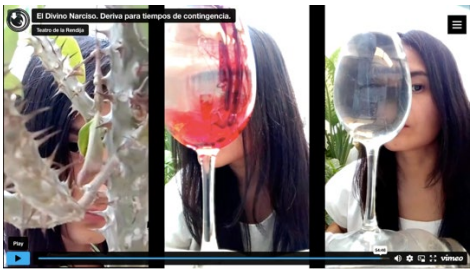
	2:21 min. Los siguientes planos, se intercalan en el tríptico, principalmente planos generales (Long Shot y Big Long Shot) del recinto teatral, planos detalles (Extreme Close Up) de tomas en el mismo espacio en conjunto con planos detalles en locaciones exteriores; de la naturaleza (flores, hojas, árboles, tierra, agua, sol, etc.), diversos objetos, secciones de cuerpos femeninos, texto del discurso hablado sobre imagen. Y primeros planos (Close Up) y planos medios (Medium Shot) de algunos de los personajes. Ejemplos:  02:29 min.  02:33 min.  02:54 min.  02:57 min.  04:35 min.  04:46 min.



24:11 min.



30:08 min.



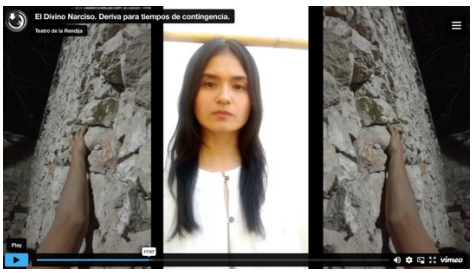
54:46 min.

Otro recurso narrativo utilizado, es el mismo plano en los tres cuadrantes, con la misma imagen, pero con ligeras variantes en el movimiento del personaje.
Ejemplo:

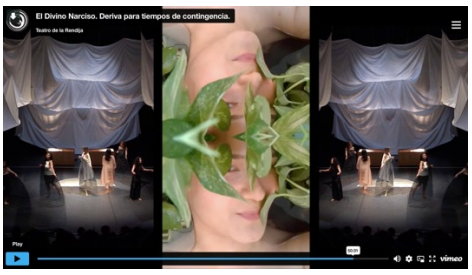


02:41 min.

Una composición recurrente; en los dos cuadrantes de los extremos la misma imagen y una diferente en la parte central, simulando que las imágenes de los extremos son un reflejo una de la otra.
Ejemplo:

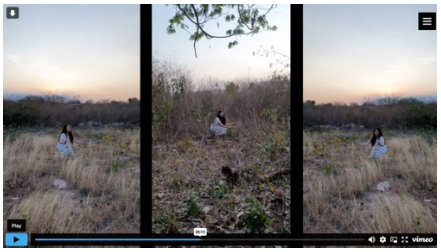


17:57 min.

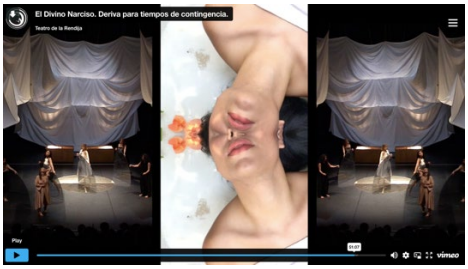


50:31 min.

Solo una vez, se localiza un encuadre compuesto por tres planos generales exteriores.

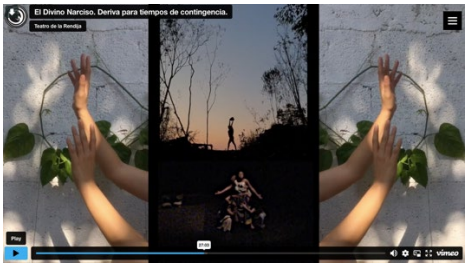

28:13 min.

Otra estrategia narrativa, es la fusión dentro de una misma sección del tríptico, de una misma imagen duplicada que se funde y a la vez es reflejo una de la otra.



51:07 min.

Por último, solo en una ocasión, se identifica una fusión de una toma en el recinto interior con una en exterior, en una misma sección de las tres que componen el tríptico. Ejemplo:

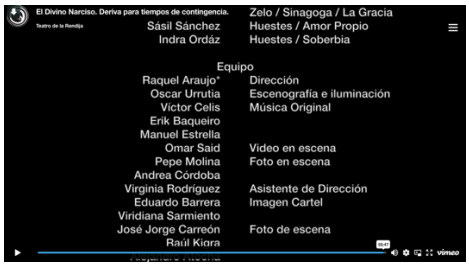


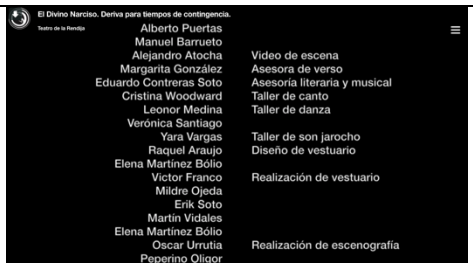
27:03 min.

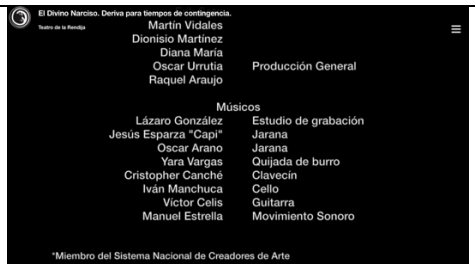
D) 55:33 – 56:13 Secuencia de cierre.

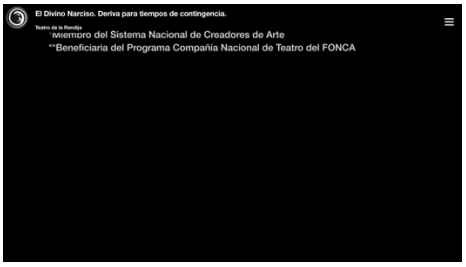
Se presentan los créditos del montaje teatral y la producción audiovisual.



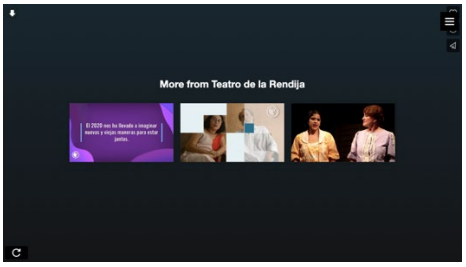


<table>
<tr>
<td></td>
<td>








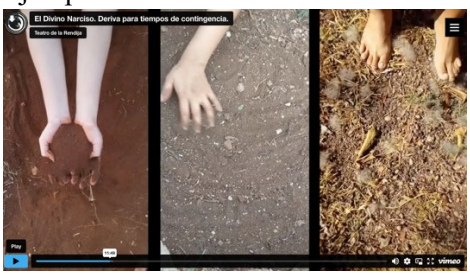
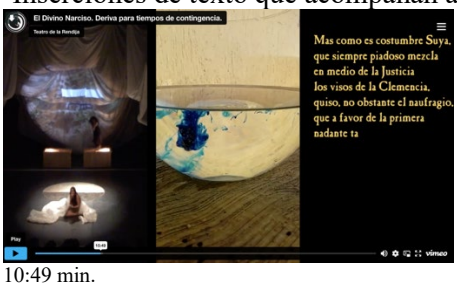


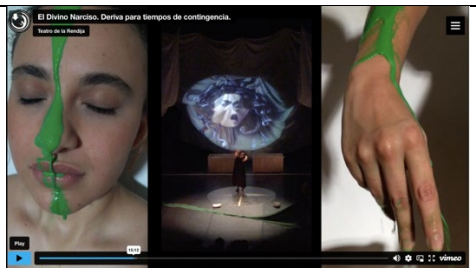


</td>
</tr>
<tr>
<td>Profundidad de campo</td>
<td>Loa:
La profundidad de campo es amplia en todos los planos.

El auto sacramental.
- La profundidad de campo en la mayoría de las escenas es amplia por lo cual se muestra la imagen completa nítida permitiendo observar el todo. La disposición de los personajes en el escenario y la iluminación ayudan a remarcar la profundidad de campo.
- En algunos momentos se juega con el tríptico y la profundidad de campo. Es decir, en lugar de desenfocar un fragmento de una imagen, se desenfocan uno o dos cuadrantes de los tres que estructuran la composición. Ejemplo:
-


05:22 min.</td>
</tr>
<tr>
<td>Ángulos</td>
<td>Loa</td>
</tr>
</table>

	- La mayoría de los encuadres son planos detalle, tomados con diferentes ángulos: picado, contrapicado, normal y cenital. Auto sacramental - Las tomas en el recinto teatral, tiene un ángulo picado. Y en la mayoría de las tomas en locación en exterior, el ángulo es normal. Excepto algunos planos cenitales y picados, cuando se muestran los pies y las manos de las actrices. Ejemplos:  11:49 min.  13:50 min.
Movimientos de cámara	Loa - Se identifican: travelling de seguimiento, paneos y tilt. Auto sacramental - Prácticamente no se identifican movimientos de cámara, hay un gran movimiento plástico y visual, pero casi siempre provocado por las actrices o por los objetos con los que interactúan. Solo en pocos planos se identifican paneos y movimientos verticales (Tilt), muy discretos. Y en muchas otras tomas se identifican movimientos sutiles y naturales, pequeñas vibraciones, lo que hace suponer que algunas de la cámaras o teléfonos, no contaban con pedestal o estabilizador.
Transiciones	El montaje inicia con una transición: fundido desde negro, para abrir paso a los créditos y luego un fundido a negro para iniciar la puesta en escena. El resto son corte directo de plano a plano.
Efectos especiales y otros recursos.	-Inserciones de texto que acompañan al discurso hablado.  10:49 min. -Proyecciones de video dentro del video.

	 10:53 min.  15:12 min. -Se realizan propuestas con la progresión y velocidad de la imagen para su correlación visual. En la mayoría en un avance regular, pero en algunas en cámara lenta (ralentí) y otras en retroceso, para estimular diversas sensaciones y por estética. -Repetición de imágenes que han sido utilizadas en otros segmentos. -En algún segmento se proyectan imágenes sobre el manto blanco colocado en la parte posterior del escenario.
Diseños de producción	
Escenográfico / locaciones (características ex profesas para el formato y/o adaptaciones)	Loa - Locaciones exteriores (de día): árboles, flores, cactus, piedras, hojas, varas, etc. Auto sacramental - Espacio 1: Recinto teatral en la parte central superior un manto blanco de grandes dimensiones, doblando en ondas y complementado en los laterales. Debajo, un elemento con volumen a nivel de piso, de aproximadamente 60 centímetros de alto con luz en la parte superior. En el suelo un espejo redondo en secciones. - Espacio 2: Área interior con focos y espejo. - Espacio 3: Locación exterior. Pudieran ser los espacios de aislamiento de las actrices, al ser planos cerrados no se logra percibir exactamente de qué lugar se trata, se observan muros de fondo y algunos elementos de la naturaleza. Nota: El espejo es una parte fundamental en la composición y un elemento en movimiento. Inicialmente está en el piso, pero posteriormente se manipula, ya que está segmentado en cuatro fragmentos con los cuales interactúan los personajes.
Vestuario (características ex profesas para el formato y/o adaptaciones)	Loa: - Un camisón que solo se aprecia en sombra. Auto sacramental: - La desnudez es una parte fundamental de la propuesta y el diseño en general es discreto y en colores neutros. - Eco: su vestido es de corte sencillo en color negro.

	- Narciso: un camisón largo con pantalón en color blanco. Y en la parte final el mismo diseño en color salmón claro. - La naturaleza: representada por dos actrices con vestidos verdes, vinculados a través de una mano de tela del mismo color. - Varios de los personajes visten la parte superior negra y la pieza inferior blanca. Las ninfas, faldas grises y cafés, con blusa blanca. Nota: Se percibe que diversas imágenes complementan el color del vestuario de las actrices.
Iluminación (características ex profesas para el formato y/o adaptaciones)	Loa - Las tomas de están realizadas con luz natural, en locaciones en espacios exteriores. Auto sacramental - Tomas en locaciones exteriores con luz natural. - Tomas en recinto teatral con diseño de iluminación con el equipo del recinto en el cual se identifican ambientes, pero también iluminación especial, en particular uno cenital en el centro del espacio. Además, de apoyo frontal para el rostro de las actrices. Y en determinadas escenas reflejos de haces de luz, redireccionadas por los espejos en escena. - Algunos planos detalles iluminados con velas. - Otros iluminados con una especie de linterna en un ángulo contrapicado debajo de los rostros de los personajes. -
Diseño sonoro (música, voz, silencios, efectos)	Es importante destacar que, en los primeros textos, se define el montaje como un paisaje sonoro. Y se definen las actrices como "un ruido de fondo, como un ruido constante que te acompañará en este cuadro viviente" (Araujo, 1:23min). Apócope introducción: - Música original (yucateca). Loa: - Música instrumental, sonidos ambientales y voces en off. Auto sacramental: - Voces: diálogos, voces en off en español – predominantes - Voces: algunas intervenciones en maya. - Sonidos: ambientales. En algunas ocasiones el sonido estimula la ansiedad para reforzar el discurso de los personajes. - Música instrumental, con tintes de son jarocho, se identifican instrumentos como: jarana, quijada de burro y guitarra. - Cantos acompañados de una composición original moderna con influencia barroca (calvecín, cellos). Nota: es recurrente la voz en off, sobre imágenes simbólicas.
Utilería (atrezzo):	Loa: no aplica. Auto sacramental

	- 3 espejos circulares de aproximadamente un metro de diámetro - Velas - Vaso de agua transparente - Frasco - Flor anaranjada - Pétalos - Mundo en miniatura - Un recipiente con agua y tinta azul - Dados - Pieza (platones) de piedra - Pintura verde (savia) - Elementos: tierra, agua, aire y fuego. - Manto de tela blanca.
Dirección de actores	
Técnica actuación	En la interpretación, no se identifica la búsqueda de un tono realista para adaptar la puesta en escena a la cámara. Es decir, se conserva una técnica más apegada a lo teatral, en cuánto a la proyección de la voz e intensidad de la interpretación. Cabe destacar que el texto es en verso. Y que todos los personajes, incluso los masculinos, son interpretados por mujeres.
Trazo escénico	El trazo escénico, sobre todo en las tomas de la función en el recinto teatral, es una propuesta elaborada de composiciones visuales, estructuradas principalmente tomando como formas, ejes y volúmenes los cuerpos de las actrices y una recurrente interacción con espejos (completos y fragmentados). El trazo escénico de las tomas en locaciones exteriores: en los planos detalles de secciones del cuerpo de las actrices, el desplazamiento es mínimo, solo sutiles movimientos corporales. Excepto en las tomas que seccionan los pies o las manos, en las primeras se muestran desplazamientos a velocidad lenta y diversas acciones en las correspondientes a las manos.
Montaje	
Descripción del tipo de montaje o narrativa audiovisual	Montaje intelectual, debido a la gran carga simbólica y a la generación de conceptos que potencializan el texto a través de la yuxtaposición de imágenes en juegos armónicos con el sonido. Los personajes son alegorías y las composiciones que realizan estos en interacción con diversos objetos naturales y artificiales, detonan en diversas metáforas vinculadas al texto y por lo tanto determinantes para la narración de la historia. Una propuesta con un alto contenido estético y vinculada a lo sensorial. Y considerando el formato de tríptico y las tomas que cohabitan un mismo encuadre, en momentos se podría pensar en un montaje paralelo, ya que las tomas suceden en diferentes espacios y no se cruzan en el espacio físico y real. Pero es importante puntualizar, qué si se entrelazan en un espacio simbólico apoyadas por la forma, el color, los objetos y personajes, ángulo, plano, distancia o movimiento de la cámara, que articulados por el montaje del movimiento visual y el sonido, dan sentido al discurso, al contenido de la obra.
Puesta en escena	

Análisis global del diseño del producto	La fragmentación de la imagen en tríptico es el elemento base de estructuración del proyecto audiovisual, haciendo especial énfasis en los dos términos que componen la palabra, lo que se escucha y lo que se ve. La propuesta parte de los lineamientos de la puesta en escena presencial, el vestuario se conserva, el diseño de iluminación se complementa, se fusiona la propuesta de diseño realizada para la función presencial con la iluminación natural (exterior – día) de los planos detalle que complementan la composición. Lo mismo sucede con la escenografía, es decir, se conjuga el diseño para el recinto teatral el cual contempla un manto blanco de grandes dimensiones en la parte superior y espejos (completos y fragmentados) con los elementos naturales de las tomas en locaciones exteriores. En cuanto a actuaciones y trazo escénico se mantiene la propuesta para teatro presencial, ya que parte de la composición se realiza con fragmentos de una función grabada en recinto con cámara fija. Y las inserciones de tomas en espacios naturales, que refuerzan la carga simbólica de las escenas, conservan la voz en off de la función previamente grabada. Excepto en la loa.

Fuente: elaboración propia basada en Cebrián (1998), Dubatti (2012), Mijares (2021), Zavala (2015), Casetti & Di Chio (1991)

El Divino Narciso – deriva en tiempos de contingencia, es una puesta en escena para la pantalla que, aunque conserva elementos teatrales, al analizarla se identifica una fuerte intervención del lenguaje audiovisual en la composición y estructuración de la narrativa. Inicia con una especie de loa en la que se conservan únicamente un par de versos de Sor Juana (queda fuera la trama referente al choque del universo prehispánico y los colonizadores), pero estos versos son detonantes para la articulación de una propuesta nueva, que gira entorno a lo femenino, a la obra de Sor Juana que sigue presente y al formato digital en que se presenta el montaje.

En algunos de los textos de la parte antes mencionada, los cuales se presentan como-voz en off, aluden a una propuesta en la que el elemento visual y sonoro es fundamental para la obra, “quiero proponerte que escuches con los ojos, quiero que tu mirada se pasee por los paisajes sonoros de Sor Juana” (0:33 min). Para luego, dar al espectador la posibilidad de intuir que se hacer alusión a la mediación de la pantalla y cambio de formato en el cual ya no están los cuerpos de actores y personajes frente a frente, “óyeme con los ojos, ya que están tan distantes nuestros cuerpos” (0:56 min).

Posteriormente se refuerzan los dos planteamientos anteriores con el siguiente texto: “soy actriz de esta obra y quiero que me veas como cuerpos de mujeres, de todas las mujeres que conoces y las que no conoces, soy una imagen, un sonido, soy yo” (1:04 min). Y aunque lo anterior es a nivel de diálogo, deja en evidencia la intención por parte de los creadores, primeramente, de ser conscientes del cambio de formato para la pantalla, y también de la importancia de lo visual y lo sonoro para el proyecto, plantean: “mi cuerpo estará fuera del escenario, pero estará en tu mente” (1:43 min) y “de nuestros cuerpos a esta deriva digital y en un íntimo paso entre tú y yo, ahora eres todas nosotras, eres Juana Inés” (2:04 min). Aunque es pertinente señalar, que lo visual y lo sonoro son dos puntos extremadamente cuidados y planeados también en la puesta en escena que se realizó en formato presencial. Y cierran está loa, para dar paso al auto sacramental, no sin antes aclarar que la presencia de la monja jerónima está en todas las voces y cuerpos de las mujeres de este siglo.

La deriva para la pantalla tiene una duración mucho menor que el proyecto realizado para formato presencial, el cual si contempla una aproximación a la propuesta de la loa de Sor Juana Inés de la Cruz. La propuesta creativa para la deriva toma como base el tríptico en el cual se segmenta la pantalla en tres secciones, en las que coexisten imágenes de la grabación de una función en un recinto teatral y tomas en su mayoría de planos detalles, grabados en locaciones exteriores. Estos últimos complementan y amplían el carácter simbólico de la propuesta, pero también se convierten en una extensión del texto y las acciones, abriendo un abanico de posibilidades e interpretaciones. Estrategia que no sería posible en el proyecto de teatro presencial.

Sobre los diseños de producción, primeramente, con relación al espacial, conjuga las dos disciplinas (teatro y audiovisual), es decir, se construye con una fusión de elementos diseñados para el espacio escenográfico presencial y se complementan con los elementos contenidos en los espacios exteriores, a su vez divididos por el límite de los cuadrantes. Lo anterior, provoca una sensación de espacios alternos y paralelos; físicos, emocionales, psíquicos e imaginarios.

En cuanto a la iluminación, la luz cohabita el diseño realizado para el recinto con la luz de las tomas en locaciones en espacios naturales, reforzando lo antes mencionado. Es decir, la propuesta audiovisual remite a un espacio multiuniversal.

Sobre la propuesta de vestuario, es sencilla y precisa, se conserva el diseño realizado para la obra en formato presencial (en la cual se identifican intervenciones de trabajo plástico sobre las prendas), pero en la puesta en pantalla es difícil distinguir estás intervenciones. Lo anterior debido, a que los personajes con estas características en sus vestuarios se perciben solo a través de planos generales. Aun así, el manejo del color, negro para Eco, colores claros para Narciso y el verde presente en Naturaleza, nos brida información que enriquece a los personajes a nivel simbólico.

Por último, en relación con la producción, el diseño sonoro, adquiere una fuerza narrativa fundamental al combinar diálogos en español, con intervenciones en maya, música original, sonidos ambientales y cantos; todos con una intención clara de generar atmósferas, acompañar en el movimiento emocional a los personajes y detonar el ritmo de las acciones. Y con una característica que es importante destacar, en muchas de las ocasiones sobre la voz de los personajes, lo cual nos remite a la loa, que plantea en uno de los textos: "nosotras seremos como un ruido de fondo, como un ruido constante que te acompañará en este cuadro viviente" (1:23 min). No se percibe precisamente como ruido de fondo por la intensidad, pero cumple con esta presencia que se menciona, evocando constantemente a las otras, a las que no están presentes en imagen, pero si en sonido, como parte del nombrado "paisaje sonoro", que comenta uno de los personajes – directora de escena, al inicio de la obra.

En cuanto al ritmo, este se percibe regulando principalmente por el peso de las imágenes y los cambios intercalados en el tríptico, es decir el movimiento y la velocidad es acotado en gran medida por la visual, y unificado a través del sonido. Se identifica una atmósfera que se podría describir como una lluvia de imágenes que refuerzan, el concepto y el desarrollo de la acción. Lo anterior, logrado mediante el montaje cinematográfico. En general, se puede definir que el tipo de montaje que rige la obra es intelectual, de acuerdo con la clasificación Sergei Eisenstein, ya que la carga simbólica y metafórica de los textos de Sor Juana, se potencializa con la yuxtaposición de sonidos e imágenes, que extienden y complejizan los conceptos, abriendo una puerta para que cada espectador complete e interprete la propuesta desde su posición particular, articulada por el bagaje cultural previo. Complementando es pertinente señalar sobre este tipo de montaje que, "en suma, el sistema de la atracción es de signo asociativo y metafórico, además de calculado; y dicho cálculo

y la noción de sistema forjarán el paso (…), al llamado montaje intelectual, límite de la atracción y, al propio tiempo, conducción de la asociación por un camino conceptual" (Sánchez-Biosca, 1991, p.99).

En conclusión, aunque el acto vivo del teatro, cuerpo a cuerpo es difícil de sustituir. *El divino Narciso – deriva para tiempos de contingencia*, deja en evidencia que se pueden diseñar proyectos de alta calidad para la pantalla, que a través de los recursos cinematográficos potencialicen elementos que enriquezcan la narrativa de la obra.

El montaje presencial, sin duda, es una excelente propuesta, pero la deriva es una posibilidad diferente, que añade una serie de universos que refuerzan el proyecto a nivel simbólico y metafórico, con la inclusión del lenguaje audiovisual. Quizá con la imposibilidad de un montaje cinematográfico como tal, debido a que las tomas en locaciones en exteriores fueron grabadas con equipos no profesionales (principalmente celulares), por las actrices del proyecto en sus espacios de aislamiento, y esto resta precisión en los encuadres, los ángulos, los movimientos de cámaras, etc. Pero el resultado, si no se tiene el antecedente de lo sucedido, es evidente que es de alta calidad y los detalles de imprecisión se pueden asumir como parte de una búsqueda en un proceso de laboratorio que utilizó el recurso del lenguaje audiovisual, con el objetivo claro de no realizar una propuesta cinematográfica, quizá tampoco teatral. Si no, un proyecto que rompe con las reglas de lo teatral y también de lo cinematográfico; donde los movimientos de cámara son mínimos (dadas las circunstancias), pero sustituidos con un gran movimiento plástico. Más bien, un proyecto creado buscando utilizar los recursos con que se contaba de manera óptima, para hacer y decir lo que se tenía la necesidad de expresar, más allá de definir si el resultado sería una cosa u otra.

Una obra que fuera capaz de tocar al espectador de una manera distinta al estar mediados por la pantalla, pero intentando hacer algún tipo de conexión más allá de la convención que se asume frente a un proyecto audiovisual, más allá de la que sucede cuerpo a cuerpo. Esto al plantear en la escena inicial, la articulación de una convención distinta, un acuerdo distinto entre actores, personajes y espectadores, donde lejos de ocultar la mediación, se evidencia y se le pide al espectador su presencia y su imaginación para ver a los que están y a los que no, y transmutarlos

como imagen o sonido, todo desarrollado en un espacio donde se puede ver todo con libertad e incluso decidir no ver y solo escuchar.

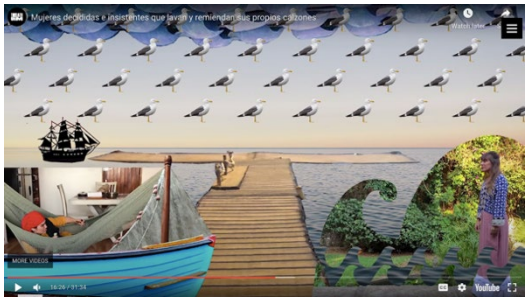
6.1.3. Conclusiones del análisis de contenido del montaje "*Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones* de Valentina Sierra

Se presenta la ficha de análisis de contenido sobre los elementos teatrales y narrativa audiovisual del montaje "Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones" de Valentina Sierra y, posteriormente, la descripción y explicación de los hallazgos encontrados en la misma.

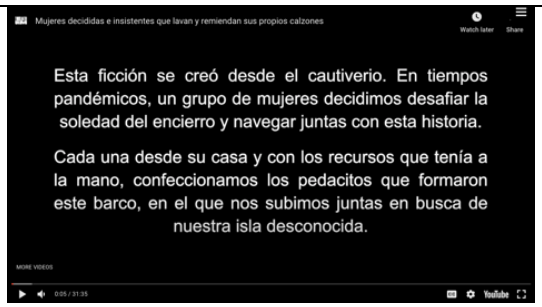
Ficha No. 3. Elementos teatrales y narrativa audiovisual del montaje *Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones*.

Datos generales	
Nombre montaje:	Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones.
Tipología proyecto:	Tipología 2: Montajes postproducidos. Subtipología: Montajes con incrustaciones de elementos visuales.
Duración:	31:35 minutos
Cámaras:	Cámara integrada en dispositivo de teléfono celular Iphone.
Liga al producto:	Página web de Teatro UNAM https://teatrounam.com.mx/teatro/mujeres-decididas-e-insistentes-que-lavan-y-remiendan-sus-propios-calzones/
Texto (guion literario):	Se escribió un guion literario exprofeso para la puesta en escena en la pantalla basado en el cuento "La isla desconocida" de José Saramago. Una adaptación con enfoque feminista. Donde el personaje central es una mujer, cuando originalmente era un personaje masculino. Y a su vez, los personajes que siguen a esta durante su travesía también son femeninos.
Sinopsis	En un palacio con tres puertas: la de los regalos, la de las peticiones y la de las decisiones. Una mujer toma la decisión de visitar al rey y pedirle un barco para navegar en busca de la isla desconocida, en un universo donde en apariencia todo ha sido descubierto. Petición que toma de sorpresa al rey en un pueblo donde nadie toma decisiones y mucho menos una mujer. Ante la insistencia de la extraordinaria mujer, el rey cede para evitar seguir siendo molestado. La mujer al retirarse deja abierta la puerta de las decisiones lo que provoca que todas las mujeres de la corte la sigan, convirtiéndose éstas en la tripulación de la embarcación.

Estructura narrativa	Estructura clásica, se identifica claramente una introducción, un nudo y un desenlace. Es lineal, la historia ocurre en orden cronológico. Está escrita en presente. Dividida en 8 escenas, en un solo acto. 1. Castillo 2. Encuentro con el Rey 3. La puerta de las decisiones 4. El muelle y el Capitán 5. La carabela es nuestra 6. La taberna del Marinero 7. De regreso a la hermosa carabela 8. Salida del barco
Personajes	Mujer decidida Mujer insistente Mujer atemorizada Mujer desesperanzada Nota: las cuatro mujeres antes descritas, se mencionan con el adjetivo señalado tanto en el texto, como en la puesta en escena. Pero es el mismo personaje, el adjetivo alude a los cambios de actitud o emoción durante la obra. Esto sucede también en menor medida con el personaje del Rey y la mujer remendona. Mujer de la limpieza Hombre desesperanzado Mujer decidida Mujer remendona Mujer que lava y remienda sus propios calzones* Mujer cocinera Secretario Rey Rey presionado* Mujeres de los balcones Marinero Capitán *Personajes que se repiten con un complemento distinto en su nombre. Aludiendo a un estado emocional o transformación del personaje.
Características teatrales	
Espacio o lugar para "mirar"	Las funciones se realizan en tiempo diferido ya que el montaje está pregrabado. Puede ser visto por las audiencias en diversas plataformas y en diferentes dispositivos.
Presencia / convivio	El convivio se manifiesta mediado por la pantalla, en tiempo diferido. Los actores no comparten el mismo espacio físico que el público. Ni establecen diálogo directo.
Acontecimiento único / irrepetible	Al ser un producto grabado y postproducido, no cumple con la característica de acontecimiento único (desde la literalidad del concepto).

El accidente	Es un recurso para la estructuración de la puesta en escena, es evidente que no se busca la excelencia a nivel técnico, las imperfecciones quedan evidentes y forman parte de la línea estética. Por ejemplo, en el ensamble de las incrustaciones en la estructuración del espacio y además se juega deliberadamente con las proporciones. El vestuario está diseñado con elementos de diversas épocas y colores (dependiendo de lo que las actrices tenían a su alcance en su confinamiento). También un detalle relacionado con la actuación, se identifica una libertad en la dirección de las miradas de los actores en correspondencia a la posición de los actores en el plano anterior/posterior con el que interactúan.
Convención teatral	Aunque la convención es un recurso presente también en el cine, en el momento en que el espectador asume creer en la ficción. En particular en esta sección al abordar el término convención teatral, se refiere a estrategias evidentemente no realistas que complementan la ficción y que normalmente no son un recurso recurrente en el cine. En este montaje el elemento principal identificado dentro de esta vertiente es la construcción de los escenarios elaborados con maquetas e inserciones de elementos de diseño gráfico, que aparecen en la composición dejando su naturaleza en evidencia. Ya sea por sus proporciones, mostrando los materiales con que fue realizado (papel, cartón, etc.) y sus bordes, o por su estructura en dos dimensiones, incrustados en ambientes tridimensionales. Es decir, el truco es evidente y los elementos aluden en mayor grado a la imaginación del espectador y a la convención para construir el universo de ficción. Ejemplo en la siguiente escena:  Otro punto dentro de esta vertiente se identifica en algunas escenas cuando dos personajes ven a la pantalla, pero se establece la convención de que dialogan frente a frente. Ejemplo en la siguiente escena:

	
Rasgos teatro en plataformas digitales	
Plataformas	Disponible en la página de Teatro UNAM. Plataforma de origen, YouTube.
Dispositivo	Puede ser visto: celular, tableta, computadora de escritorio y computadora portátil. Debido a la resolución pierde calidad para pantallas más grandes como la televisión.
Interactividad	No presenta ninguna estrategia de interactividad.
Tiempo ritmo	El ritmo recae sobre los actores, en particular sobre la interpretación, ya que los trazos escénicos son mínimos. Hay una gran cantidad de planos abiertos y la profundidad de campo es amplia, lo que deja en evidencia que el ritmo no está acotado por las reglas del lenguaje cinematográfico, más bien lo está por una búsqueda de la teatral.
Lenguaje y narrativa audiovisual	
Planos	Se identifican cambios de plano, predominan los medios (Medium Shot) y los generales (Long Shot). Adicionalmente, se localizaron algunos enteros (Full Shot) y de conjunto. Y únicamente un plano detalle (Extreme Close Up), un primer plano (Close Up), un plano americano (Medium Full Shot) y uno americano de conjunto. La puesta en escena inicia con un planto medio. Luego se intercalan los planos medios y generales en su mayoría. Aunque los planos generales cumplen una función descriptiva, también tienen función narrativa, ya que, al haber pocos planos cerrados, gran parte de la evolución de la historia y los personajes sucede en estos encuadres. El único primer plano dentro de la propuesta es el plano 58, cumple con un objetivo expresivo, ya que se integra inmediatamente después que el personaje principal ha sido agredido. 0: 0.00 – 0.16

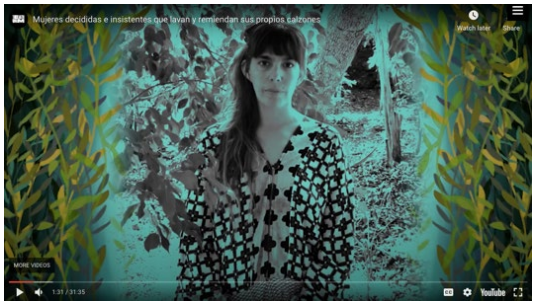


ESCENA 1 – EL CASTILLO

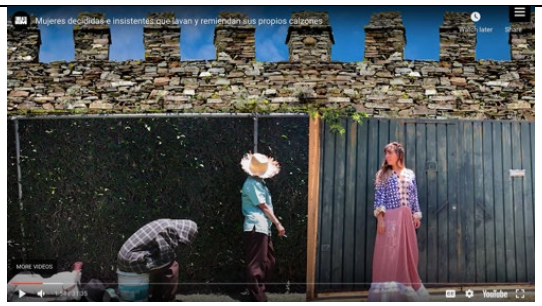
Plano 1: Medio largo 0.17 – 1:30



Plano 2: Medio 1:31 – 1:43



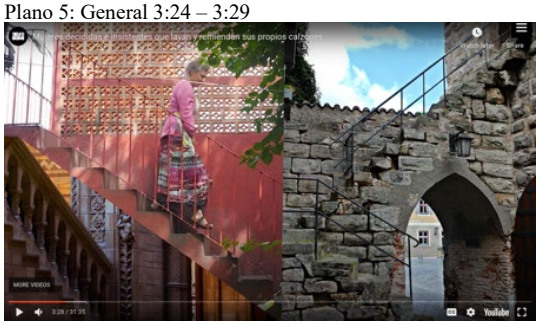
Plano 3: General de conjunto 1.44 – 2:05



Plano 4: General de conjunto 2:05 – 3:23



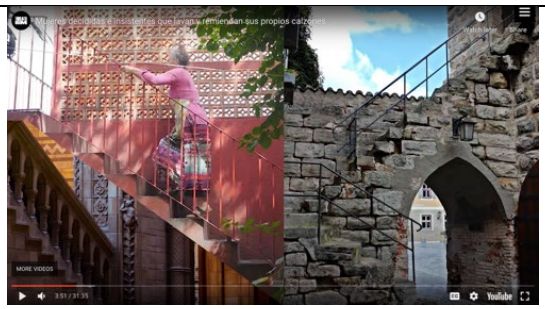
Plano 5: General 3:24 – 3:29



Plano 6: Detalle /Subjetivo en ángulo picado 3:29 – 3:48



Plano 7: General 3:49-3:53



Plano 8: General de conjunto 3:53 – 4:37



Plano 9: General 4:38 - 4:43



Plano 10: Entero de conjunto 4:44 – 5:38



Plano 11: General 5:39 – 5:43



Plano 12: General de conjunto 5:43 – 6:23



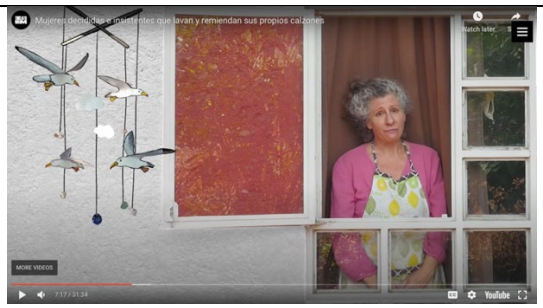
Plano 13: Medio de conjunto 6:24 – 7:03



Plano 14: General de conjunto 7:04 – 7:16



Plano 15: Medio 7:17 - 8:02

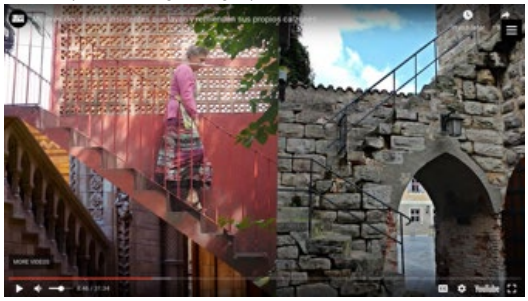


ESCENA 2 – ENCUENTRO CON EL REY

Plano 16: Medio de conjunto 8:03 – 8:41



Plano 17: General 8:42 - 8:47



Plano 18: Entero de conjunto 8:47 - 8:59



Plano 19: Entero de conjunto 9:00 – 10:34



Plano 20: Medio 10:35 – 10:54



Plano 21: Entero. 10:55 -11:28

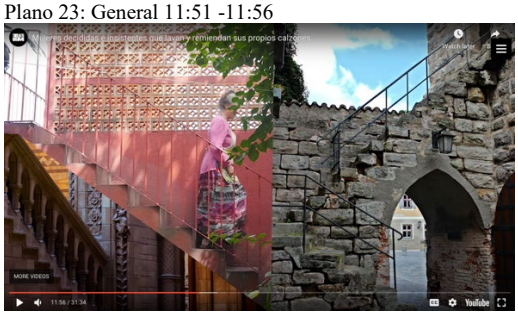


ESCENA 3 – LA PUERTA DE LAS DECISIONES

Plano 22: Medio 11:29 -11:50



Plano 23: General 11:51 -11:56



Plano 24: Entero 11:57-12:18



Plano 25: General de conjunto 12:18 – 13:40



Plano 26: Medio largo 13:41 -13:47



Plano 27: General en ángulo picado 13:48 - 13:57



Plano 28: Medio largo 13:58 -14:00



Plano 29: General en ángulo picado 14:01 - 14:08



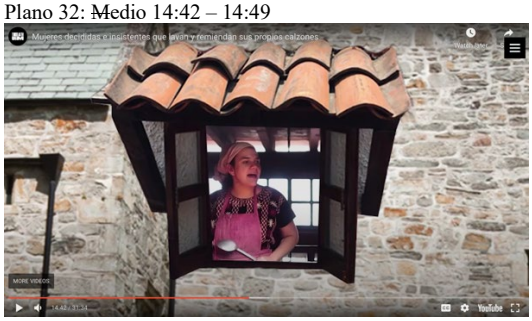
Plano 30: Medio 14:08 -14:29



Plano 31: Medio 14:29-14:41



Plano 32: ~~M~~edio 14:42 – 14:49



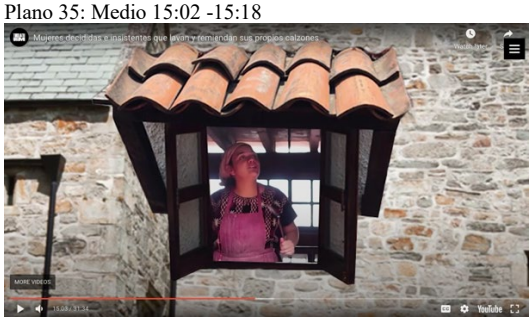
Plano 33: General 14:50 – 14:57



Plano 34: Medio 14:58 -15:01



Plano 35: Medio 15:02 -15:18



Plano 36: Medio largo en ángulo picado con movimiento de cámara en mano que sigue al personaje 15:19 -15:30



Plano 37: Entero 15:31 - 16:09



ESCENA 4 – EL MUELLE Y EL CAPITAN

Plano 38: General 16:10 – 18:39 (Se complementa con incrustaciones de elementos).



ESCENA 5 – LA CARABELA ES NUESTRA

Plano 39: General en ángulo contrapicado 18:40 -18:56
(Se complementa con incrustaciones de elementos).



Plano 40: Medio en ángulo picado 18:57 -19:15



Plano 41: Medio largo en ángulo contrapicado 19:15 - 19:37



Plano 42: General en ángulo contrapicado 19:38 – 20:11



ESCENA 6 – LA TABERNA DEL MARINERO

Plano 43: General 20:12 20:13



Plano 44: Medio en ángulo contrapicado 20:14 - 21:40 (Transición 20:14)



Plano 45: Entero 21:41 – 21:55



Plano 46: Medio 21:56 – 22:18



Plano 47: Entero 22:18-21:22



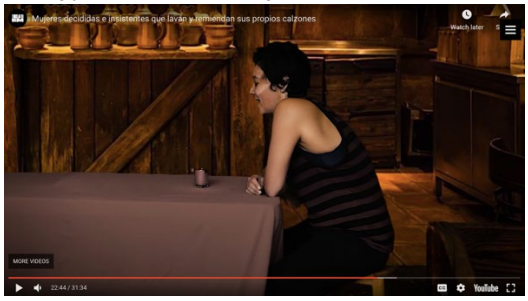
Plano 48: Medio 22:22 – 22:32



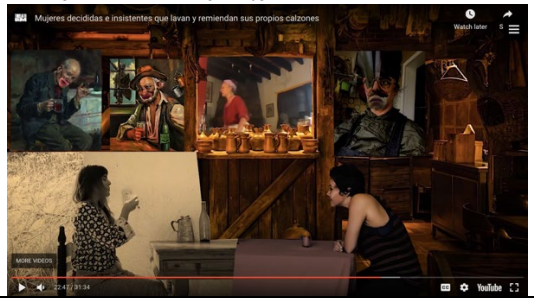
Plano 49: Medio 22:33 – 22:42



Plano 50: Medio 22:42 – 22:45



Plano 51: General 22:46 24:05



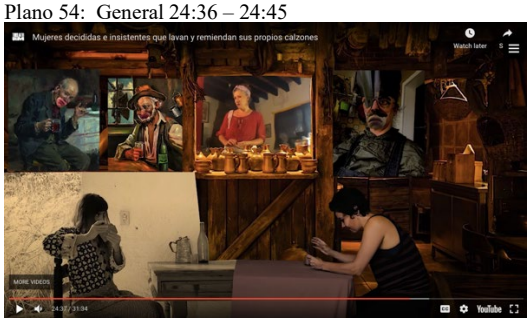
Plano 52: Medio 24:06 – 24:11



Plano 53: Medio en ángulo contrapicado 24:12 – 24:36



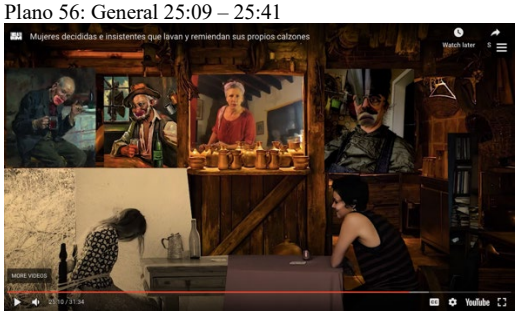
Plano 54: General 24:36 – 24:45



Plano 55: Medio 24:46 – 25:09



Plano 56: General 25:09 – 25:41



Nota: 25:11 Cae escotilla y cubre a la mujer de la taberna.

Plano 57: Medio 25:42 – 26:26



ESCENA 7 – DE REGRESO A LA HERMOSA CARABELA

Plano 58: Primer plano 26:27 – 26:44



Plano 59: General 26:45 – 27:31



Plano 60: Medio en ángulo picado 27:32 – 28:39



Plano 61: General en ángulo contrapicado 28:40 – 29:08



Plano 62: Entero en ángulo contrapicado 29:09 – 29:20



Plano 63: Medio largo en ángulo contrapicado 29:21 – 29:46



Plano 64: Americano en ángulo contrapicado 29:47 – 29:50



Plano 65: Entero en ángulo contrapicado 29:51 – 29:53



Plano 66: Medio en ángulo contrapicado 29:54 – 29:59



Plano 67: Medio en ángulo contrapicado 30:00 – 30:04



Plano 68: Entero en ángulo contrapicado 30:05-30:09

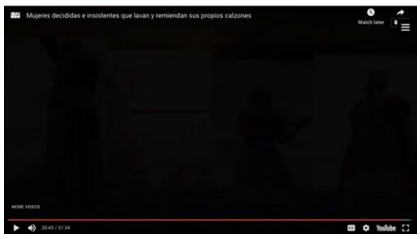


Plano 69: Americano de conjunto en ángulo contrapicado 30:10 – 30:42



30:43 – 30:47 Transición a negro

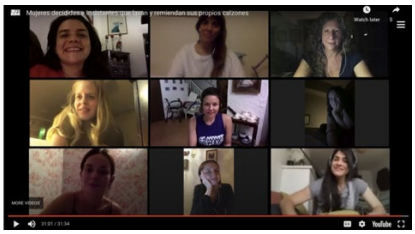
0. Secuencia de créditos y secuencia postcréditos (proceso creativo).
30:48 – 31: 34







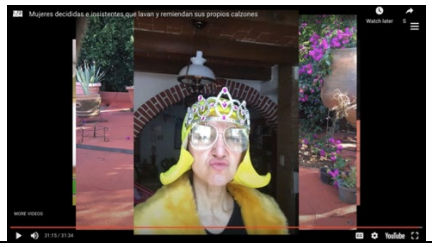




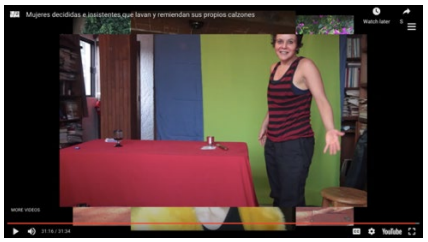
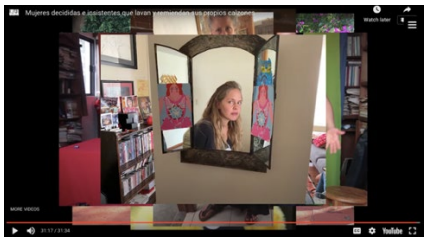
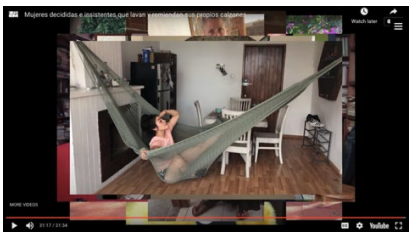
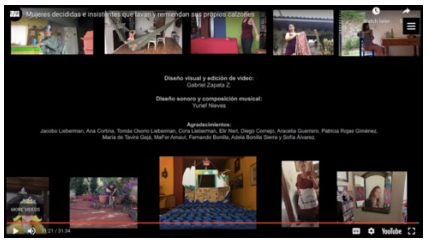










	      
Profundidad de campo	La profundidad de campo en la mayoría de las escenas es amplia por lo cual se muestra la imagen completa, nítida, permitiendo observar el conjunto. Es decir, quedan definidas tantos las figuras como el fondo. La distribución de los objetos y sujetos con respecto a la cámara y el escenario facilita la percepción de la profundidad de campo de las escenas.
Ángulos	Predomina el uso del ángulo normal, aunque se identifican diversos planos picados y contrapicados.
Movimientos de cámara	En plano 36 se percibe un travelling de seguimiento con cámara en mano.
Corte y/o transiciones	Inicia con un fundido desde negro. Se identifican cortes de plano a plano, cortes de continuidad y cortes cruzados, en conclusión, se utiliza el corte directo como elemento de transición de una escena a otra. En algunas ocasiones sobre todo después de la presencia del rey o para anunciar la misma, se identifican distribuciones en el encuadre en “L” o “J”. Para unir los planos de las puertas de la taberna y el del interior, se usó una

	cortinilla. Y en los momentos que la composición de un encuadre se estructura de diferentes imágenes, se utilizan cortinillas múltiples. Al final se termina con un fundido a negro, para introducir los créditos.
Efectos especiales (visuales) y otros recursos.	El trabajo está realizado con una propuesta de collage en la cual se insertan elementos que complementan la composición en el encuadre e interactúan con las acciones de los personajes. Destaca un barco de utilería, pero se identifican desde elementos que cumplen únicamente la función de fondo del escenario, marcos que encuadran a los actores, elementos de atrezzo e imágenes aisladas que adquieren valor simbólico en la composición. Efectos en los que se hace hablar a imágenes inanimadas, efectos especiales para cambiar de una imagen a otra o de un personaje a otro. Se utilizan filtros de color (verde, azul, blanco y negro, sepia, etc.) y granulados para reforzar elementos de la imagen sobre todo aquellos que remarcan situaciones emocionales del personaje. En general el uso del color, formas y texturas contribuyen al planteamiento estético de la obra audiovisual.
Diseños de producción	
Diseño escenográfico / locaciones (características ex profesas para el formato y/o adaptaciones)	- Espacio 1: Ventana de palacio. Con inserción de diseño gráfico, un carillón de gaviotas. - Espacio 2: Área arbolada. - Espacio 3: Exterior de palacio. Composición estructurada en tres áreas, parte superior un muro rocoso. En la parte inferior, en un extremo una malla ciclónica con vegetación y en el otro, una puerta metálica. (Elementos de diversas épocas). - Espacio 5: Fachada de palacio. Estructurada con un elemento incrustado al fondo de cantera con ventanas de diferentes épocas y otro elemento lateral con el mismo acabado, unidos con perspectiva forzada. El cielo articulado con las olas del mar. - Espacio 6: Escaleras de palacio. Composición realizada con tres imágenes. Una de escaleras interiores, otra de escaleras exteriores en la época actual. Y tercero, escaleras exteriores junto a un arco de ojiva. - Espacio 7: Puertas. Dos espacios en la misma composición. Una puerta contemporánea de madera (Mujer de la limpieza) y otra puerta de lámina (Mujer decidida). Aluden a puertas del castillo, pero ambas de época contemporánea. - Espacio 8: Puertas. Dos espacios en la misma composición. Una puerta con marco de concreto y plantas en las laterales y dos columnas (Rey). Y otra puerta de lámina (Mujer decidida). Aluden a puertas del castillo, pero ambas de época contemporánea. - Espacio 9: Cuarto de limpieza. Compuesto de dos imágenes. En la primera un muro de ladrillo con ventana. En la segunda una puerta en el extremo lateral con un muro de aplanado liso. -Espacio 10: Jardín. Un muro de ladrillo con un vano que cumple con la función de ventana y un barandal verde. - Espacio 11: Exterior de palacio. Un jardín. - Espacio 12: Puerto. Imagen de un mar con incrustaciones de un muelle y una pequeña embarcación, además de un área verde en un marco de olas donde está el personaje de la mujer decidida. La barca antes mencionada, se ubica en el extremo contrario y se complementa con la imagen de un

	espacio interior con una hamaca, donde se encuentra el marinero. Sobre el cielo un patrón de gaviotas, paradas en el vacío (no están volando). - Espacio 13: Carabela. Un barco de utilería con incrustaciones de diferentes tipos de cielos y cuadros donde se ubican a las actrices. - Espacio 14: Muelle verde. En medio de una imagen de mar, con una incrustación de plantas y maleza al fondo. En un extremo una vista pequeña de la fachada del castillo y en el lado contrario el carillón de gaviotas. - Espacio 15: Puerta de entrada a la taberna. Dos muros de madera y en el centro una puerta pequeña abatible a ambos lados. - Espacio 16: La taberna. Un área con muros de madera y en la sección principal una mesa. Al fondo una barra, detrás de ella otra área, encuadrada por una incrustación con jarrones de cobre, en esta sección los muros son blancos y hay vigas de madera. En los espacios laterales de la barra, incrustaciones con diferentes obras plásticas.
Vestuario (características ex profesas para el formato y/o adaptaciones)	En el vestuario se identifica que también se manejó con base en la propuesta de collage. Los elementos son muy diversos en cada personaje, incluso de diferentes épocas y contextos. Al igual que las telas, texturas y colores; se nota una gran diversidad. Mujer decidida: Blusa de rombos azules con fondo blanco y mangas largas. Falda de corte largo estampado en rojo con blanco, con encaje blanco en la orilla. Se cubre con una cobija en color café con estampado blanco. Cabello suelto. Rey: Viste en negro, ropa ajustada. Contrastada con un amarillo intenso en la chamarra de aparente peluche. Tenis modernos en blanco, lentes oscuros y una peluca de plástico amarilla con una corona femenina. Lentes claros en algunas escenas. Mujer de la limpieza: Vestido rosa y delantal con fondo blanco con figuras en amarillo y verde. Falda en franjas rosa y agua con algunos puntos negros, y un remate en velo transparente negro. Huaraches. Mujer remendadora: Blusa morada, listón grueso oscuro en la cabeza y cabello suelto. Mujer Cocinera: Delantal guinda, vestido de mangas cortas color guinda oscuro, con detalles blancos. Pañuelo color crema en la cabeza. Mujer en la Taberna: Blusa guinda, pañuelo violeta en la cabeza, amarrado en forma de banda. Delantal blanco y aretes largos. Secretario: Camisón de dormir azul cruzado en el pecho, color más intenso cerca del cuello. Gorro del mismo color azul. Y lentes. Marinero: Pañuelo rojo en la cabeza, chaleco negro y camisa amarilla. Bigotes y ceja pintada en un solo trazo.

	Capitán: Camisa de rayas negras y cafés sin mangas. Pantalón negro y cabello corto.
Iluminación (características ex profesas para el formato y/o adaptaciones)	Predominan las escenas con luz natural (día) de las locaciones donde fueron grabadas (espacios de las viviendas de las actrices). Excepto en la escena de la cantina la cual se grabó en un interior y en las escenas en interiores en las casas de las actrices que en apariencia fueron grabadas con la luz de uso cotidiano en esos espacios.
Diseño sonoro (música, voz, silencios, efectos)	En la presente puesta en escena se pueden identificar: -Voces: diálogos en la escena y voces en off (estrategia recurrente). -Ambientes generados con sonidos de grillos, pájaros, viento y olas. Con el objetivo de contextualizar en espacios exteriores con vegetación y la fauna correspondiente, así como también algunas escenas en o con cercanía al mar. -Música original: 1. El montaje inicia con un ambiente generado por el sonido de las olas del mar, posteriormente la música instrumental de obertura tiene como base la guitarra y pájaros de fondo, genera una atmósfera tranquila de cotidianidad. 2. Música instrumental - guitarra, para acompañar las escenas en la escalera (ascensos y descensos), como pauta de transición. 3. En la taberna, se emplea la música instrumental primeramente con el objetivo de generar la atmósfera de este tipo de lugares y posteriormente para provocar tensión, ligada a la situación de peligro en la que se encuentra el personaje de la mujer decidida. 4. En las apariciones del personaje del "Rey", reforzando su presencia. O bien anunciando su llegada o permanencia, en planos posteriores o anteriores (Transiciones en "J" y "L"). 5. Música instrumental, que evoca una atmósfera de liberación y emancipación.
Utilería (atrezzo):	Cigarro, tela para remendar, aguja, trapo limpieza, bote metálico para la leche, marcador, hoja bond, guitarra eléctrica, escoba, trapeador, balde, papel sanitario, artículos de limpieza, garrafón de agua, cucharón metálico, botella de alcohol, llave, bandera blanca, botella de vidrio vacía, vaso y una bandera heráldica.
Dirección de actores	
Técnica actuación	En la interpretación no se identifica la búsqueda de un tono realista para adaptar la puesta en escena a la cámara. Es decir, se conserva una técnica más apegada a lo teatral, con una proyección de voz intensa y emociones acentuadas. Cabe destacar que todos los personajes incluso los masculinos son interpretados por mujeres.

Trazo escénico	Predominan las escenas sin desplazamientos o con trayectos mínimos; como entrar o salir del encuadre de las ventanas de los espacios donde se desarrolla la acción. Excepto en las tomas correspondientes a cuando las mujeres abandonan el castillo. Y en la taberna, donde la mujer decidida se desplaza un trayecto corto (de la puerta a la mesa).
Montaje	
Descripción del tipo de montaje o narrativa audiovisual	Se identifica un montaje externo, al existir un trabajo de edición, de postproducción, pero es evidente que no hubo la intención de abordar alguna de las tipologías de montaje cinematográfico clasificadas por Einstein, al ser un proyecto con un proceso de experimentación. Aun así, en ciertas escenas nos remite a un montaje rítmico al identificarse una clara relación, entre la imagen, el contenido, la acción y el sonido. Así como ciertos patrones (repeticiones), de espacios, encuadres y sonidos, que establecen ligas entre planos, a través de elementos o de la música. Pero claramente está presente, el montaje interno, se puede observar aportaciones en cuanto a: la composición del plano, trazos escénicos y fuera de campo. La temporalidad es lineal.
Puesta en escena	
Análisis global de diseño	*Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones*, es una obra teatral – audiovisual, basada en un cuento de José Saramago, con una adaptación desde un enfoque feminista; donde el personaje central es una mujer, a diferencia del original y donde los personajes que la siguen en su travesía son de su mismo sexo. Desde la propuesta artística, es importante señalar que el concepto de collage impacta en la totalidad de los diseños de producción, así como en las interpretaciones y en la línea estética en general. Es decir, todos los elementos antes mencionados están articulados con elementos de distintas épocas, técnicas y con la compaginación de diversos universos con diferentes grados de realidad y ficción. A su vez, la articulación y lógica de funcionamiento de estos para contar la historia se realiza haciendo evidente la diversidad de elementos y el ensamble.

Fuente: elaboración propia basada en Cebrián (1998), Dubatti (2012), Mijares (2021), Zavala (2015), Casetti & Di Chio (1991)

La aplicación del presente instrumento en el montaje *Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones*, proyecto realizado bajo la técnica del collage, nos deja en evidencia la búsqueda y una presencia marcada de lo teatral en el proyecto audiovisual, en diversas vertientes, quizá en algunos puntos de manera consciente y en otros se corresponde a la lógica de trabajo de los artistas involucrados y su experiencia.

En cuanto a lenguaje y narrativa audiovisual, queda en evidencia que la obra no se planeó con la intención de realizar un tipo de montaje en particular, pero en diversos momentos se evoca al montaje rítmico, ya que en ciertas escenas es determinante la relación de la imagen, el contenido

y el sonido, además que se identifica un patrón, un recurso de repetición de encuadres. Y en momentos se identifican ligas entre plano y plano a través del sonido o mediante el movimiento de elementos gráficos-escenográficos (barco, nubes, olas, etc). Según Eisenstein sobre el montaje rítmico,

> Al determinar la longitud de los trozos, el contenido dentro de los cuadros es un factor que debe considerarse como poseyendo iguales derechos. Es muy posible encontrar aquí casos de identidad completamente métrica en los trozos y en sus medidas rítmicas, logadas mediante una combinación de los trozos de acuerdo con su contenido. En el montaje rítmico hay movimiento dentro del cuadro que impulsa el movimiento de un cuadro a otro. Tales movimientos dentro del cuadro pueden ser objetos en movimiento, o el movimiento de los ojos del espectador dirigidos a lo largo de las líneas de un objeto inmóvil (…). (Sánchez, 1994, párrafo 274 -275).

Además, se fragmenta la acción en diversos planos, pero los valores de estos no se emplean exactamente dentro de la lógica cinematográfica. Ya que se identifican una gran cantidad de planos generales con finalidades descriptivas, pero también con un peso narrativo, normalmente dentro del lenguaje cinematográfico los planos narrativos son más cerrados, pero en este montaje queda en evidencia, que, en la búsqueda de lo teatral, se optó por planos abiertos en momentos que dada la historia las necesidades iban más allá de lo descriptivo. También se localizan un alto número de planos medios y solo un primer plano, lo cual podría ser una estrategia por seguir evocando la teatralidad, es decir en el teatro presencial, el espectador observa el encuadre de la boca escena, que enmarca un espacio amplio donde la audiencia decide lo que observa. Dentro de esta misma lógica, que tiene como propósito ver el todo, se puede justificar el hecho de que, en la mayoría de las escenas, la profundidad de campo es amplia, lo que permite ver todo el conjunto con gran nitidez. Y el ritmo se regula más por un tipo de montaje interno, en el que la cámara, los personajes y la historia determinan el movimiento (Montaje interno termino que alude a un concepto cinematográfico, pero que funciona cercano a la lógica teatral en ciertos elementos). Solo hay un movimiento de cámara y los ángulos son mínimos, lo que refuerza la idea de la búsqueda de la esencia del teatro en la pantalla. Así también, se utiliza una estrategia recurrente en el recinto teatral físico, escenas donde dos personajes están frente a la cámara, al público, pero se establece la convención de que dialogan entre sí.

Con relación al diseño escenográfico, las composiciones se articulan con fragmentos de videos de los espacios que habitan las actrices, con elementos gráficos y maquetas, tomando como elemento central de la propuesta una reproducción a escala de un barco, donde el mar, espacio de navegación es utilizado como olas y también como cielo. Lo cual da como resultado un espacio dinámico, no realista, donde los elementos entran y salen libremente, sin preocuparse en gran medida por las intersecciones. El movimiento alude, de cierta manera, a los movimientos de tramoya en el teatro y aun cuando está en pantalla la propuesta, da la sensación de un espacio donde entran, bajan, suben y salen elementos. Evidentemente la propuesta contempla un descuido intencional de la perspectiva al momento de unir los elementos y también de los límites de cada imagen. Descuido característico de la técnica del collage. Cabe destacar que los elementos son de diversas épocas. Los ejes de acción en los espacios y la regla de los 180 grados, en varias de las tomas no fueron tomados en cuenta y en otras se identifican forzadas.

El diseño de vestuario y de utilería, es un mestizaje de épocas y estilos, lo que no solo deja en evidencia el collage, si una estrategia artística para resolver la situación de distanciamiento de las actrices. Los mismo sucede con la utilería, se identifican elementos actuales y cotidianos, como objetos de limpieza, garrafones de agua, los cuales coexisten con una bandera heráldica y un cacharro de leche (como se le conoce popularmente). En coherencia con la técnica del collage evidente en todos los diseños de producción, sucede lo mismo en las técnicas de interpretación de las actrices. Y conservan una proyección potente y emociones acentuadas, más ligadas a la técnica teatral donde interviene como factor importante la distancia en que se ubica el espectador. Adicional a los elementos señalados anteriormente para evocar la teatralidad. También se identificaron otros elementos utilizados dentro de las reglas de lenguaje audiovisual que fueron usadas para construir la narrativa, como los son los diferentes tipos de cortes, transiciones y el diseño sonoro. El recurso del fuera de campo, es determinante en la propuesta y la secuencia postcréditos de este montaje es muy valiosa, ya que las imágenes aproximan al proceso creativo, a los espacios y a las condiciones en que se realizaron las grabaciones.

En resumen, la integración de lenguaje audiovisual y por lo tanto de la cámara, tiene como intención primordial acotar lo que el espectador verá y como será narrada la historia. Pero en

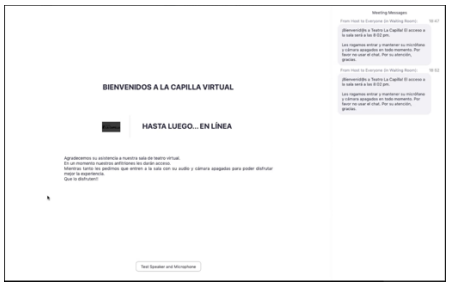
particular en este montaje teatral es evidente que se tomaron diversas licencias para permitir a las audiencias tomar decisiones sobre lo que se observa, al igual que una puesta en escena teatral en espacio físico. Así también, queda claro que se integraron y conservaron diversos elementos teatrales con el objetivo de apegarse a la experiencia teatral.

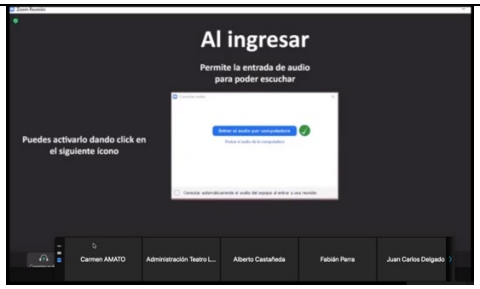
6.1.4 Conclusiones del análisis de contenido del montaje *Hasta luego* de Antonie Jaccoud.

Se presenta la ficha de análisis de contenido sobre los elementos teatrales y narrativa audiovisual del montaje "Hasta luego" de Antonie Jaccoud y, posteriormente, la descripción y explicación de los hallazgos encontrados en la misma.

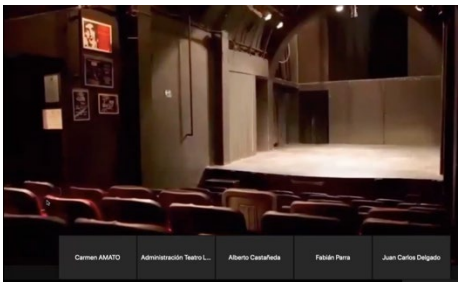
Ficha No. 4. Elementos teatrales y narrativa audiovisual del montaje "Hasta luego" de Antoine Jaccoud.

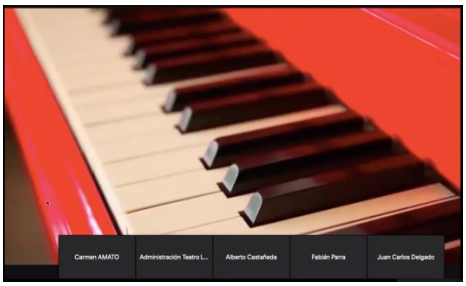
Datos generales	
Nombre montaje:	*"Hasta Luego"* de Antoine Jaccoud.
Tipología proyecto:	Tipología 1: Transmitidos en vivo. Subtipología C: Puesta en escena con conversatorio. Subtipología II: Transmitidos con varias cámaras y mezcla en vivo.
Duración:	Puesta en escena 43:41 minutos (sin contar el conversatorio)
Cámaras:	Transmitido a tres cámaras con un *switcher.*
Liga al producto:	No disponible. Las funciones fueron transmitidas en vivo por la plataforma de Zoom Video Communications.
Texto (guion literario):	Texto escrito por el dramaturgo suizo Antoine Jaccoud, en formato para teatro presencial. Traducido e interpretado por Boris Schoemann.
Sinopsis	Un padre a la distancia despide a sus hijos que han partido a un viaje para colonizar Marte, ya que la tierra ha sido contaminada y los humanos deben explorar nuevos planetas para sobrevivir. Una despedida llena de incertidumbre y esperanzadora que reflexiona sobre la herencia generacional, tanto desde un enfoque enriquecedor y como responsables del colapso del planeta.
Estructura narrativa	La estructura es lineal, empieza con el lanzamiento del cohete, para posteriormente abordar el discurso de despedida del padre. Todo sucede en orden cronológico.
Personajes	El padre.

Características teatrales	
Espacio o lugar para “mirar”	Las funciones se transmitieron en vivo, mediadas por la pantalla, a través de la plataforma zoom.
Presencia / convivio	El convivio sucede mediado por las pantallas de los dispositivos, tanto en la función como en el convivio con los espectadores después de esta.
Acontecimiento único / irrepetible	Aun cuando las funciones son mediadas por la pantalla, todas las presentaciones fueron en vivo, por lo tanto, acontecimientos únicos e irrepetibles. No se difundió versión grabada por decisión de la compañía.
El accidente	Dado que las funciones fueron presenciales con público y además transmitidas en vivo, el accidente es parte natural de la representación.
Convención teatral	La principal convención es la propuesta de diálogo directo con el espectador, sin la mediación de la pantalla. Lo anterior, a través de un planteamiento de ruptura de la cuarta pared, en la cual el actor se dirige y confronta a la cámara.
Rasgos teatro en plataformas digitales	
Plataformas	Actualmente no está disponible. Se realizaron funciones en vivo, transmitidas por zoom en la página oficial de la compañía “La Capilla”, pero no se dejó grabación disponible ni en ese medio, ni en redes sociales.
Dispositivo	Puede ser vista en teléfonos celulares, tabletas y pantallas de computadoras pequeñas. Pierde resolución en televisión o en computadoras de gran formato.
Interactividad	En un conversatorio virtual con el público después de la función en la plataforma zoom.
Tiempo ritmo	El tiempo ritmo en gran medida es regulado por el actor, no solo por el trabajo del personaje, sino también por la propuesta de trazo escénico que sustituye el movimiento de cámaras por los desplazamientos del actor. Las cámaras están fijas y quien se aleja o aproxima e incluso interactúa es este. Lo anterior, acompañado por el juego de encuadres del mezclador.
Lenguaje y narrativa audiovisual	
Planos	**1.Apócope de introducción (secuencia de apertura) y proceso de acceso y ajustes a la plataforma.**  


Al ingresar
Permite la entrada de audio para poder escuchar
Puedes activarlo dando click en el siguiente icono
Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Juan Carlos Delgado


TEATRO LA CAPILLA
dramaturgias contemporáneas
Taquilla
Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Juan Carlos Delgado


Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Juan Carlos Delgado


Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Juan Carlos Delgado


Proyecto realizado con estímulo del Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (Fonca)
CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA
FONCA
(Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales)
Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Eunice Heras


CARTELERA MARZO
Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Eunice Heras


TEATRO
LA CAPILLA
El mar de papel
Compañía: Colectivo Teatral Cactus | Dramaturgia: Luis Aldama | Dirección: Sixto Castro Santillán | Elenco: Luis Vegas.
Del 29 de mar al 19 de abr | Lun, 19:00 h
Proyecto apoyado por el Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (Fonca)
ANTI
LOS ENDEBLES
CULTURA
FONCA
Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Eunice Heras


TEATRO
LA CAPILLA
Solo quiero regresar
Compañía: Me Dijo Le Dijo Le Dije en colaboración con Idea Films | Dramaturgia: Daniel Ortiz | Dirección: Daniel Ortiz | Elenco: Valeria Fabbri, Christopher Aguilaaocho, Karina Lechuga y Santiago Ulloa.
Del 15 de marzo al 19 de abril | Lunes, 21:00 h
Proyecto apoyado por el Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (Fonca)
ANTI
LOS ENDEBLES
CULTURA
FONCA
Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Eunice Heras


TEATRO
LA CAPILLA
El portal suspendido
Del 2 al 30 de marzo | Martes, 19:00 h
Proyecto apoyado por el Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (Fonca)
ANTI
LOS ENDEBLES
CULTURA
FONCA
Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Eunice Heras


TEATRO
LA CAPILLA
Cartografías de la memoria
Del 2 de marzo al 6 de abril | Martes, 20:00 h
Proyecto apoyado por el Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (Fonca)
ANTI
LOS ENDEBLES
CULTURA
FONCA
Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Eunice Heras


HASTA LUEGO
De Antoine Jaccoud | Traducida e interpretada por Boris Schoemann |
Dirección: Daniel Bretón | Del 24 de febrero al 24 de marzo |
Miércoles, 20 h | Solo transmisión en línea
Proyecto apoyado por el Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (Fonca)
Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Eunice Heras


TEATRO LA CAPILLA
Varias tandas por un boleto
Del 4 al 25 de marzo | Jueves, 20:00 h
Proyecto apoyado por el Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (Fonca)
ANTI
CULTURA
FONCA
Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Eunice Heras


Me sale bien estar triste
TEATRO LA CAPILLA
Me sale bien estar triste
Compañía: Los tristes | Dramaturgia y dirección: Jimena Eme Vázquez |
Elenco: Talia Yael*, Martha Mega, Daniel H. Gómez.
Del 5 de febrero al 26 de marzo | Viernes, 20:00 h
Proyecto apoyado por el Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (Fonca)
ANTI
CULTURA
FONCA
Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Eunice Heras


TEATRO LA CAPILLA
Yo luché contra una ballena en las cataratas del Niágara
Del 12 de marzo al 2 de abril | Viernes, 20:00 h
Proyecto apoyado por el Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (Fonca)
ANTI
CULTURA
FONCA
Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Eunice Heras


TEATRO LA CAPILLA
El camerino de Ofelia
Del 20 de febrero al 27 de marzo | Sábados, 19:00 h
Proyecto apoyado por el Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (Fonca)
ANTI
CULTURA
FONCA
Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Eunice Heras


TEATRO LA CAPILLA
Antojitos mexicanos
Your internet connection is unstable
Del 6 al 27 de marzo | Sábados, 20:00 h
Proyecto apoyado por el Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (Fonca)
ANTI
CULTURA
FONCA
Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Eunice Heras


TEATRO LA CAPILLA
Pájaros, la extinción de la juventud*
Del 21 de febrero al 14 de marzo | Domingos, 12:30 h
Proyecto apoyado por el Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (Fonca)
ANTI
CULTURA
FONCA
Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Eunice Heras


TEATRO LA CAPILLA
El deseo de Tomás
Del 21 de marzo al 25 de abril | Domingos, 12:30 h
Proyecto apoyado por el Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (Fonca)
ANTI
CULTURA
FONCA
Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Eunice Heras

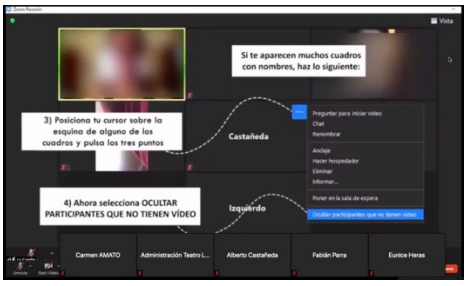

TEATRO LA CAPILLA
Otra Electra
Del 14 de febrero al 18 de abril | Domingo, 19:00 h
Proyecto apoyado por el Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (Fonca)
ANTI
CULTURA
FONCA
Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Eunice Heras


TEATRO LA CAPILLA
Los amores cansados
Del 21 de febrero al 28 de marzo | Domingo, 18:00 h
Proyecto apoyado por el Sistema de Apoyos a la Creación y Proyectos Culturales (Fonca)
ANTI
CULTURA
FONCA
Carmen AMATO
Administración Teatro L...
Alberto Castañeda
Fabián Parra
Eunice Heras



















2.Secuencia de lanzamiento del cohete (44 segundos)
Video en blanco y negro de uno de los primeros lanzamientos de cohete realizados en la historia, el cual fue transmitido vía televisión.


MINS. SECS.
-02:53






MINS. SECS.
-02:26




MINS. SECS.
-02:23











3.Secuencias de la puesta en escena

Secuencia I. Primer plano (Close Up). 29:17m – 34:04 (duración 4m:45s).

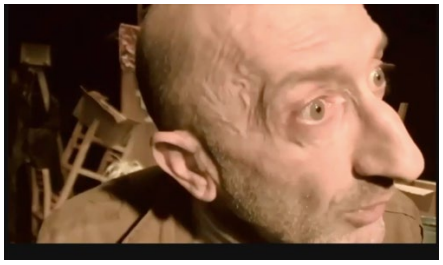
- Presentación del personaje del padre. Imagen en blanco y negro. El personaje aparece a ¾ y luego gira al frente y rompe la cuarta pared.




- Fundido (2 segundos).

Secuencia II. 34:07 m – 35:52m (duración 1m:45s). Los tamaños de planos que se identifican: plano general (Long Shot), planos medios (Medium Shot) y primerísimo primer plano (Big Close Up). Plano horizontal y plano picado. Las imágenes en color sepia.



Secuencia III. 35:35m- 36:55m (duración 1m:20s). Los tamaños de planos que se identifican: plano americano (Medium full Shot) y plano medio (Medium Shot). Imágenes en color sepia.







Secuencia IV. 38:06 (duración 1m:10s). Los planos que se identifican: Planos medios (Medium shot), primer plano (Close up) y plano detalle (Extreme Close up). Plano horizontal y plano picado. Imágenes en blanco y negro.









Secuencia V. 38:07m – 40:14m (duración 2m:7s). Los planos que se identifican: Planos medios (Medium Shot) y plano americano (Medium Full Shot). Imágenes en sepia.









Secuencia VI. 40:15m – 42:05m (duración 1m:50s). Se identifican: Planos generales (Long Shot) y medios (Medium Shot). Imágenes en sepia.













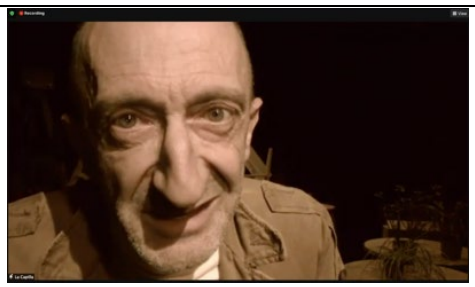


Secuencia VII. 1:03:19m – 1:08:27m (duración 5m:8s). Se identifican: Planos generales (Long Shot), planos medios (Medium Shot), planos detalle (Extreme Close up), primer y primerísimo primer plano (Big Close up). Imágenes en sepia.

















Secuencia VIII. 1:08:28m – 1:10:36m (duración 2m:8s). Se identifican: Planos de americanos (Medium Full Shot) (aunque la figura se corta un tanto más debajo de lo habitual) y planos medios (Medium Shot). Imágenes en sepia.









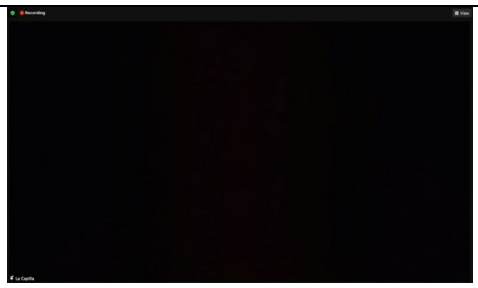


Secuencia IX. 1:10:37m – 1:12:59m (duración 2m:22s). Se identifican: Un plano general (Long Shot), primeros (Close Up) y primerísimos primer plano (Big Close Up). Imágenes en blanco y negro.









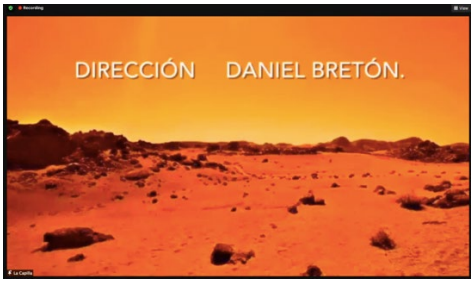
4.Secuencia de cierre

Imágenes a color en las que se sobreponen los créditos con tipografía en color blanco. 1:13:03m – 1:13:58m (duración 55s).













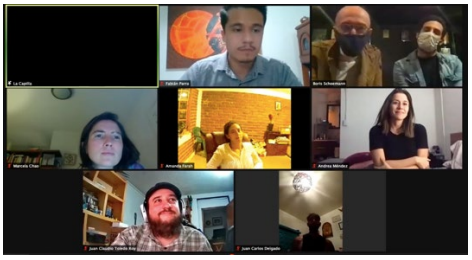








C) Conversatorio





En la propuesta tienden a predominar los planos medios y los primeros planos. Se muestran en el análisis, imágenes de las primeras tomas del montaje y de las finales, pero en general la puesta en escena sigue la misma lógica. El montaje está centrado en un solo actor (un monólogo), se hace énfasis en él usando medios planos y en los momentos de mayor dramatismo se emplean planos cerrados (primer plano y primerísimos primeros planos), de acuerdo con los valores del lenguaje cinematográfico. Aunque es importante señalar, que los tamaños de plano y/o las distancias no están determinados por cambios de encuadre de la cámara, sino por el desplazamiento del actor.

La secuencia de introducción es muy extensa, se exponen los logos de la compañía y patrocinadores, se hace recorrido por las instalaciones del teatro y un recorrido por todas las producciones en cartelera. Y antes de esto se realiza una explicación detallada para acceder a la función, así como del uso de la plataforma. En la

	secuencia de cierre, se exponen los créditos con imágenes de Marte de fondo y los logos correspondientes a la producción. Por último, se procede a un conversatorio con el público, donde dialogan el director de escena y el actor con los espectadores que abre su cámara y también con los que conversan desde el anonimato con sus cámaras cerradas.
Profundidad de campo	A) Secuencias de lanzamiento del cohete. Se identifica una profundidad de campo amplia, aun cuando la imagen no es nítida, lo anterior debido a la tecnología de registro audiovisual en el año de esa grabación y por lo tanto a la calidad del video en la época. B) Puesta en escena. Profundidad de campo amplia a lo largo de todo el montaje apoyada por la iluminación.
Ángulos	A) Secuencia de lanzamiento del cohete. Se identifican ángulos normales y algunos picados. B) Puesta en escena. Se identifican ángulos normales, un ángulo picado y otro contrapicado.
Movimientos de cámara	A) Secuencia del lanzamiento del cohete. Es en video de un lanzamiento real transmitido en blanco en negro, solo se identifican tres movimientos de cámara: tilt up, un paneo a la derecha (Pan right) y un zoom in. B) Puesta en escena No se identifican movimientos de cámara, quién se desplaza es el actor a las ubicaciones de las diferentes cámaras estableciendo diferentes planos visuales a través del plano secuencia.
Transiciones	Al terminar la transmisión del lanzamiento de cohete, se identifica un fundido a negro (Fade in), antes del primer encuadre del actor. Luego las transiciones son fundidos. También se identifican disolvencias encadenadas de imagen sobre imagen.  - Y termina con un fundido a negro lento de aproximadamente 19 segundos.
Efectos especiales y otros recursos.	Otros recursos: únicamente se identifica el uso de filtros en blanco y negro, y en color sepia. Y uso de un video para abrir la puesta en escena.

	La iluminación puntual contribuye a remarcar la dramatización del discurso hablado.
Diseños de producción	
Escenográfico / locaciones (características ex profesas para el formato y/o adaptaciones)	El espacio escenográfico está articulado por mobiliario apilado (sillas, mesas, bancos, una escalera y una mampara), dichos elementos presentan distintos acomodos a lo largo de la representación dando lugar a diversas composiciones, pero gradualmente se va organizado el espacio a medida que transcurre la función.  Fotografía: Fernanda Olivares (2021)
Vestuario (características ex profesas para el formato y/o adaptaciones)	Personaje de El Padre: - Saco color marrón. - Pantalón de mezclilla. - Camisa de cuello de tortuga color crema. - Botines café claro con cintas.  Fotografía: Fernanda Olivares (2021)
Iluminación (características ex profesas para el formato y/o adaptaciones)	Un diseño mesurado con tintes realistas. Se identifican ambientes, posiblemente de luz blanca, no se puede determinar debido a los filtros. Así como también algunas luces cenitales (Key light) y frontales (Filler light).

Diseño sonoro (música, voz, silencios, efectos)	- Voces: actor – diálogos. - Sonidos: transbordador y de un radio antiguo. - Música 1. Obertura, música instrumental, improvisación a piano, juegos de armonía. Se fusiona con sonido de transbordador. 2. Música instrumental, ligados a juegos de imaginación dentro de una atmósfera de nostalgia. 3. Pieza musical en la parte final, remite una variante de la canción "Sigur Ros Samaskeyti.
Utilería (atrezzo):	- Plantas. - Carteles - Tazón de metal. - Sartén de metal. - Un radio antiguo. - Sartén. - Cajas de cartón.  Fotografía: Fernanda Olivares (2021).
Dirección de actores	
Técnica actuación	La actuación se apega más a la técnica teatral.
Trazo escénico	El trazo escénico está regulado por los objetos centrales del espacio escenográfico (mesas, sillas y bancos apilados), el personaje se desplaza alrededor de ellos, en ocasiones toma algunos de los objetos. Y poco a poco, a lo largo de la puesta en escena, va ordenando los elementos amontonados. Simultáneamente el personaje se dirige a la cámara y simbólicamente le habla al público.
Montaje	
Descripción del tipo de montaje o narrativa audiovisual	La mezcla de imágenes se realiza en vivo, dentro de la lógica del *switcheo* televisivo. La temporalidad es lineal y el montaje interno es protagonista en la estructuración de la propuesta, tiene un gran peso la acción o movimiento en el plano, la interpretación y la composición. El actor regula el ritmo con su interpretación y acciones, así como también este determina ciertos encuadres, al no existir movimiento de cámara es él quien se aproxima en los momentos de mayor intensidad a la cámara dando lugar a planos cerrados y a una ruptura de la cuarta pared.

Puesta en escena	
Análisis global del diseño del producto	El montaje explora la relación directa con la pantalla, es decir, no únicamente como mediación, el proyecto está diseñado con la intención de romper simbólicamente esta barrera con la interpretación del actor y a su vez pone a este como eje de la propuesta audiovisual, al sustituir el movimiento de la cámara y los encuadres de esta, estableciendo plano secuencia por el trazo y las acciones del actor. A su vez, el diseño escenográfico, además de cumplir la función del espacio que alberga al actor, es determinante para las acciones de este, ya que a lo largo de la representación el personaje interactúa y ordena los elementos. Por último, el diseño de vestuario es casual y contemporáneo.

Fuente: elaboración propia basada en Cebrián (1998), Dubatti (2012), Mijares (2021), Zavala (2015), Casetti & Di Chio (1991)

Las funciones de esta propuesta fueron presentadas a través de la plataforma *zoom* y es importante mencionar~~,~~ que antes del inicio de la puesta en escena la producción decidió hacer una especie de tutorial para explicar a los usuarios cómo aproximarse a la plataforma, es decir, cómo activar el sonido, cómo cerrar las pantallas de los otros usuarios, entre otros aspectos, con la intención de mejor la experiencia. Lo cual es un acierto considerando que al inicio del periodo de la pandemia muchos de los usuarios, sobre todos los adultos y las personas de la tercera edad, no estaban familiarizados con las plataformas y argumentaban el no poder asistir al teatro en pantalla debido a la brecha digital que les impedía acercarse a estas manifestaciones.

El montaje "Hasta luego" empieza con una secuencia de imágenes en blanco y negro de un lanzamiento de un cohete a la luna simulando un viaje a Marte. Y ya que plantea que la historia se desarrolla en un contexto futurista, en la primera impresión resulta extraño que las imágenes sean a blanco y negro, cuando lo más lógico es que fueran imágenes a color, pero realmente la propuesta es solo exponer una alegoría de un viaje espacial. Quizá se tomó esta decisión con la intención de señalar que los primeros lanzamientos de cohetes al espacio marcaron una especie de premonición de lo que sucedería en el futuro cuando la sostenibilidad del plantea llegara al límite. Este video sirve para contextualizar la historia, la cual aborda el conflicto de un padre, ante el hecho de no volver a ver a sus hijos, porque la devastación del mundo los obligó a partir a Marte.

También es importante destacar que la trama aborda la soledad y la tristeza que experimenta el personaje por la separación de su familia, y ya que el montaje fue presentado

durante la pandemia, aunque la temática no toca directamente el tema del aislamiento ocasionado por una contingencia sanitaria, los espectadores lograron construir un vínculo fuerte con el montaje, al establecer una relación paralela entre lo que le duele al personaje, con las emociones que ellos estaban experimentando por el hecho de estar aislados y no poder ver a sus familiares, lo anterior queda en evidencia en los diversos conversatorios realizados después de las funciones.

La aproximación que hace la compañía "Los Endebles" al teatro digital, evidentemente es con la intención de alejarse lo menos posible de lo teatral. Para cumplir con el objetivo anterior, articularon diferentes estrategias, la principal dejar al actor como eje central del montaje en todos los sentidos, es decir, no solo de la puesta en escena teatral sino también de la audiovisual. En relación con esto último, lo hicieron asignándole al actor responsabilidades que generalmente recaerían en la cámara; en particular los encuadres y los movimientos, los cuales son determinados por las acciones y el trazo escénico del personaje. Otra estrategia, fue la decisión de que el actor confrontara recurrentemente a la cámara con la intención de romper la cuarta pared (en este caso definida por la pantalla) y así establecer un diálogo directo con el espectador. Y aunque esto también es un recurso usado en el cine, desde el enfoque teatral y de los procesos de búsqueda de la presencia y el convivo en el periodo pandémico para respaldar el hecho teatral; con ello podríamos determinar que tiene como propósito la búsqueda del vínculo directo con el que observa, es decir con el espectador para conservar las dos características antes mencionadas.

Aún, cuando está presente como recurso la mezcla en vivo, la cual nos permite observar diferentes desde diversos ángulos y encuadres, la composición y el ritmo es regulado en gran medida por los desplazamientos y acciones del actor, sobre el recae el cambio de planos los cuales van desde los generales a hasta primerísimos primeros planos, dependiendo de la intensidad dramática. Se juega con filtros en colores sepia y blanco/negro, evocando una atmósfera de antaño. Complementando, acerca de la mezcla, parece obedecer a una gran libertad creativa la selección de los encuadres, quizá por el proceso experimental, es decir, se identifican propuestas recurrentes en las diversas funciones, pero también variantes significativas de una función a otra, probablemente los cambios regulados en parte por la intuición artística dadas las necesidades de cada función,

> a la hora de abordar la producción, el realizador cambia de un plano a otro para dar al espectador un nuevo punto de vista. La elección de un plano obedece al mayor interés que el anterior en un determinado momento, o porque conviene ver al actor que antes contemplábamos de espaldas, de frente ahora, y así poder estudiar sus expresiones y reacciones, que en imagen deben coincidir con el diálogo (Bernard, 2017, 177).

En cuanto a los diseños de producciones se identifica un diseño de iluminación mesurado comparado con los diseños que generalmente se realizan para el teatro, donde el factor luz tiene mayor presencia, tanto en intensidad como para definir los espacios. En esta producción, aunque se identifican luces especiales de apoyo frontal y cenital (Key light y filler light), parece ser que el objetivo principal fue la generación de ambientes.

Con respecto al vestuario, es discreto y contemporáneo, alude a un hombre promedio, con el que es fácil identificarse. Sobre el diseño escenográfico, se plantean una serie de elementos acumulados en el interior de lo que parece ser una vivienda y por las características realistas podría evocar un espacio cinematográfico de no ser por un elemento propiamente teatral, este espacio se desarrolla en la caja negra de un escenario. En cuanto al diseño sonoro, las intervenciones son mínimas, se identifica una obertura en piano que se mezcla con el sonido de lanzamiento del cohete, lo cual añade la atmósfera del espacio de quien observa, a lo largo de la obra se identifican otras dos intervenciones musicales, ligadas a momentos dramáticos de gran nostalgia vinculados a juegos de imaginación y el montaje cierra con pieza dentro de esta línea de melancolía. Aunque son pocos los momentos musicales, marcar los parámetros para generar una atmósfera de soledad y anhelo. Lo anterior aunado, al sonido de un viejo aparato de radio, el cual adquiere peso, al ser el único contacto del personaje con el mundo.

En particular en este montaje, es importante señalar “El conversatorio”, es decir, un diálogo al final de la función con el público. Este recurso se implementó en muchos montajes durante el periodo de la contingencia sanitaria con resultados muy satisfactorios y uno de ellos es la puesta en escena analizada “Hasta luego”. En ocasiones en las funciones presenciales es difícil que los espectadores se atrevan a dialogar, pero al parecer la mediación por medio de las pantallas generó un ambiente de confianza, muchos espectadores abrieron sus cámaras y conversaron, otros a cámara cerrada también se integraron en los diálogos, de cierta manera protegidos por el

anonimato. Lo anterior dejó en evidencia la necesidad del público de participar activamente, de compartir su experiencia. En muchas ocasiones, los conversatorios tenían una duración mayor que la propia función.

Por último, cabe mencionar, que, aunque los artistas involucrados no tenían un conocimiento previo del lenguaje cinematográfico (según lo expresado en las entrevistas), en su proceso de laboratorio, de búsqueda, encontraron coincidencias con este lenguaje. A su vez, lograr conservar una serie de elementos característicos del hecho teatral, los cuales lograron coexistir armónicamente con la propuesta audiovisual. Y al ser funciones en vivo, se logró mantener la esencia del concepto de presencialidad, tal vez no cuerpo a cuerpo, pero si una mutación del concepto, detonada por las circunstancias, pero también por el avance tecnológico natural que nos obliga a replantear términos.

Además, el recurso del conversatorio logró abrir una puerta para generar un espacio de convivio después de la representación. Presencia y convivio, son dos de los elementos entorno a los cuales se generaron los principales conflictos al mudar del acto presencial a la pantalla, debido a que muchos puristas consideran que, si prescinde de ellos, el teatro pierde sus elementos característicos. Y este montaje *Hasta luego* como se explica anteriormente, lograr conservar estos dos puntos, al transformarlos con los recursos que ofrece el formato para la pantalla.

6.2. Análisis y resultados de las entrevistas a creativos de los cuatro casos de estudio

Con el propóstio de exponer y analizar los hallazgos a través de las entrevistas a directores, escenógrafos y artistas audiovisuales involucrados en los casos de estudio se procedió a una categorización y posteriormente a una subcategorización de las unidades de estudio tal como se detalla en el capítulo correspondiente a la metodología[1]. Además, es pertinente señalar que algunas de las aportaciones de los entrevistados, dado el entramado de los procesos creativos, tocan dos o

[1] Las tablas con datos de las entrevistas analizados en el presente apartado fueron colocadas en forma vertical para la versión impresa de la tesis, pero en la siguiente liga XXXXXX se pueden consultar en formato horizontal para su adecuada lectura.

más categorías, en esos casos, se decidió citar la contribución en el apartado que la intervención resultaba más significativa, solo en casos excepcionales, se conservaron en dos secciones.

1.- La categoría “Características del teatro”, hace referencia a los elementos que definen el hecho teatral. Definir el teatro es una tarea compleja dada la naturaleza de la disciplina sobre todo en una época en la cual los límites disciplinares tienden a desdibujarse, pero es de suma importancia construir un panorama en cuanto a las características del teatro como hecho presencial previo a abordar el teatro en plataformas. Una vez analizadas las diez subcategorías, solo se identifican regualaridades en dos de ellas, la referente a “La presencia” y la correspondiente a “La experiencia”.

Con relación a la característica denominada “Persencia”, la cual es uno de los principales puntos de discución sobre el fenómeno a nivel mundial, se identifica en la respuesta de cinco de los ocho entrevistados un interés y/o preocupación al respecto, algunos de ellos manifiestan la necesidad de que el acto sea en el mismo espacio físico para poder cumplir con esta característica, es decir, actor frente a espectador, cuerpo a cuerpo. Y algunos otros hablan de esta misma necesidad de coincidir en tiempo real, frente a frente, en vivo, pero abren la posibilidad a otras formas de relación, aunque no expresan directamente que sea virtual. Pero, en definitiva, la presencia directa o una evolución en el concepto a partir de la mediación es un punto fundamental para definir el hecho teatral.

Tabla No.5. Categoría: Características del teatro

Subcategorías	Entrevistados							
	Araujo	Urrutia	Bizarro	Arvizo	Breton	Schoemann	Sierra	Zapata
El teatro como mirador	Desde el punto etimológico del teatro como mirador, o sea, un teatro como mirador: que pone a ver algo y que pone a reflexionar sobre algo que nos está mostrando.							
Presencia	Un espacio en el que confluye la presencia viva.	El principal ingrediente es el que nos ha puesto un poco de cabeza durante este tránsito por la pandemia, es el acto vivo, el acto presencial, el acto que está sucediendo en el presente frente al espectador.		El teatro debe ser presencial y que se viva en un mismo espacio.			La esencia del teatro es que esté vivo, que suceda en el momento.	"Nació la imprenta, luego nacieron los cassettes, nació el CD y murió, nació el betamax, el VHS, todo eso nació, murió el láser disc, el teatro sigue siendo el mismo, el teatro sigue siendo una experiencia de una gente hablándole a otra gente en vivo y ya". Nota: el entrevistado, cita a Mario Kartun.
Experiencia		Experiencia de viva experiencia, es decir, que la experimente el espectador, como ahora es el teatro de recorrido.	Una de las cosas más importantes de la escena es la experiencia, la experiencia del todo, la experiencia individual como ser,		El teatro está en diálogo, está en la experiencia y en experiencia colectiva desde la gestación hasta el producto final con el público.	El teatro no es únicamente comunicación, pues si estamos de acuerdo, es arte, es estética, es poesía, experiencia teatral.	No solo es te voy a contar una historia o te voy a comunicar una idea, también es sensorial, es toda la experiencia.	Eso es lo que lo hace único, eso es lo que nos cambia la vida, tener una experiencia ahí. El teatro es experiencia (…), la transformación que ocurre tanto en

			experiencia colectiva de los grupos.					quienes hacemos teatro como en el público, tiene que ver con la experiencia que vivimos. La experiencia es muy única. Creo que es lo que hace al teatro diferente o único en las artes.
Convención							Convenciones teatrales, convenciones que acepte el espectador o la audiencia para entrar a un mundo de ficción.	
Diálogo					El teatro lleva tantos años y creo que surge de una necesidad humana, es el diálogo, el conocimiento, la reflexión, el juego, el entretenimiento.	Es acercar dos personas (…), y que a partir de ahí se crea una emoción y se crea un diálogo y una propuesta estética verbal de cualquier tipo.		Es un poco como entablar una conversación con el público.
Motivo – teatro			La colectividad de los que en comunión pertenecemos a esos momentos. Y de ahí se pueden generar infinidad de posibilidades en cuanto al alcance, como esta oportunidad		Creo que ese es el motivo del teatro, la reflexión, que nos pasen cosas, que podamos ver la vida de maneras distintas y nos podamos reír de eso o nos pueda doler, etc.			

			que tiene el teatro en cuanto a la humanidad.					
Vía comunicación			Canal de comunicación tan poderoso que tiene el teatro, esta línea de construcción del tiempo que se ve en la escena.					Es principalmente una vía de comunicación, es una plataforma para decir y expresar cosas que nosotros como compañía, como creadores, necesitamos decir.
Historia /Relato		Una característica del teatro es que sí tiene que tener una cualidad narrativa, quiere decir si pretende formular un relato, un relato de cualquier naturaleza, no tiene que tener ninguna característica especial, pero sí debe de acompañar al espectador a través de una narrativa.			Yo creo que lo primero sería alguien que quiera contar algo y alguien que quiera escuchar eso. Creo que sin estos dos elementos fundamentales no hay nada que hacer.	Uno cuente algo y que el otro lo reciba.		Poner unos temas sobre la mesa que nos parecen importantes.
El espectador como observador		Momento de llevarlo a una cámara, tú la estás mostrando a la cámara, bueno al espectador que es la que quieres que vea con la cámara. Y en el teatro es al revés, el actor le está mostrando que quiere ver.						
Obra sin terminar		No creemos en la obra terminada. En realidad, siempre estamos en un proceso de construcción y eso es algo que también me parece una característica esencial del teatro, a diferencia del cine o la televisión que la obra está terminada y ya el espectador recibe el producto final.						

Fuente: Elaboración propia con datos del estudio de campo, 2023.

Con respecto a la “Experiencia”, se identifica una regularidad con seis respuestas en una muestra de ocho entrevistados, las aportaciones giran en torno a que tanto el espectador como el equipo involucrado, vivan una experiencia, más allá de que solo se transmita un mensaje o se establezca una relación pasiva entre el observador – actor – historia – propuesta creativa. Se mencionan puntos de cruce con la experiencia desde lo individual, lo colectivo, lo estético y el todo. Y a su vez se hace enfásis en la necesidad acerca de que la relación que se establece en el hecho escénico sobrepase el proceso de comunicación y entre en el ámbito de lo vivencial, de la experiencia única y transformadora.

Sobre el resto de las subcategorías en las cuales no se identificaron regularidades, cabe señalar los hallazgos que ayudan a la discusión de la categoría “Características del teatro”. Primeramente, la subcategoría correspondiente al ‘Teatro como mirador’ mencionada únicamente por la maestra Araujo, que hace alusión al teatro como espacio para observar, nos remite a la etimología de la palabra de origen griego. Aunque no es mencionada por el resto de los entrevistados, remite a la literalidad del concepto y el teatro en plataformas encuadra perfectamente en la definición. Ya que no hace alusión a un espacio físico, no a la presencia cuerpo a cuerpo, solamente se habla de un lugar para ver.

La aportación del maestro Urrutia, en la subcategoría “El espectador como observador”, señala una de las diferencias principales entre el teatro presencial y el digital, el punto de vista del observador, mientras en el teatro presencial el espectador decide que observar aún con las regulaciones correspondiente por el diseño de iluminación, tiene una libertad sobre lo que se observa. A diferencia en el teatro en pantalla, donde el equipo creativo define los encuadres, ángulos y movimiento de cámara que determinarán lo que el espectador ve. Y este entrevistado, evidencia también otra característica importante “Obra sin terminar”, ya que aunque al estrenar un proyecto un montaje está terminado en teoría, sigue en movimiento, por ejemplo: las actuaciones van evolucionando, se modifica al apropiarse y adaptarse al distintos recintos teatrales o sencillamente la propuesta está abierta a cualquier intervención por parte de la dirección, en cambio los proyectos para la pantalla con un trabajo de postproducción, generalmente los productos una vez exhibidos permanecen, no es frecuente que se hagan cambios o modificaciones.

Otro punto que se menciona es “La convención teatral” que, aunque también está presente el cine, ya que es el acuerdo con el observador para creer y adentrarse en la ficción, en el teatro se acentúa, en el sentido que esta disciplina exige un juego de imaginación mayor, dado que las producciones cinematográficas tienden a propuestas más realistas, con sus excepciones claro está. Y en el teatro regularmente, se pueden evocar las cosas o representarlas simbólicamente, o trabajar en un espacio vacío y el espectador entra en la lógica de creer y complementar en su imaginario la idea. Un ejemplo es el *Montaje de mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones*, en esta propuesta se diseña la idea central del escenario con un barco de utilería y esto siempre es evidente, en ningún momento se pretende una similitud con la realidad. La maestra Sierra, hace énfasis en esta característica, acentuada en la estética y concepto de su montaje.

También es importante evidenciar los comentarios de tres de los entrevistados con relación al “Diálogo” como un elemento fundamental del hecho teatral, y que parte de la necesidad humana hasta su tránsito a una propuesta artística. El maestro Schoemann, habla de propuestas estéticas verbales, pero incluso el diálogo también sucede en propuestas no verbales. Los maestros Bizarro y Bretón, abordan los “Los motivos” desde la perspectiva de la trascendencia, mucho más allá del entretenimiento. A su vez Bizarro y Zapata, expresan su sentir del teatro como “Vía de comunicación”. Por último, “Historia/Relato” cuatro de los entrevistados profundizan en esa característica, aportaciones que pueden sintetizar con el planteamiento del maestro Urrutia, la necesidad ineludible de un relato, de una narrativa, de cualquier forma, que esta sea.

2.- En la categoría “Rasgos del teato en plataformas digitales”, es importante destacar que de diez categorías se encuentra regularidad en cinco de ellas: “Presencia y el convivio en lo digital”, “La interpretación”, “El tiempo”, “Los alcances” y “La interactividad”. En cuanto a la primera, en esta subcategoría se aborda el tema de la presencialidad vinculada directamente al teatro en plataformas y queda en evidencia una búsqueda por aproximarse a lo que implica el concepto, tal vez no se logra dentro del concepto literal, pero se presentan acercamientos a partir de la representación en vivo, de la mutación del concepto de convivo que propone Dubatti (2021) a tecnovivo. Pero sobre todo se plantea una preocupación y un intento de la mayoría de los

involucrados de encontrar soluciones para seguir conservando está característica, considerada en la categoría anterior como un elemento fundamentaldel acontecimiento teatral.

Con relación a la subcategoría “La interpretación” queda evidencia de una consciencia muy clara, en la mayoría de los entrevistados, de la necesidad de una técnica de interpretación distinta para el trabajo exprofeso en la pantalla, principalmente hablan de la necesidad de cambiar el tono y la intensidad de la interpretación, pero también se plantean algunos la posibilidad de una vez que se tiene la claridad de las distintas formas de aproximación, tomar o conservar elementos o características de la técnica teatral con el objetivo de quedar más cerca de esta disciplina y establecer distancia con las características de los productos audiovisuales.

Sobre la subcategoría “Tiempo” la regularidad se presenta con relación a que cinco de los entrevistados detectan la necesidad de realizar contenidos más breves dadas las características de las plataformas y las redes sociales en esta época donde la forma de relacionarse con el producto, en particular en las redes, es a través del “scroll” y por tanto se dificulta más conseguir la atención del público por largos periodos de tiempo.

Otra subcategoría en la cual se identifica regularidad es “La interactividad” en particular a partir de la caja de chat que, aunque se considera que provoca distracciones, también queda claro que (para una parte de la población) es necesaria y potencializa la relación con el producto. Así como también, se expone es necesario asimilar este tipo de herramientas en una época en la que dado el avance de la tecnología no podemos negar su uso y existencia. De hecho, en particular la maestra Sierra lo considera teatral al realizar un paralelismo entre el chateo y la experiencia en vivo cuando el público reacciona ante la puesta en escena.

La última subcategoría en la que se identifica regularidad y además es la más alta (coinciden siete de los ocho entrevistados) es en el “alcance” del teatro en plataformas digitales, todos están de acuerdo que el teatro en este formato les abre posibilidades en diversas vertientes: un aumento significativo de público por función, la capacidad de que su trabajo pueda ser transmitido en cualquier parte del mundo y la posibilidad de colaboraciones internacionales sin el problema de los altos costos de transportación.

Tabla No.6. Categoría: Rasgos del teatro en plataformas

Subcategorías	Entrevistados							
	Araujo	Urrutia	Bizarro	Arvizo	Breton	Schoemann	Sierra	Zapata
La presencia y convivio en lo digital.	Desde esta misma idea del teatro, como estamos nosotras reunidas ahora, las pantallas se han convertido en un mirador. Se han convertido en un espacio escénico en el cual, si bien no ocurre el convivio de cuerpo presente, ocurre de maneras distintas mediadas por la pantalla.			Eso es con lo que está luchando el teatro virtual, el llegar a un punto que sí sea algo expresivo realmente, que sea algo semejante a como si lo fueras a ver en persona. He visto cosas que han hecho en donde sí hay presencia, es decir, están transmitiendo en *zoom* y los espectadores están ahí y de pronto pueden participar, escriben y lo que escriben se mete en la obra, juegan con eso y se improvisa.	Lo más difícil para mantener la esencia del teatro en pantalla es esta cosa del tiempo presente.	Un producto teatral que no sea en presencia, pero que sí sea en vivo.		Aunque no es lo mismo, pues hay un tecnovivio que es disfrutable, útil y enriquecedor. Puede crear experiencias únicas.
El accidente					Parte de la esencia del teatro (…). Si hay errores, si hay trabas, si hay descubrimientos, que una cámara lo puedas captar, más que editarlos para que quede bien.	El manejo del accidente es lo mismo y a veces las mejores funciones, lo sabemos, se dan gracias a un accidente. Nota: lo mismo en el formato presencial y digital.		
Interpretación	Queríamos conservar la parte interpretativa vocal de las actrices, porque no es lo mismo estar en una función que estar dando el texto a la pantalla. Entonces nos resultaba	Las actrices se les solicitó (a cada una de ellas) crear su propio material. A partir de lineamientos muy específicos que dio Raquel, pero todas	Tuvimos que trabajar en encontrar el tono donde pudiéramos estar en una proyección baja de voz para no	Nosotros grabamos una función de corrido, no hacemos pausas, le decimos sabes qué: como te salga tienes que actuarla, haz de cuenta que me estás		No es lo mismo actuar para un micrófono que actuar proyectando la voz, es muy distinto, no es la	Fue: "cada una se va a dirigir". Decían: "Pero es que luego si eso no pega, si yo estoy gritando y la otra entra y	Empezamos a grabar y a hacer que Vale en una escena hiciera todos los personajes de la escena para eso mandárselo a ellas y que ellas pudieran

	de enorme importancia que el verso pudiera pasar como en función. Lo que estoy tratando y comenzando a explorar son los planos secuencias (…), donde no tengamos cortes, donde el trabajo actoral vaya de corrido sin edición.	ellas fueron sus propias camarógrafas.	generar ecos y eso transformó totalmente el proceso creativo del elenco.	actuando a mí o a la cámara. Pero en el teatro es diferente hay tonos muy altos, expresiones muy marcadas, trazos muy estrictos que sólo en persona lo puedes ver. Algunos actores con los que hemos estado trabajando, se les hace muy difícil hablarle a la cámara, están acostumbrados a ver a una persona que les transmita cierta emoción.		misma cantidad de gestos y todo. No te podría hablar de una técnica en específico, simplemente adaptar un texto y decir: "ahora me voy a esta cámara, ahora hago esta acción y la hago con más fuerza y mira que tal que en este momento tomo esta planta y entonces se convierte en mi hijo", son cosas que nacieron poquito a poquito.	susurra". Yo: "De eso se trata, es un mosaico, vamos a ver, también un mosaico de actuaciones, de tonos y está bien.	un poco entender que era lo que les estábamos pidiendo.
Tiempo	Debimos haberla hecho de quince minutos, pero era imposible condensar en quince minutos una obra que en la versión original (…), duraba como dos horas y cachito. (…) El usuario ni siquiera se detiene para abrir las páginas, estamos pasando, pasando y pasando, somos víctimas del algoritmo.	Una edición en el sentido de que se le quitó el inicio, el auto sacramental y creo que algo del final. La manera en la que el espectador se aproxima en las plataformas a los materiales es completamente distinta y a veces una hora ya es muchísimo.	En esta cosa como virtual, todo es muchísimo más rápido.		En esta época en la que estamos es muy fuerte ver que realmente nuestra retención en pantalla es de cinco segundos, a menos que haya algo que realmente me enganche.			Si entendemos lo que está pasando con el mundo audiovisual, digamos que el tiempo de atención que tenemos del público es súper corto.
Ritmo		Se contó con la idea de hacerla más dinámica. (…) Transitar a un medio que iba a	Es una obra bastante pesada y entonces de pronto necesitábamos estos hitos de		Nuestro compromiso con la historia era que se contara, que mantuviera la atención de la gente			Lo vimos más desde el punto de vista del ritmo que tenía el mismo proyecto.

		demandar otra forma de ver, que iba a demandar algo distinto del espectador.	energía que nos regresaran en escena a estar en el presente.		sin pensar tanto en la duración, sino más bien en el ritmo.			
Interactividad (chat)	Las redes sociales y las plataformas digitales propician una interacción que no se puede negar, no se puede excluir y no se debe ignorar.		Estaba viendo los comentarios y como en el espectador virtual, sí existen todas estas distracciones, como estar en la pantalla, más en los jóvenes creo, de algo que acaba de salir, te pasas de una pantalla a otra. Creo que es algo que tenemos que asimilar, quizá no sea lo ideal, o al menos yo pienso que no es lo ideal.	Agregamos una caja de chat en vivo para que las personas pudieran estar interactuando, pero es muy complicado. (…) Hay mucha gente como que los distrae, pero puedes esconder el chat y tú ver la función. Pero hay gente que sí le gusta estar interactuando.	Hay muchos formatos en los cuales la gente se haga presente, puede ser muy interesante y a la vez creo que también es bastante riesgoso porque luego la gente se vuelve más protagonista que la obra.		Que aparezcan los comentarios, también me parece teatral. Es como estar al lado de alguien que se asusta, o alguien que se ríe, (…) esas reacciones son parte del evento teatral.	
Conversatorio	Yo creo que ahorita uno no puede hacer función en *zoom* y saltarse el conversatorio. La gente ya no perdona que no haya conversatorio al final.				El conversatorio fue donde nos dimos cuenta de los alcances y el potencial que tenía esta plataforma virtual y realmente creo que no buscamos una homogeneidad.			
Experiencia	Es distinta la experiencia cuando ocurre en tiempo real y hay una interacción de espectadores en vivo.	A mí me parece que las redes sociales y las plataformas digitales propician una interacción que no se		Lo transmitimos mediante un software que se llama OBS y lo transmitimos directamente hacia la				

	El *zoom* es una plataforma que todavía no nos permite buen sonido, tiene muchos problemas todavía la plataforma.	puede negar, no se puede excluir. Entonces esto hace más complejo el hecho experiencial, el hecho del espectador viviendo esa transmisión.		página web que se creó, así como también en YouTube y Facebook Live. La experiencia completa siento yo que es más grata en la página web, porque la página web está diseñada específicamente para eso. Está más limpia, no hay tanta publicidad. (…) Pero para muchas personas es más fácil verla por Facebook.				
Dispositivo	A mí me gusta mucho la intimidad de mi computadora con mis audífonos (…). Entonces, me gusta tenerlo como más cerca. También el problema es la calidad de la imagen, porque al pasarlo al televisor en grande, se *pixelea*, baja la calidad.			Definitivamente la experiencia es mucho mejor en una televisión o en una laptop a un celular.				Es tremendo que un porcentaje muy grande de gente ve las obras en un celular y es el peor dispositivo en el que uno técnicamente lo podría ver. Especialmente si uno tiene un celular sin audífonos, si no lo está viendo en su casa, porque está por allá caminando hacia no sé dónde, lo ve y hay ruido alrededor.
Alcances	Puedes tener espectadores o participantes en talleres de otras latitudes que antes no podías ni soñar.	Por supuesto que las exposiciones se potencializan enormemente, pero los nichos no cambian en esencia.	Alcance que no hubiéramos tenido si no se nos apronta esta situación (…), porque hubo gente de Italia, España, Grecia, Argentina,	Lo pueden ver en otro país. Puedo estar transmitiendo alguna función en vivo ahorita que hay cierto aforo y me pueden estar viendo en otros lados del mundo en tiempo real.	Sí hay un mayor alcance y la mayoría de la gente probablemente tenga un teléfono, pero tal vez no tiene internet en su casa.		Que esté en la plataforma y lo pueda ver quien quiera en cualquier momento me parece que está bien.	El alcance que pueden tener estos proyectos es mucho mayor. (…) Esa posibilidad de llegar a un punto más lejano es interesante. Otra cosa, es que esto queda, queda

			Chile. Creo que hubo algunos espectadores de Rusia.				Se estrena una obra de teatro y es difícil llenar el teatro, de pronto esto está tan fácil, es tan accesible, que de pronto lo ve mucha más gente.	ahí para toda la vida. (…) Y las cosas a las que uno puede acceder con estos proyectos.

Fuente: Elaboración propia con datos del estudio de campo, 2023.

Con relación a las subcategorías en las cuales no se identifica regularidad, se tienen aportaciones interesantes: la denominada “El accidente”, la cual deja evidencia de una diferencia en correspondencia a las producciones cinematográficas, en las cuales se busca la perfección o control total de todos los elementos; a diferencia del proyecto en vivo sujeto a errores que se incorporan en cada función o cambios inesperados que se integran dada la naturaleza de la disciplina. Se integran en las tablas de análisis los comentarios de los maestros Schoemann y Bretón, ya que, en el caso de estudio *Hasta Luego,* es una característica presente dada la naturaleza del proyecto, en vivo. Y también es importante destacar la del “El ritmo”, subcategoría íntimamente relacionada con la de “Tiempo”. En esta última se plantea la necesidad de contenidos breves, en la de “Ritmo” se expone una solución para contrarrestar la falta de atención, la regulación del ritmo como arma para focalizar el interés del público. En esta subcategoría, la mitad de los entrevistados expone usar está técnica para resolver la problemática.

Otra subcategoría, es “El conversatorio”, exaltan su relevancia, el maestro Breton, dada su experiencia en el montaje *Hasta Luego* y la maestra Araujo respalda esta postura al comentar que el público tiene la necesidad de estos diálogos después de las funciones, al parecer se convirtieron en una parte integral de la lógica de los montajes para las pantallas, en particular los transmitidos en vivo. Sobre “Experiencia”, se seleccionaron los comentarios de tres de los entrevistados, los cuales hacen énfasis en las pautas que la determinan, primeramente, los formatos, los cuales encuentran resonancia en las tipologías propuestas en la presente investigación, segundo el tipo y características de las plataformas, y el papel y posibilidades de las redes sociales. Por último, la subcategoría denominada: “Dispositivo”, ligada a la anterior, en el sentido de que hay una relación directa entre la experiencia y el dispositivo en que se observa, se plantea una mejor con el uso audífonos y también en computadora, pero dos comentarios se contraponen con la experiencia en televisión, con la ventaja de las dimensiones de la pantalla y la desventaja de la perdida de resolución.

3.- La categoría “Diseño del espacio escénico”, solo se divide en dos subcategorías y en ambas se identifica una regularidad en las respuestas en cuanto a la búsqueda de ideas y soluciones para adaptarse al formato a la pantalla, pero cada una de las agrupaciones presenta procesos

creativos únicos. La primera sintetiza “El concepto de diseño y la idea” que reguló la propuesta en los montajes.

Y en la segunda se aborda “La realización”, es pertinente expresar que solo se esquematizaron las aportaciones directamente vinculadas a los cambios debido al formato diseñado para la pantalla, dados los objetivos de la presente investigación. En está subcategoría se pueden identificar soluciones y propuestas creativas que se llevaron a cabo por las características de las plataformas, pero también por las condicionantes provocadas por la pandemia:

- El montaje “La joven Antígona se va a la guerra” tomó como espacio escénico un espacio público (estacionamiento) con el público en autos alrededor, transmitiendo a tres cámaras, para disminuir el riesgo de contagio.
- La obra “Hasta luego” diseñó el espacio en un proceso experimental de ensayo y error, moviendo y sacando elemento de escena al efectuar la revisión de la composición en cámara.
- La puesta en escena “El divino Narciso”, optó en la propuesta de diseño para la pantalla por la coexistencia de tomas en recinto teatral combinadas con tomas en espacios exteriores (locaciones).
- Y el montaje “Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones”, cohesionó en la propuesta los espacios o recintos donde habitaba las actrices durante el periodo de contingencia como elementos de utilería y. Gráficos.

Los últimos dos montajes presentan una variante similar en la propuesta de diseño pues ambas compañías integraron tomas de espacios reales en los que su elenco pasaba el confinamiento. Aunque había una propuesta que regulaba el concepto, los elementos no guardaban una unidad predeterminada al momento de capturar las tomas, ya que dependían de los que las actrices tuvieran a la mano y en su contexto; por lo cual, posteriormente a que ellas graban el material en los espacios que encontraban y consideraban pertinentes, debía reajustarse la propuesta artística con sus aportaciones (en el trabajo de postproducción).

Tabla No.7. Categoría: Diseño del espacio escénico

Subcategorías	Entrevistados							
	Araujo	Urrutia	Bizarro	Arvizo	Breton	Schoemann	Sierra	Zapata
Idea / concepto		Generalmente con Raquel trabajo en conjunto, lo que hemos denominado el espacio escénico, pues más allá de la escenografía tradicional es acercarse al espacio como un elemento del discurso que va a afectar la totalidad de la puesta en escena. (…) Nosotros lo que hacemos es apropiarnos del espacio para entonces, a partir del espacio, desarrollar la puesta en escena.	Sobre eso fue la idea, cómo crear con los coches un perímetro y encontrar el lugar idóneo para que pudiera ocurrir toda una mecánica que pudiera funcionar allí mismo.	Entonces parte del proceso, Luis nos explicaba que quería hacerlo en un círculo, los autos estacionados en círculo y que en medio fuera la escena.	Yo tenía una idea, lo platicaba junto con mi asistente, que este hombre podría estar en una cosa como de acumulador, como estos espacios que son muy fuertes porque están llenos de mucha angustia y saturados de cosas que en algún momento funcionaron y luego ya no. (…) "vamos a partir de esta hipótesis, que tal si este personaje tiene su casa llena de cosas, partir de la situación de que tal vez el planeta ya no está tan bien, entonces la gente se va a los sótanos o se resguarda y guarda todas sus cosas y luego ve como le hace".		Nuestro espacio escénico estaba permeado por el confinamiento. Entonces, estamos todas en un castillo, cada una tiene que elegir un castillo en su confinamiento. Entonces, pues este espejo va a ser mi castillo, una escogía el espejo, otra escogía la tina del baño y otra escogía su cuarto, su estudio o una escalera.	Hubo una cosa muy importante y es que un elemento gráfico muy constante durante todas las escenas es un barco que hizo una de las actrices para un proyecto y lo tenía en su casa, un barco como de cartón.
Realización	Fui elaborando un guion con base a ensayos que eran conversaciones para definir espacios, elementos o		Finalmente decidimos que fuera en un estacionamiento porque nos daba muchas posibilidades,		Agarré el mobiliario de la cafetería, sillas de otras obras de Boris, las musas huérfanas y como cosas que encontré ahí. (…)	|	Hicimos un mosaico de todos los lugares que cada una tenía la mano. Ese mosaico fue nuestro espacio	A partir de ese barco (…), yo empecé a resignificarlo, a voltearlo y a ponerlo de diferentes maneras. En alguna

	condensar de alguna manera imaginarios que pudieran plasmarse en momentos que las actrices pudieran hacer en sus casas. Nos resultaba de enorme importancia que el verso pudiera pasar como en función. Por eso también fue la idea de tomar la versión de registro del Sauzal, porque había sido una buena función (...). Entonces, esa es sobre todo una de las de las razones de esta propuesta combinada.		más que uno cerrado y más que un terreno.		Empezamos a grabar los ensayos y así empezamos a ver esto me estorba, esto pues como que no me gusta y le cambiaba el espacio a Boris.		escénico total, compuesto de una mesa que empezaba de una manera y acababa de otra, una silla distinta a la otra. Teníamos un barco en común, pero cada una lo ubicó donde quiso en su casa o donde pudo. Entonces el espacio escénico esta vez se creó a partir del mosaico interior de cada una.	escena, por ejemplo, las olas, ya había hecho como olas, las puse como cielo, como nubes.

Fuente: Elaboración propia con datos del estudio de campo, 2023.

4.- La categoría “Diseño de iluminación”, considerando la información recabada en las entrevistas se decidió trabajar con una sola subcategoría que aborda “Problemas y soluciones en el diseño de iluminación”.

Se identificó que una de las compañías, quien tenía dentro de su equipo a creadores audiovisuales, destaca principalmente el problema de la intensidad de la luz teatral; la cual quema la imagen en cámara, por lo que se enfocaron en trabajar en la reducción de la intensidad de la luz de las lámparas.

Otra de las compañías identificó que la cámara aplana la composición de un espacio con diseño de iluminación teatral y se pierden las sutilezas, por lo que decidieron encender el equipo y trabajar con una luz más general.

Lo anterior deja en evidencia, la necesidad de mediar entre dos disciplinas, la teatral y la audiovisual, con el propósito de que se sigan identificando las dificultados, generando soluciones y sobre todo planteamientos base para el diseño de productos con estas características.

La última compañía indicada, más allá de identificar problemas, decidió regular todo el concepto desde la lógica teatral y adaptar en forma de collage las irregularidades de las fuentes de iluminación.

Tabla No.8. Categoría: Diseño de iluminación

Subcategorías	Entrevistados							
	Araujo	Urrutia	Bizarro	Arvizo	Breton	Schoemann	Sierra	Zapata
Problemas y soluciones en el diseño de iluminación				La cuestión de la luz, por ejemplo, en las cámaras la luz que ellos están acostumbrados a usar en vivo se ve muy chida, pero ya en la cámara se ve muy sobre expuesta. Entonces les decimos: tienes que bajarlo del 100 por ciento que la tienes, dejarla como al 20 o al 30 y a lo mejor tú no lo vas a ver igual, pero la cámara lo va a ver muy bien. Después de que ya sabía todo eso, ya inclusive utilizaba propuestas sin tantos cambios para no durar tanto y cosas así. Tuvimos la oportunidad (…) de grabar la Muestra Estatal de Teatro. Y varias de las compañías ya habían trabajado con nosotros y pasó lo mismo.	En el área de iluminación estaba Jesús Giles, el leyó el texto, lo conocía (…), empezamos a grabar. (…) En vivo era bellísimo (…). Lo veo en pantalla y Jesús estaba aquí atrás, lo ve y dice: "esto no sirve", los haces de luz no se ven, las cosas más sutiles que puedes ver en vivo, los diferentes planos para dar profundidad, la cámara te lo aplana todo. Hizo como una iluminación aparentemente general, pero tiene muchos acentos que, en la cámara, tal vez en blanco y negro, se ven mucho más o en sepia.		Iluminación como en el teatro. Hay una escena en donde hay muchos personajes al mismo tiempo y lo que hicimos para acentuar, en vez de irnos a un *zoom* y ver la cara de la reacción de uno, le metíamos más luz. Justo como en teatro se habría hecho, le meto luz a esa cara para llamar la atención, para jalar el foco, le quito luz para que no se vea.	Lo quisimos meter dentro del collage, en una misma escena tratábamos, por ejemplo, si una de las actrices estaba en un exterior, tratábamos de que la otra también estuviera en el exterior. Al final decíamos, es que no podemos exigirle un tipo de iluminación a alguien, porque ni siquiera podemos exigirle un tipo de resolución de video. Entonces la iluminación entraba como parte de este collage y cuando ya teníamos el material, entonces reacomodamos ciertas cosas para que tuviera una coherencia estética, pero pues es algo más que diseñado, era un poco adaptado a lo que había.

Fuente: Elaboración propia con datos del estudio de campo, 2023.

5.- La categoría “Diseño de vestuario”, se decidió trabajar con dos subcategorías relacionadas con el concepto del diseño de vestuario para formato presencial y otra para el que sufrió adaptaciones dadas las circunstancias del formato y de la pandemia.

- En la deriva para la pantalla del montaje *El Divino Narciso* se conservó la propuesta diseñada para las funciones presenciales. Una diseño artesanal y simbólico, que al igual que las imágenes del tríptico complementa y extiende los alcances semióticos del montaje.

- En el montaje *Hasta luego*, aunque se realizó exprofesamente para la pantalla, el proceso de diseño de vestuario fue similar a una propuesta presencial. Es relevante destacar que, este montaje previo al proyecto en la plataforma *Zoom* se presentó antes del periodo de la pandemia dentro de la programación de lecturas dramatizadas del “Drama Fest” en el 2018. Y se identifican variantes en el vestuario del personaje, en la función del 2018, el personaje uso una camisa roja con botones y un pantalón de color oscuro. Y en la propuesta para la pantalla los colores son más claros (blanco, beige, mostaza), el personaje tiene una camisa de cuello de tortuga y una camisa abierta encima, coordinado con un pantalón de mezclilla.

- En *La joven Antígona se va a la guerra*, impactó en gran medida la necesidad de protección para evitar el contagio, por lo que trabajaron un concepto atemporal que les permitió integrar diversos elementos entre ellos cubrebocas y otros aspectos de seguridad.

- Por último, la puesta en escena *Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones*, siguió la misma lógica que en el diseño del espacio escénico, trabajar un collage en base al vestuario que tenía cada una de las actrices en su espacio de confinamiento.

Tabla No.9. Categoría: Diseño de vestuario

Subcategorías	Entrevistados							
	Araujo	Urrutia	Bizarro	Arvizo	Breton	Schoemann	Sierra	Zapata
Concepto del diseño de vestuario (formato presencial)	Está combinado porque muchas manos entramos ahí. (…) Hay un trabajo (…) de Elena Martínez Boleo (…) es una gran artista visual (…) hace verdaderos cuadros impresos sobre los huipiles. (…) Con ella y con otra persona, Erick Soto (…), él tenía esta idea de generar estos corazones y otros gráficos. (…) Entonces asistimos a varias manos esta propuesta de vestuario que nos ha gustado mucho porque le da como un toque muy particular y que tiende a lo rústico, pero que también nos permite jugar con la alegoría, tratando de despegarnos un poquito de una visión europea del teatro del Siglo de Oro y acercándonos mucho más a una visión como la que podría haber sido en una iglesia, en un recorrido o en una presentación en zona rural de una fiesta tradicional. Entonces, de ahí el uso de la manta y de que fueran estos colores en blanco y negro, y con algunos toques de color.				Pilar también dijo: "pues entonces vámonos por algo más atemporal, esta cosa de retro futuro". Yo había propuesto algo como el cuello de tortuga, dije: "eso funciona súper bien", en principio lo quería de otro color, creo que, mostaza o vino, pero con toda la paleta de colores se nos iba a perder, entonces lo dejamos en blanco y más bien le pusimos otra capa.			

Concepto del diseño de vestuario (adaptaciones o creaciones para la pantalla)			Teníamos responsablemente que proteger al elenco porque era un momento complicado, donde todo el país estábamos en semáforo rojo, (…) la concepción del proyecto fue pensar en el confinamiento y en la pandemia, creo que fue de las primeras manifestaciones que vimos, en cuanto al vestuario y luego de ahí se empezó a hacer el diseño y conforme avanzábamos y encontrábamos esta temporalidad en diferentes momentos de tiempo, empezó a surgir esta idea de mezclar también la temporalidad en el vestuario.	En el caso de la joven Antígona, ellos traían cubrebocas de alguna manera estructurados, sí había un diseño detrás.			Cada una decidía su vestuario y eso al principio conflictuó a varias, decían: "no, pero, tú dime cómo, dime si está bien".	Valentina junto con ellas elegían no sólo la locación, por ejemplo: vestuario, utilería. Las cosas que usaban eran propuestas de ellas.

Fuente: Elaboración propia con datos del estudio de campo, 2023.

6.- La categoría “Diseño sonoro”, se decidió trabajar únicamente con dos subcategorías acuerdo a los datos recabados. Se dividió con la misma lógica que las subcategorías anteriores correspondientes al “Diseño de vestuario”.

- Se identificó que *El Divino Narciso*, mediante las entrevistas, que el montaje cuenta con música original. Se pueden identificar cantos, ambientes sonoros y atmosféricos, etc.

- *Hasta luego* trabajó un proceso similar al realizado con montajes proyectados para el recinto teatral. Cuenta con composición original con tintes retros, y los ruidos de interferencia juegan un papel crucial para el desarrollo de la acción. L

- El proyecto *La joven Antígona se va a la guerra*, la función se transmitió desde un espacio exterior (estacionamiento) y el público en sus autos. Como estrategia para hacer frente a las problemáticas, propusieron la transmisión del audio mediante una frecuencia radiofónica y cubrieron el área del escenario con un posicionamiento triangular del equipo.

Tabla No.10. Categoría: Diseño sonoro

Subcategorías	Entrevistados							
	Araujo	Urrutia	Bizarro	Arvizo	Breton	Schoemann	Sierra	Zapata
Concepto de diseño sonoro (formato presencial)	En el Narciso colaboramos con tres compositores (…). Hay un compositor yucateco que admiro muchísimo que se llama Erik Baqueiro, pero necesitábamos aparte ambientes que no fueran analógicos, necesitábamos ambientes sonoros, atmosféricos, de tal suerte que también entró otro compositor y al final unas partes cantadas que necesitábamos.				Joaquín López Chaz, (…) él hizo la composición original del inicio, él hizo también las escenofonías, todas las interferencias, quería jugar con esta cosa de la radio (…). Entonces a partir de estas cosas, medio retros, medio viejas pero modernas.			

Conceptualización del diseño sonoro (adaptaciones para las pantallas)			Este triple eco que se podría generar dentro de tu coche, porque en tu coche escuchas el audio estéreo, pero también ibas a escuchar el audio de la escena en vivo y también toda la sonoridad del ambiente, porque también eso lo enviamos a través de micrófonos ambientales.	Ibamos a utilizar no sólo micrófonos de diadema, también había ambientales y era un *show*, porque en el estacionamiento se meten muchos ruidos externos, carros, entonces teníamos que estar mediante software especializados aislando las frecuencias para que nada más se escuchara lo que queríamos. Entonces nosotros utilizamos un posicionamiento triangular para tener captados los ángulos de todas partes, los micrófonos ambientales en la parte de arriba, porque en el centro del escenario donde estaban los autos, no podía haber cables, porque iba a haber un caballo e iba a haber gente. El *show* iba a ser como iban a escuchar a los actores. Entonces surgió la idea de pasarles mediante una señal de radio, como lo hacían antes en los autocinemas, una frecuencia de radio local (…) Y las personas podían escuchar mediante una estación de radio y ellos con sus ventanas cerradas, no tenían el doble rebote y era prácticamente audio de cine. Nosotros decidimos utilizar micrófonos ambientales para dar la sensación de que el espectador está ahí, que si la persona camina se escuchen los pasos o cualquier acción que requiera cierto sonido el espectador lo escuche.				

Fuente: Elaboración propia con datos del estudio de campo, 2023.

7.- En la categoría “El lenguaje audiovisual”, de las cuatro subcategorías analizadas solo se identifica regularidad en las respuestas de una de ellas, la correspondiente a que los entrevistados tiene claro que sus aproximaciones al formato en pantalla no son propuestas cinematográficas. Lo anterior debido a que el proceso de creación fue muy distinto en todos los sentidos, además porque los proyectos conservan elementos teatrales. Y, también, porque no se contaba con las condiciones para que el director pudiera ejecutar una propuesta artística en condiciones normales, ya que dependía del material enviado por las actrices y en gran parte de la visión estética de ellas. Aunque cabe mencionar que los proyectos si contemplan diversos elementos del lenguaje audiovisual.

Adicional a lo anterior es importante considerar otras tres subcategorías que aportan información importante y aunque no presentan regularidad, la mitad de los entrevistados tocan los puntos: “Lenguaje nuevo y/o combinando”, “Concepto, idea para la pantalla” y “Cámaras”. En la primera “Lenguaje nuevo y/o combinado”, los entrevistados plantean que es un lenguaje distinto al teatral pero también coinciden que no es propiamente audiovisual o cinematográfico. Y lo nombran de diferentes maneras: un lenguaje nuevo, lenguaje propio, combinación de lenguajes y fusión. En cuanto a la segunda “Concepto, idea para la pantalla”, los creadores plantean cómo articularon sus propuestas: hacerle frente al formato en pantalla desde el punto de vista audiovisual.

- “Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones”, planteó una propuesta de collage y lejos de emprender batalla con las limitaciones en diversos ámbitos, cedieron a ellas y trabajaron con los recursos que tenían.
- En el montaje “Hasta luego”, el proceso fue totalmente experimental, de laboratorio y mezclaron en vivo con tres cámaras.
- “El Divino Narciso”, trabajó una propuesta audiovisual en formato de tríptico donde coexistían imágenes de una función en recinto teatral con las grabadas en exterior por las actrices.
- Y la estrategia de “La joven Antígona se va a la guerra”, fue una mezcla en vivo con multicámara.

Tabla No.11. Categoría: Lenguaje Audiovisual

Subcategorías	Entrevistados							
	Araujo	Urrutia	Bizarro	Arvizo	Breton	Schoemann	Sierra	Zapata
Lenguaje nuevo y/o combinado / fusionado.		No podría decir que se esté inventando un nuevo lenguaje, por supuesto que no, lo que está pasando es que se están fusionando lenguajes que ya existían, que también se han fusionado, porque finalmente el cine fusionó al teatro en su origen. Las disciplinas artísticas cada vez están más fusionadas. Cada vez el límite entre una y otra se hace más difuso. Y podríamos hablar de una relación, no es de hibridación, sino de una relación de permeabilidad, ya todas las artes conviven en conjunto.	Surgió allí una cosa que tenía un lenguaje propio y en ese mismo pensamiento es como surge: La joven Antígona se va a la guerra.				Estamos encontrando un lenguaje nuevo, los que hacíamos más teatro que audiovisual de pronto encontramos un lenguaje nuevo para tratar de combinar esas dos experiencias y que no se perdiera, pues lo vivo del teatro. Pero creo que al final no es exactamente teatro, es un nuevo lenguaje.	Crear un nuevo lenguaje o un lenguaje combinado, o lo que sea, digo para no entrar en discusiones, si es muy novedoso o no es muy novedoso, pero sí una cosa diferente, es una cosa que combina habilidades o experiencias, digo experiencia como de recorrido, que se plasman de manera diferente a una propuesta audiovisual.
No es una propuesta cinematográfica		Podríamos decir que es una deriva para montaje visual, montaje no cinematográfico, pero sí es un montaje visual. Entonces, en ese sentido utiliza	Lo que hizo más rico el proyecto fue que nunca pensamos en que fuera una cosa o fuera otra, yo nunca pensé ni intenté hacer lenguaje	Lenguaje cinematográfico, pues es probablemente lo más cercano que vas a encontrar al teatro. Son dos lenguajes muy			Tampoco es cine, porque las y los que nos aventamos a hacer algo audiovisual de teatro, pues no teníamos la experiencia	Si comparamos lo que nosotros hacemos o lo que nosotros hicimos durante pandemia con un largometraje no tiene nada que ver, no tiene nada

		todos los recursos necesarios para convertirse en un producto audiovisual. Lo que el director de cine haría es que decide los planos. En este caso no había ninguna decisión de los planos, excepto a través de los ojos de las actrices. (…) No había propiamente una puesta en cámara que eso lo hace el lenguaje cinematográfico (…). Aquí la puesta en cámara la hacían las actrices y no con un guion, cuando menos, no con un guion técnico.	cinematográfico, tampoco pensé que fuera un lenguaje teatral, pensamos en que ese proyecto encontrará un lenguaje propio.	diferentes. Pero pues es lo más cercano que vas a encontrar, entonces la idea es hacer un híbrido que funcione, que sea interactivo, como lo que te mencionaba, no hacer solo un video de enfrente y ya.			cinematográfica y entonces tratamos de encontrar un lenguaje que tuviera el fenómeno teatral ahí. Las tomas no tienen movimiento. En todas las tomas, lo que tiene movimiento es: entran las imágenes y las movemos nosotros en edición. Pero las tomas no usan como ese lenguaje cinematográfico, de ahora me voy a un *zoom*, ahora voy a hacer un travelling, no hicimos nada de eso, no usamos nada de eso para nada.	que ver la producción, ni la manera de hacerlo, ni el resultado en pantalla. Cuando yo te escucho decir lenguaje cinematográfico, pienso en cosas como: tiros de cámara, movimientos de cámara, enfoque, encuadres. Pues es que eso no se podía pedir porque muchas de las de las actrices tenían un celular, vivían solas y ellas ponían el celular en una mesita, se iban corriendo atrás y así. Entonces pedirles un encuadre (no era posible), a veces si pedíamos cosas, pero llamarle a eso el lenguaje cinematográfico creo que es estirarle mucho.
Concepto / idea para la pantalla	La propuesta muy primaria, muy elemental que ahorita ya es muy común del inserto de división de tres verticales de las tomas del teléfono. (…) La posibilidad de	Hacer trípticos (…). Un juego de cubo de rompecabezas donde las imágenes aportan significado al texto y no sólo aportan, sino a veces se convierten en metáforas y a veces están en contraposición con el texto. Entonces es un juego mucho más		Una mezcla en vivo a tres cámaras.	Crear el proyecto a tres cámaras, pero con ideas de todo mundo, luego ya las probamos, veíamos si funcionaban o no funcionaban y esa fue la parte creativa, y en la parte técnica yo estaba en diálogo constante con todos los técnicos de *La Capilla*.	No tenemos estos conocimientos y ahí es donde hablo de cuestión artesanal, porque fue muy divertido jugar a hacer un producto televisivo,		Pensando se me ocurrió este concepto del collage que podría venir muy bien estéticamente a una cosa así. "No batallemos contra las limitaciones técnicas, las

	hacer los insertos y que estos insertos intercambiarán. Hice un vaciado como una especie de *storyboard* donde iba yo poniendo como por secuencias de escenas, imágenes o ideas (…) Las actrices iban subiendo diversos momentos y toda una retacería (…) En la posproducción, (que fue también a dos manos), se seleccionó casi como un rompecabezas.	complejo en términos semióticos, porque cambia el significado de la obra al reformularse a través de las imágenes. .			Me enseñaron a usar *Black Magic*, que es el *switcher*.	haciéndolo, cometiendo errores.		limitaciones de distancia, las limitaciones de no poder dirigir, de no poder hacer una cosa muy elaborada audiovisual, sino que tratemos de aprovechar los recursos que hay", (…) que el collage no fuera una cosa solo estética, sino que fuera una cosa también técnica. Más que un lenguaje cinematográfico es un lenguaje plástico.
Cámaras		La grabación de una función realizada previamente. Y el material filmado al exterior con celulares.		Es mucho más sencillo transmitir en vivo a multicámara y ahorrarse la edición, porque sale en el momento, terminas la obra y ya está editada y grabada, mezclada y todo.	Yo aparte quería tres cámaras, incluso cuatro, quería una encima del espacio. Pero dijimos: "Es demasiado". Entonces nos quedamos a tres cámaras. (…) Dije ¿qué pasa si las cámaras están fijas?, y lo que realmente se mueve es el espacio y el actor.		Todo está grabado con *iPhone*. Más bien fue pongan su iPhone en horizontal y pónganlo en una toma fija para poder editar y que nadie se mueva, y entonces es eso.	Había gente que tenía cámaras tal cual, cámaras semiprofesionales, había algunas de ellas que por casualidad lo tenían, o su pareja tenían algo o ellas mismas y había otras que tenían un celular, que tenía una cámara mala. Pues así era, así es el collage. Nota: se refiere a las actrices.

Fuente: Elaboración propia con datos del estudio de campo, 2023.

Finalmente, con relación a la subcategoría “Cámaras” referente al equipo con el cual trabajaron, se destaca que:

- El montaje “Hasta luego” y “La joven Antígona se va a la guerra” trabajaron con cámaras profesionales.
- “El Divino Narciso” trabajó con una grabación previa de una función y combinó este material con grabaciones nuevas generadas por los celulares de las actrices.
- En “Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones”, grabaron la totalidad del material con *iphone*.

Un hallazgo importante en estos procesos es que se abrió la posibilidad de trabajar con equipo técnico no profesional y con el equipo humano a distancia.

8.- La categoría “La relación del producto con el espectador” de las cuatro subcategorías en que se divide se identifica regularidad en tres: “Vínculos entre el espectador, la obra y los creativos”, “La participación activa” y “Problemáticas del teatro digital”.

En la primera “Vínculos entre el espectador, la obra y los creativos)”, se pretende identificar cómo se generan los vínculos entre el público, el equipo creativo y la obra, previo a la realización de la puesta en escena. Es decir, cómo los creadores involucrados toman en cuenta al espectador antes de la creación de la obra artística. Se puede resumir que los principales planteamientos vinculados al formato para la pantalla, en particular en la subcategoría señalada, es la problemática ocasionada por la ausencia del acto presencial, en el que convergen los cuerpos en el mismo espacio y por lo tanto la búsqueda de nuevas formas de relación o replanteamientos de la presencia. Y, también, es importante destacar el punto que señala la necesidad de ofrecer productos novedosos, lo anterior podríamos relacionarlo con el alto índice de competencia y productos en el mercado en línea. Otro punto, es lograr garantizar que los problemas técnicos no serán un inconveniente para que el espectador disfrutar de la experiencia. Y coinciden desde

diferentes enfoques en la necesidad de tomar en cuenta conscientemente a las audiencias en el proceso creativo.

Las aportaciones de la subcategoría “Participación activa”. En esta vertiente una de las principales manifestaciones que se identificaron en los proyectos en plataformas transmitidos en vivo, fue el conversatorio, que es una especie de diálogo entre espectadores y actores que se empezó a realizar después de las representaciones, el cual fue nombrado por el gremio teatral de esa manera. Este espacio de charla, no solo se volvió común en los montajes con estas características, sino que empezó a ser exigido por las audiencias y en muchas ocasiones con una duración mayor que el propio montaje (según comentan dos de los entrevistados: maestros Shoemann y Breton). Además, se puntualizan otros aspectos relevantes para esta categoría, la maestra Araujo, la necesidad de individualización de público, los maestros Arvizo y Sierra, habla del todo como parte de la experiencia participativa desde la compra de los boletos y la llegada al recinto. Y el maestro Urrutia, va más allá al afirmar que: “la participación del espectador crea el espectáculo”.

En la subcategoría “Problemáticas del teatro digital”, los principales hallazgos giran en torno a la necesidad de ser conscientes de que un espectador en un formato distinto tiene necesidades diferentes; y a la búsqueda de un diálogo que propicie un conocimiento más profundo de las audiencias. Como también nos deja claro que las distracciones propias del nuevo medio pueden verse como un área de oportunidad, y, finalmente, expone la necesidad de generar estructuras sólidas que puedan cobijar los productos para las pantallas más allá de la producción de la puesta en escena, es decir, el diseño de páginas, plataformas, el replanteamiento de las campañas publicitarias, etc.

Por último, la subcategoría “Intrusión en el espacio privado”, no presenta regularidad, se seleccionaron comentarios de dos entrevistados, uno en relación al público cautivo en sus hogares durante la pandemia. Y una segunda aportación en torno a la posibilidad entrar en la intimidad de la gente y como esta experiencia aporta a la construcción del hecho escénico. Ya no solo los actores son observados, el espectador queda inmerso en la misma dinámica.

Tabla No.12. Categoría: La relación del producto con el espectador

Subcategorías	Entrevistados							
	Araujo	Urrutia	Bizarro	Arvizo	Breton	Schoemann	Sierra	Zapata
Vínculos entre el espectador, la obra y los creativos	Los espectadores no son los mismos, ni funcionan de la misma manera, los que llegan presencial o los que llegaban presencial, a quienes están participando ahora desde las redes.	El espectador debe involucrarse dentro de esos eventos que son narrados y al final al cerrarse la unidad expresiva, el espectador sí debe de tener la conciencia de que atravesó a través de un relato, de una narrativa.	La búsqueda era que el espectador pudiera tener un contacto, aunque no de cuerpos, sí de espacio y tiempo. No pensamos directamente en el espectador, pero sí en su presencia.	Queríamos que realmente si fuera la sensación de en vivo, lo que buscamos era mostrarle al espectador virtual lo más cercano a que el estuviera ahí. No mostrarle una obra pregrabada y subida.	Si el teatro no se hace para el público, el proceso se queda trunco porque el diálogo no ocurre, se queda solamente en el emisor. Nos hicimos preguntas, ¿cómo podemos llegar a más gente? Buscando que toda la parte técnica funcionara, así estábamos pensando en el espectador, intentando hacer su experiencia más disfrutable.	Cómo capturar la atención del público y mantenerla: tenemos que proponer cosas distintas que la gente no esté viendo a diario en su computadora.	El fenómeno teatral empieza desde la preparación no solo del actor, sino del espectador.	Pretendemos entender al público de ahora con el que estamos teniendo esta conversación y hablarles a ellos.
Participación activa	Todos queremos vivir esto con mayor interactividad o con mayor individualidad, donde no eres uno en un montón.	En el siglo XX el teatro dio una vuelta de 360 grados, al punto del que estamos ahora donde el espectador hace el teatro (la participación del espectador crea el espectáculo).		Un espectador activo, desde la llegada al estacionamiento...	El conversatorio fue donde nos dimos cuenta de los alcances y el potencial que tenía esta plataforma virtual y realmente creo que no buscamos una homogeneidad. Lo más importante era, no nada más sentirnos creativos, innovadores, sino saber qué pensaba el público del otro lado de la pantalla.	La gente empezó a platicar en las pantallas, cosa que no hace en vivo. Porque hay timidez, pero la pantalla tiene esa cosa que ayuda, incluso pueden comentar con el audio (con la cámara apagada). Poco a poco, prendían cámaras y todo el mundo iba participando. La virtualidad permite que gente se	Como espectador me preparo para ir a escuchar, me abro. La fila para mí es parte del fenómeno teatral, entrar al teatro, esas llamadas, todo para mí ya es parte de la obra.	

						reencuentre, que participen. Algunos duran hasta más tiempo que la función y ahí es donde te das cuenta de que se está logrando algo distinto.		
Intrusión en el espacio privado	Una de las de las mayores riquezas del tiempo de pandemia, por un lado, el público literalmente cautivo. La gente estaba ávida, el consumo de material digital era amplísimo.					Te metes a la intimidad de la gente. La gente siempre se mete a la nuestra. Compartir esto fue algo realmente muy grato durante los conversatorios. La virtualidad permite que te cuenten muy desde su intimidad lo que vivieron de esta experiencia.		
Problemáticas del teatro digital	Nos interesa tener interlocución, pero apenas estamos en ciernes con el análisis de públicos.	Transitar a un medio que iba a demandar otra forma de ver, que iba a demandar algo distinto del espectador.	Distracciones que hay, como estar en la pantalla, más en los jóvenes creo, de algo que acaba de salir, te pasas de una pantalla a otra.	La mayoría de las personas que iban al teatro (Bárbaro*), estaban acostumbrados a ir y comprar ahí mismo en su taquilla y tienen casi nulo conocimiento digital. Nosotros tratamos de estructurar la plataforma lo más sencilla y dinámica. Para muchas personas es más fácil verla por Facebook (que en una plataforma/página).	Si podemos llegar a más personas, pero hay una condicionante, que tengas una pantalla y una conexión para verlo.			

Fuente: Elaboración propia con datos del estudio de campo, 2023.

6.3 Discusión

La presente investigación se centró en obtener principalmente información a partir de dos instrumentos, el primero, fichas de análisis de contenido y el segundo, ocho entrevistas realizadas a creadores involucrados en los procesos de creación de teatro para las pantallas. Lo anterior con el propósito de comprender cómo se modifica el diseño y los alcances del teatro mexicano con el formato antes mencionado, que tuvo auge durante el periodo de la pandemia provocada por el COVID-19. Para iniciar el desarrollo de esta discusión es importante entender que:

> Nos dirigimos hacia una sociedad construida, controlada por la mediatización: una telépolis transnacional. Así, el internet y las grandes superautopistas de la información, la multimedia, están cambiando nuestras percepciones espacio – temporales, la sensibilidad y la visión que hasta ahora teníamos de la ciudad, transformando nuestra noción de relación personal, lanzándonos a una imagen de interlocutores virtuales, simulados. (Fajardo, 2010, párr. 1).

El arte inmerso en este contexto, incluyendo el objeto de estudio: el teatro, no es la excepción. Parte de los resultados y los datos obtenidos, evidencian que dicha disciplina ha perdurado a través de los siglos, modificándose y evolucionado. Es importante complementar lo anterior señalando que, también, perdiendo o transformando sus características de acuerdo con las necesidades de la sociedad y los nuevos contextos, pero conservando la presencia (cuerpo a cuerpo) y el convivio. Y ahora en el periodo analizado, se enfrenta a la necesidad no de perder estas dos características, pero sí a la posibilidad de conservarlas solo en las puestas en escena en recintos, es decir, prescindir de ellas o al menos en la literalidad del concepto en los formatos de teatro para la pantalla.

Al respecto señala O. Urrutia, “La presencia, es principal ingrediente que nos ha puesto un poco de cabeza durante este tránsito por la pandemia, es el acto vivo, el acto presencial, el acto que está sucediendo en el presente frente al espectador” (entrevista, 5 de septiembre del 2021). Y este conflicto, durante el periodo de la pandemia y posterior a ella, ha dado pauta para una serie de seminarios, conversatorios y artículos que discuten está problemática, casi siempre posicionándose a favor de que el teatro siga conservando esta característica, pero:

> El teatro, en particular, se acerca a nuevos horizontes. A lo largo de su historia, que es la misma historia de la humanidad, el teatro ha atravesado muchas crisis... y muchos cambios. Su esencia como ritual de reunión y comunión, siempre perduró. Si el teatro es un ámbito hecho por y para la reunión, esta peste ha de ser una convocatoria para abrir nuestras mentes y nuestros corazones, e imaginar nuevas formas en las que esa reunión pueda seguir siendo posible y pueda seguir propiciando nuestra comunión (Pardo, 2021, p.73).

Es importante enfatizar que es necesario seguir propiciando espacios para que el teatro siga trabajando con las posibilidades que ofrece la tecnología en la época que estamos viviendo como parte de la transformación que ha tenido durante los más de dos milenios de existencia, y lo anterior no significa que tenga que desaparecer el teatro presencial, pueden coexistir ambos formatos sin problema. Es decir: "podemos magnificar las tecnologías como soporte de una nueva teatralidad o comprender que, como arte superviviente, el teatro usó las herramientas virtuales disponibles para afirmar su resistencia y su capacidad de experimentación" (Carreira, 2021, pp.10-11). Y creó un público con un perfil específico, es decir, aunque hay público que consume ambos formatos, en general cada uno tiene nichos específicos.

Como expone R. Araujo, "las pantallas se han convertido en un mirador. Se han convertido en un espacio escénico en el cual, si bien no ocurre el convivio de cuerpo presente, ocurre de maneras distintas mediadas por la pantalla" (entrevista, 5 de septiembre del 2021). Es decir, el concepto de 'presencia' sufre una transformación como le ha sucedido a otros conceptos como a la fotografía, el buzón de correo, incluso a nuestra forma de relacionarnos y construir amistades, todos han sufrido modificaciones para adaptarse al contexto digital.

> Si quitamos todas las capas con las que hemos ido enterrando o desenterrando la imagen de lo que podría haber sido teatro en otras épocas, llegaríamos a la idea de que lo único que tienen en común todos estos teatros es el esfuerzo por adaptarse y sobrevivir en los medios en los que les tocó desarrollarse (Cornago, 2021, p.15).

Lo anterior, se puede complementar con el planteamiento de Mijares (2021) cuando esgrime "el devenir del fenómeno teatral propiamente dicho, ha sido marcado por sucesivos

descubrimientos tecnológicos (p.12). O bien, por las necesidades del contexto y el periodo de la pandemia generó las circunstancias para que la mediación del teatro por las pantallas fuera una opción para muchas compañías teatrales a nivel mundial.

6.3.1. El lenguaje cinematográfico y televisivo (audiovisual)

Este apartado tiene como objetivo identificar los elementos del cine y la televisión presentes en el diseño de contenido teatral para la pantalla, según Dubatti (2021), "el teatro ha demostrado históricamente que puede convivir y cruzarse con el cine, la radio, la televisión, el video y el mundo digital" (p.21), lo anterior considerando que el teatro por naturaleza es multidisciplinario, para que una puesta en escena suceda convergen una serie de elementos que tiene que ver con la música, la pintura, la escultura, la literatura, entre otras disciplinas, así también ha abierto lazos para abrazar a la danza, al video, por nombrar algunas otras vertientes. Y dada esta condición, no es de sorprender que también abra las puertas a los avances tecnológicos en todas sus líneas.

Específicamente en cuanto a las aportaciones del lenguaje cinematográfico, aunque se identifican elementos presentes de esta disciplina en los cuatro casos de estudios a través de las fichas de contenido, los datos recabados a través de la entrevista nos arrojan que los ochos creadores involucrados tienen claro que los productos que realizaron no son cine y no pretendieron que lo fuera en ningún momento. Al respecto O. Urrutia explica en relación con el montaje *El divino narciso*:

> Podríamos decir que es una deriva para montaje visual, montaje no cinematográfico, pero sí es un montaje visual. Entonces, en ese sentido utiliza todos los recursos necesarios para convertirse en un producto audiovisual. Lo que el director de cine haría es que decide los planos. En este caso no había ninguna decisión de los planos, excepto a través de los ojos de las actrices. (…) No había propiamente una puesta en cámara que eso lo hace el lenguaje cinematográfico (…). Aquí la puesta en cámara la hacían las actrices y no con un guion, cuando menos, no con un guion técnico. (entrevista, 5 de septiembre del 2021).

Sobre el mismo planteamiento, la aproximación del teatro diseñado para las pantallas al lenguaje cinematográfico, V. Sierra y G. Zapata exponen sobre la puesta en escena *Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones*:

> Tampoco es cine, porque las y los que nos aventamos a hacer algo audiovisual de teatro, pues no teníamos la experiencia cinematográfica y entonces tratamos de encontrar un lenguaje que tuviera el fenómeno teatral ahí. Las tomas no tienen movimiento. En todas las tomas, lo que tiene movimiento: entran las imágenes y las movemos nosotros en edición. (entrevista, 16 de septiembre del 2021).

> Si comparamos lo que nosotros hacemos o lo que nosotros hicimos durante pandemia con un largometraje no tiene nada que ver, no tiene nada que ver la producción, ni la manera de hacerlo, ni el resultado en pantalla. Cuando yo te escucho decir lenguaje cinematográfico, pienso en cosas como: tiros de cámara, movimientos de cámara, enfoque, encuadres. Pues es que eso no se podía pedir, porque muchas de las actrices tenían un celular, vivían solas y ellas ponían el celular en una mesita, se iban corriendo atrás y así. Entonces pedirles un encuadre (no era posible), a veces si pedíamos cosas, pero llamarle a eso el lenguaje cinematográfico creo que es estirarle mucho. (entrevista, 13 de octubre del 2021).

Y así el resto de los creadores también exploraron caminos y aproximaciones para el formato de la pantalla, tomando en cuenta los elementos audiovisuales, pero desde la perspectiva teatral o bien fundamentados en el propósito de los objetivos de su creación. L. Bizarro, opina:

> Lo que hizo más rico al proyecto fue que nunca pensamos en que fuera una cosa o fuera otra, yo nunca pensé ni intenté hacer lenguaje cinematográfico, tampoco pensé que fuera un lenguaje teatral, pensamos en que ese proyecto encontrará un lenguaje propio (entrevista, 24 de agosto del 2021).

Lo anterior lo comenta el director del caso de estudio *La joven Antígona se va a la guerra*, quien contó con la colaboración de una empresa de artistas audiovisuales *Trompeta Films*, uno de los integrantes, S. Arvizo explica al respecto:

> El lenguaje cinematográfico, es probablemente lo más cercano que vas a encontrar al teatro. Son dos lenguajes muy diferentes. Pero pues es lo más cercano que vas a encontrar, entonces la idea era hacer un híbrido que funcione, que fuera interactivo, (…) no hacer solo un video de enfrente y ya (entrevista, 13 de octubre de 2021).

En los análisis realizados a través de las fichas de contenido, se pudo identificar que el valor de los planos se empleó de la misma manera, algunos creadores los implementaron así por conocimientos previos y otros como resultado de un proceso de experimentación que los llevó a concluir los mismos usos.

En cuanto al movimiento de cámara, en uno de los casos de estudio se preside en su totalidad de ellos dejando la responsabilidad a los trazos escénicos del actor, al respecto comenta D. Breton, "yo quería tres cámaras, incluso cuatro (…). Pero dijimos: 'Es demasiado'. Entonces nos quedamos a tres cámaras. (…) Dije ¿qué pasa si las cámaras están fijas?, y lo que realmente se mueve es el espacio y el actor" (entrevista, 25 de agosto del 2021). En otro de los montajes, los movimientos son mínimos y en el tercero, la cámara está fija en las tomas realizadas en el recinto teatral y en las tomas en exterior si se identifican ciertos movimientos. En el cuarto montaje, se identifican también algunos movimientos de cámara, pero es importante considerar que en particular para este montaje se contrató una compañía de artistas audiovisuales. S. Arvizo, Uno de los involucrados, expone: "Es mucho más sencillo transmitir en vivo a multicámara y ahorrarse la edición, porque sale en el momento, termina la obra y ya está editada y grabada, mezclada y todo" (entrevista, 13 de octubre de 2021). Pero en general, los datos obtenidos nos llevan a concluir dentro de esta vertiente, que tienden a ser restringidos o nulos los movimientos de cámara, predominan ángulos normales y encuadre abiertos y medios, excepto en El Divino Narciso, ya que, dado el concepto, el recinto teatral se observa a través de un plano general, pero el resto de las composiciones grabadas en exterior, si se identifican primero planos y planos detalle. Por lo tanto, la presencia de elementos del lenguaje cinematográfico, quizá no con la planeación y

exactitud de un proyecto de cine, pero en definitiva la formación de O. Urrutia dentro de la vertiente audiovisual, su experiencia y sus búsquedas artísticas se hacen presentes.

En cuanto a los equipos, aunque algunas compañías trabajaron con equipos profesionales, otras desarrollaron sus productos audiovisuales con las cámaras de los teléfonos celulares propiedad de las actrices que colaboraron en el proyecto (equipos no profesionales). Esto último fue una estrategia recurrente, no solo en los casos de estudio analizados, sino en diversos proyectos realizados durante el periodo de la contingencia, y aunque estas grabaciones no tienen calidad para ser presentadas en pantallas de gran formato, sí la tienen para los tamaños de las pantallas de las plataformas en los cuales se transmitieron y para los dispositivos en que los espectadores observaron los productos: pantallas de computadoras, tabletas y de telefonía celular. Al respecto, O. Urrutia comenta que su montaje se estructuró con dos fuentes;

> La grabación de una función realizada previamente. Y el material filmado al exterior con celulares (…) A las actrices se les solicitó (a cada una de ellas) crear su propio material. A partir de lineamientos muy específicos que dio Raquel. Pero todas ellas fueron sus propias camarógrafas (entrevista, 5 de septiembre del 2021).

Sobre el mismo punto V. Sierra, explica "todo está grabado con iPhone. Más bien fue: pongan su iPhone en horizontal y pónganlo en una toma fija para poder editar" (entrevista, 16 de septiembre del 2021). En cuanto al ángulo, en general en las puestas en escena analizadas tiende a predominar el normal, quizá lo anterior y el mínimo movimiento de cámaras se realizó con el propósito de preservar una característica del lenguaje teatral; en el cual el mayor peso del ritmo recae sobre los actores.

Sobre la actuación, en general, se identifica que los cuatro montajes conservan una técnica apegada a lo teatral, gestos acentuados, una proyección de la voz potente, articulación del verso (característica del teatro en recinto, dada la distancia de los espectadores). Algunos de los creadores expresaron la intención de conservar estas cualidades, por ejemplo R. Araujo comenta, "Queríamos conservar la parte interpretativa vocal de las actrices, porque no es lo mismo estar en una función que estar dando el texto a la pantalla. Entonces nos resultaba de enorme importancia

que el verso pudiera pasar como en función" (entrevista, 5 de septiembre del 2021). Y en particular, los involucrados en el caso de estudio donde contaron con una compañía de artistas audiovisuales, si manifestaron su intención de regular este elemento, pero solo contenerlo, lo cual se puede confirmar en la ficha de análisis de contenido correspondiente. Se identifica que, aunque hubo una regulación, la búsqueda no fue un tono natural, se decidió conservar parte de las características teatrales.

Otro problema del formato teatral es la fragmentación de la actuación en los productos audiovisuales, cuando la continuidad es una característica de la interpretación en el teatro, lo cual permite que las intenciones narrativas y emocionales se desarrollen y crezcan, a diferencia del cine donde no recae el peso totalmente en el actor, sino en todo el lenguaje cinematográfico que lo acompaña. Por tal motivo, como también lo expresa R. Araujo, una alternativa es el plano secuencia, el cual permite que se pueda realizar un proceso de interpretación más apegado a lo teatral, "los intérpretes despliegan en los planos secuencia sus artes cómicas sin las interrupciones que implica un rodaje convencional por campos de luz o tiros de cámara" (Rajas et al., 2023, p.80). S. Arvizo, comenta en relación con su proceso en *La joven Antígona se va a la guerra*:

> Nosotros grabamos una función de corrido, no hacemos pausas, les decimos sabes qué: como te salga tienes que actuarla, haz de cuenta que me estás actuando a mí o a la cámara. Pero en el teatro es diferente hay tonos muy altos, expresiones muy marcadas, trazos muy estrictos que sólo en persona lo puedes ver. Algunos actores con los que hemos estado trabajando, es que se les hace muy difícil hablarle a la cámara, están acostumbrados a ver a una persona, que les transmita cierta emoción. (entrevista, 13 de octubre del 2021).

En la cita anterior, queda en evidencia el trabajo que realizaron los artistas audiovisuales en la búsqueda de la regulación de la interpretación para adaptarla a las necesidades de la cámara, ya que de cierta manera ellos en diálogo con el director, tuvieron lo función de intermediarios entre las dos disciplinas. También queda claro que con el recurso televisivo de mezcla en vivo a tres cámaras (utilizado en este montaje) era más fácil conservar el trabajo de actuación continuo, sin fragmentarlo, pero si fue necesario regular la intensidad de la interpretación.

Más allá de los elementos comentados, uno que es muy importante focalizar es que tanto en los montajes postproducidos como en los otros que optaron por la mezcla en vivo, que se apegan más a un proceso televisivo, tiene como punto de vista la cámara, a diferencia del teatro donde el espectador tiene la posibilidad de elegir lo que observa (aun con las acotaciones correspondientes realizadas por el diseño de iluminación). La audiencia se enfrenta en el recinto teatral a un gran plano en el cual ella decide lo que observa a diferencia de lo que sucede en los productos audiovisuales. Esto de cierta manera fue una característica teatral que intentó conservarse en el montaje de *Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones*, donde es inevitable que el encuadre defina el área a observar, pero prácticamente no se identifican primeros planos, el diseño contempló principalmente planos medios y generales. O bien en *El divino Narciso*, donde se nota fuertemente la presencia de la cámara en las tomas exteriores, pero se puede identificar en el análisis a través de las fichas de contenido que el equipo creativo tomó la decisión de conservar segmentos grabados en un recinto teatral, tomas donde el espectador sigue teniendo decisión sobre lo que observa en el conjunto del escenario. Con relación a esto O. Urrutia expresa, "En el momento de llevarlo a una cámara, tú le estás mostrando al espectador que es la que quieres que vea con la cámara. Y en el teatro es al revés, el actor le está mostrando que quiere ver". (entrevista, 5 de septiembre del 2021).

Sobre otro punto, algunos de los entrevistados hablan de una hibridación de lenguajes, de la trascendencia de los límites de estos, incluso de un nuevo lenguaje, intentando dar respuesta al fenómeno y definir las características del teatro para las pantallas. Entre los comentarios al respecto destacan los siguientes: "Surgió allí una cosa que tenía un lenguaje propio y en ese mismo pensamiento es como surge: *La joven Antígona se va a la guerra*" (L. Bizarro, entrevista, 24 de agosto del 2021). "Encontramos un lenguaje nuevo para tratar de combinar esas dos experiencias y que no se perdiera, pues lo vivo del teatro. Pero creo que al final no es exactamente teatro, es un nuevo lenguaje " (V. Sierra, entrevista, 16 de septiembre del 2021).

> Crear un nuevo lenguaje o un lenguaje combinado, para no entrar en discusiones, si es muy novedoso o no es muy novedoso, pero sí una cosa diferente, es una cosa que combina habilidades o experiencias, experiencia como de recorrido, que se plasma de manera diferente a una propuesta audiovisual (G. Zapata, entrevista, 13 de octubre del 2021).

Los planteamientos anteriores dejan en evidencia que, aunque no coincidan los planteamientos exactamente, todos los creadores tienen claro que están trabajando con dos lenguajes que están conviviendo en los productos para la pantalla en un entramado con ciertas similitudes acordes a las reglas de sus disciplinas respectivamente, pero también con diferencia, lo cual potencializa la parte de creación o artística de los productos. Con relación al tema O. Urrutia, plantea:

> No podría decir que se esté inventando un nuevo lenguaje, por supuesto que no, lo que está pasando es que se están fusionando lenguajes que ya existían, que también se han fusionado, porque finalmente el cine fusionó al teatro en su origen. Las disciplinas artísticas cada vez están más fusionadas. Cada vez el límite entre una y otra se hace más difuso. Ya podríamos hablar de una relación. No es de hibridación, sino de una relación de permeabilidad, ya todas las artes conviven en conjunto. (entrevista, 5 de septiembre del 2021).

Para concluir esta sección, es importante destacar que, después del análisis queda en evidencia "La reapropiación de diversas estrategias propias del lenguaje del cine y la televisión" (Solís et al., 2021, p.223), pero también una búsqueda por conservar las características de lo teatral, lo cual está dando paso a la generación de productos en los que convergen dos líneas disciplinares, más allá de nombrarlas como parte de una disciplina u otra, es importante identificar lo valioso de las aportaciones que estas producciones están realizando a nivel artístico, la ampliación de alcances de estos productos y la permanencia de los mismos en las diversas plataformas, y por su puesto también la formación de nuevos públicos que este fenómeno está propiciando.

6.3.2. Procesos creativos

Sobre los procesos creativos de los cuatro casos de estudio, dadas las circunstancias de aislamiento en las cuales fueron creados, aunque comparten características propias del medio, conservan elementos únicos, ya que se enfrentaron a la producción de sus montajes con los conocimientos y herramientas que contaban en el momento. Y también condicionados, algunos de

ellos, por los tiempos de entrega restringidos por las instituciones que se los solicitaron, ya que se pretendía que dos de estos montajes fueran parte de la programación de Teatro UNAM para dar respuesta a las necesidades de la contingencia, las dos puestas en escena en esta situación son: *Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones* y *El divino Narciso.* Es importante destacar, que las limitantes impuestas por la contingencia lejos de ser una traba para la creación fueron el detonador de una diversidad de procesos creativos y aproximaciones únicas, "para el teatro, la COVID-19, además de una catástrofe, es un apasionante campo de pruebas para seguir explorando otras posibilidades" (Cornago, 2021, p.15).

A continuación, se exponen diversos puntos sobre los procesos creativos de los cuatro montajes, relevantes desde el punto de vista del formato para la pantalla. Mediante los instrumentos se recabó información en cuanto a los procesos creativos en general, en este apartado solo se abordan los puntos correspondientes al fenómeno analizado, la mediación del teatro por las pantallas.

Sobre *Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones*, según los datos del análisis de las fichas de contenido, se identifica que es una propuesta realizada bajo la técnica del collage, lo cual se extiende a todos los elementos de producción, incluso a la interpretación. A su vez dentro del lenguaje audiovisual, es recurrente el ángulo normal y prácticamente no se identifican movimientos de cámara y los planos tienden a ser medios o generales, quizá no se usaron planos cerrados con el objetivo de darle más libertad al espectador de elegir lo que observa.

Además, la incrustación de elementos es la estrategia principal para la construcción de los espacios, así como el juego de estos elementos para realizar diferentes composiciones y funciones. Sobre la técnica del collage, queda en evidencia que fue una estrategia para resolver el trabajo a distancia, pero también una solución a nivel artístico. En el producto se puede ver con claridad la diversidad de espacios en los que se realizaron las grabaciones y la transformación de estos con la incrustación de elementos, y se puede identificar una gran variedad en los estilos de las piezas de vestuario de los personajes que se integran armónicamente. G. Zapata, explica:

> Pensando se me ocurrió este concepto del collage que podría venir muy bien estéticamente a una cosa así. No batallemos contra las limitaciones técnicas, las limitaciones de distancia, las limitaciones de no poder dirigir, de no poder hacer una cosa muy elaborada audiovisual, sino que tratemos de aprovechar los recursos que hay, (…), que el collage no fuera una cosa solo estética, sino que fuera una cosa también técnica. Más que un lenguaje cinematográfico es un lenguaje plástico. (entrevista, 13 de octubre del 2021).

Y este collage se extendió también al equipo de grabación "había gente que tenía cámaras tal cual, cámaras semiprofesionales, había algunas de ellas que por casualidad lo tenían (…) y había otras que tenían un celular, que tenía una cámara mala. Pues así era, así es el collage" (G. Zapata, entrevista, 13 de octubre del 2021), y V. Sierra, respalda lo comentado anteriormente sobre la interpretación, "también es un mosaico de actuaciones, de tonos y está bien" (entrevista, 16 de septiembre del 2021). El resultado es un producto audiovisual con una fuerte tendencia a lo teatral.

Aunque la convención es un elemento presente en el cine y en el teatro (este acuerdo con el espectador de creer por instantes que lo que sucede es realidad y sumergirse así en la ficción), en este proyecto se alude más a la convención teatral, que, aunque está regulada por los mismos principios, requiere un juego de imaginación más grande que en el cine, porque los elemento no intentan ser, ni parecer reales. En esta puesta en escena al contrario son evidentemente irreales, tanto los elementos como las uniones entre ellos y las composiciones. Por ejemplo, una hamaca simbólicamente está en un puerto, pero evidentemente fue grabada en el interior de una casa y lo delatan los elementos a su alrededor (no se intenta ocultarlos). Otro ejemplo, un patrón de gaviotas suspendidas en el aire con las alas cerradas o espacios donde los puntos de fuga chocan unos contra otros y al final no importa, porque la ficción sucede.

Ahora, con relación al montaje *Hasta Luego*, al analizar el montaje con la ficha de contenido queda en evidencia elementos experimentales muy valiosos como la sustitución del movimiento de cámara por el movimiento del actor, como estrategia para conservar lo teatral, pero también como recurso cuando no se cuenta con todo el equipo técnico necesario. Y a su vez, esta restricción de movimiento de la cámara hace que también recaiga sobre el actor y las decisiones tomadas en conjunto con la dirección los encuadres. También en el análisis, como un recurso que

atraviesa la propuesta se identifican los filtros, aunque recursos sencillos, casi artesanales, logran crear atmósferas teatrales, sin la exigencia técnica que tendría un producto cinematográfico.

Al analizar las entrevistas de los dos creadores involucrados en este montaje, queda claro que el proceso de laboratorio va más allá de lo identificado con la ficha de contenido, es un proceso que se reguló toda la propuesta, desde un juego de meter y sacar objetos para definir como quedaría la propuesta escenográfica, ensayo y error en cuanto al proceso de iluminación y un proceso de aprendizaje rápido para implementación de la mezcla en vivo. Plantea D. Breton

> "crear el proyecto a tres cámaras, pero con ideas de todo mundo, luego ya las probamos, veíamos si funcionaba o no funcionaban y esa fue la parte creativa, y en la parte técnica yo estaba en diálogo constante con todos los técnicos de La Capilla. Me enseñaron a usar Black Magic que es el *switcher*. Empecé a ver sus posibilidades creativas" (entrevista, 25 de agosto del 2021).

Los involucrados definen su proceso como artesanal y dejan en evidencia al 'accidente' como una parte fundamental de la creación, B. Schoemann, comenta sobre su formación audiovisual, "no tenemos estos conocimientos y ahí es donde hablo de cuestión artesanal, porque fue muy divertido jugar a hacer un producto televisivo, haciéndolo, cometiendo errores" (entrevista, 23 de agosto del 2021).

Sobre *La joven Antígona se va a la guerra*, al analizar las fichas de contenidos se identifica que la solución central y una aportación interesante, dadas las condiciones de aislamiento, fue resolver la problemática del contagio realizado el montaje en un espacio exterior, en particular dentro de un estacionamiento donde los actores interactuaran entre ellos, pero protegidos con cubrebocas los cuales se integraron acertadamente como parte de la propuesta de diseño de vestuario. Como segunda aportación, la decisión para proteger al público se resolvió diseñado la propuesta de tal manera que pudieran observarla desde sus autos y escuchar el montaje a través de una frecuencia de radio. Y tercera, la decisión de implementar en la propuesta un recurso televisivo, una mezcla en vivo a tres cámaras.

A cerca de *El divino Narciso*, es importante señalar que esta puesta en escena ya se había representado en formato presencial en diferentes recintos teatrales. La propuesta del formato de pantalla, según se identifica en las fichas de análisis de contenido, se estructuró el concepto artístico con imágenes de una función realizada en un espacio teatral en conjunto con imágenes grabadas en espacios exteriores, en particular en los recintos de asilamiento en que se encontraban las actrices. Y las tomas fueron realizadas con sus propios celulares, este último dato, fue obtenido por medio del análisis de las entrevistas realizadas a la directora de escena del montaje y al escenógrafo y artista visual de la producción, quienes dentro de su proceso de creación para la pantalla utilizaron como base reguladora para la propuesta audiovisual, el tríptico. O. Urrutia comenta al respecto:

> Hacer trípticos (…). Un juego de cubo de rompecabezas donde las imágenes aportan significado al texto y no sólo aportan, sino a veces se convierten en metáforas y a veces están en contraposición con el texto. Entonces es un juego mucho más complejo en términos semióticos, porque cambia el significado de la obra al reformularse a través de las imágenes (entrevista, 5 de septiembre del 2021).

Precisamente lo que comenta O. Urrutia, en la cita anterior, es una aportación muy importante de la deriva de *El Divino Narciso* al formato para las pantallas, el tríptico potencializa la obra a nivel simbólico, las composiciones articuladas por las imágenes de los tres cuadros transforman la propuesta original y dan lugar a una obra distinta con una complejidad mayor a nivel semiótico que la respectiva a la propuesta realizada para el recinto teatral, los significados se entrelazan, los planos cerrados aportan información valiosa para la comprensión de la puesta en escena dado el carácter simbólico del texto de Sor Juana Inés de la Cruz y, no solo eso, abren un abanico de posibilidades de interpretación, de intertexto, por parte de los espectadores. Así que más que un rompecabezas bidimensional, la estructura se convierte en un rompecabezas intervenido por fractales. Sobre cómo se estructuró esta propuesta, R. Araujo, explica:

> Hice un vaciado como una especie de storyboard donde iba yo poniendo como por secuencias de escena, imágenes o ideas (…) Las actrices iban subiendo diversos momentos y toda una retacería (…) En la posproducción, que fue también a dos manos, se seleccionó casi como un rompecabezas. (entrevista, 5 de septiembre del 2021).

Elementos de las dos disciplinas convergen, el teatro y lo audiovisual, en ocasiones pesa más una vertiente y en otras ocasiones la contraria, lo cual enriquece la propuesta, tanto en el proceso creativo como en el resultado. O. Urrutia señala una diferencia clara entre el teatro y los productos cinematográficos y televisivos, la cual es que, en el teatro,

> "no creemos en la obra terminada. En realidad, siempre estamos en un proceso de construcción y eso es algo que también me parece una característica esencial del teatro, a diferencia del cine o la televisión que la obra está terminada y ya el espectador recibe el producto final" (entrevista, 5 de septiembre del 2021).

Lo anterior queda claro en el teatro presencial, ya que cada función es única, pero también en esta mutación (no solo adaptación) de un proyecto realizado originalmente para recinto físico, y su variante o deriva para la pantalla. Los tiempos cambian e inevitablemente los procesos creativos también, dadas las condiciones del contexto los creadores se enfrentan a la necesidad y oportunidad de aprovechar lo que el medio les ofrece. Y es evidente que, **"**cibernautas, internautas, los artistas trabajan hoy con procesamientos diferentes a los de hace veinte años" (Fajardo, 2010, párrafo 1).

6.3.3. El diseño

Con relación a los diseños de producción, el objetivo en este apartado es identificar mediante los dos instrumentos las variantes o soluciones que se aplicaron en los cuatro casos de estudio frente al fenómeno del teatro para las pantallas.

En cuanto al espacio escénico, las puestas en escenas se enfrentaron al formato de distintas maneras de acuerdo con aquello que les resultó más conveniente para las necesidades de sus propuestas artísticas, sus recursos técnicos y tomando en cuenta los elementos que ofrece el medio tecnológico, por ejemplo, como ya quedó claro en los procesos creativos de dos de los montajes

“el teléfono celular facilita el «cambio de escenario» y del foco de atención” (Solís et al., 2021, p.223).

Sobre el montaje *El divino Narciso*, uno de los montajes que utilizó el celular como medio de trabajo. R. Araujo directora de la puesta en escena comenta: “Fui elaborando un guion con base a ensayos que eran conversaciones para definir espacios o elementos o condensar de alguna manera imaginarios que pudieran plasmarse en momentos que las actrices pudieran hacer en sus casas” (entrevista, 5 de septiembre del 2021) y a su vez el O. Urrutia, escenógrafo de este proyecto menciona,

> “generalmente con Raquel trabajo en conjunto, lo que hemos denominado el espacio escénico, pues más allá de la escenografía tradicional es acercarse al espacio como un elemento del discurso que va a afectar la totalidad de la puesta en escena” (entrevista, 5 de septiembre del 2021).

Algo relevante de este montaje es que en las mismas composiciones convergen locaciones naturales en exterior con espacios en el recinto teatral. Espacios exteriores, como se comenta, grabados por las actrices; pero que, según el análisis en la ficha de contenido, convergen armónicamente con los espacios en recinto y, no solo eso, sino aportando significado valioso a los mismos.

Otro montaje que utilizó como medio la telefonía celular fue la puesta en escena *Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones,* es importante destacar este punto ya que los espacios de este montaje también estuvieron regulados por los lugares que habitaron las actrices en sus espacios de aislamiento. V. Sierra, expresa “Nuestro espacio escénico estaba permeado por el confinamiento. Entonces, estamos todas en un castillo, cada una tiene que elegir un castillo en su confinamiento” (entrevista, 16 de septiembre del 2021).

La aportación central de esta propuesta artística consistió en trabajo de collage, en el cual se insertaron imágenes de diversos espacios físicos y elementos gráficos para complementar las composiciones. G. Zapata, explica con relación a la experimentación con un barco de utilería,

> a partir de ese barco (…), yo empecé a resignificarlo, a voltearlo y a ponerlo de diferentes maneras, alguna escena, por ejemplo, las olas, ya había hecho como olas, las puse como cielo, como nubes, el barco en el que se montan ellas al final de la obra es ese barco (entrevista, 13 de octubre del 2021).

La solución anterior abre la puerta para proyectos de diseño de espacio escénico, en el que pueden coexistir, espacios interiores, exteriores, con elementos de diversa naturaleza dentro de la misma composición, incluso elementos digitales,

> hoy día, con el afianzamiento del teatro virtual, lo que en un inicio era un privilegio o lujo para las y los realizadores que podían costear la integración de elementos digitales en sus obras, se convierte en una herramienta que las productoras utilizan a su favor, delineando un nuevo mantra: en tiempos de pandemia, sin tecnología, no hay teatro. (Solís et al., 2021, p.221).

La puesta en escena *Hasta Luego*, en apariencia nos evoca la construcción de un espacio dentro de los lineamientos de diseño para un montaje en un teatro con público presencial, pero analizar las entrevistas queda en evidencia que también fue diseñado exprofesamente para la pantalla dentro de un proceso de experimentación, donde se estuvieron probando diversas posibilidades de composiciones con los elementos frente a la cámara con el objetivo de seleccionar la propuesta más adecuada. Además, es importante que, al estar acotados por las restricciones de la pandemia, se trabajó con elementos que ya contaba la compañía, es decir, no comprados, ni diseñados exprofesamente para este montaje. Al respecto, D. Breton, explica,

> agarré el mobiliario de la cafetería, sillas de otras obras de Boris, *Las Musas Huérfanas* y cosas que encontré ahí. (…) Empezamos a grabar los ensayos y así solito empezamos a ver a esto me estorba, esto pues como que no me gusta y le cambiaba el espacio a Boris (entrevista, 25 de agosto del 2021).

Por último, con relación al diseño del espacio escénico del montaje *La joven Antígona se va a la guerra*, en la ficha de análisis se puede identificar que la solución en el contexto de la pandemia, frente al contagio la compañía *Teatro Bárbaro* resolvió la problemática mediante la

creación de un diseño espacial en el cual se estableció una barrera entre el público y los actores como estrategia de protección. Para la propuesta digital, la mediación fue a través de la pantalla, pero en la función presencial se evocó el concepto del autocinema, en el cual el público permaneció dentro de sus automóviles y la mediación fue mediante los cristales de estos. L. Bizarro, expone que la idea giró sobre, "¿cómo crear con los coches un perímetro y encontrar el lugar idóneo para que pudiera ocurrir toda una mecánica que pudiera funcionar allí mismo? (entrevista, 24 de agosto del 2021).

Lograron generar un concepto en el cual diseñaron el espacio de la ficción en relación al área central acotada, y además su propuesta se extendió a los vehículos en los que se encontraba el público, los cuales se anexaron al planteamiento, por su disposición alrededor del escenario y porque las acciones de la escena se extendieron para incluirlos, ya que los vehículos de los personajes, se integraron a los del público (los personajes llegaban en sus vehículos, un caballo, una moto, entre otros y se estacionaban a lado de los autos de los espectadores). Además, el diseño se integró armónicamente al inmueble del estacionamiento, el cual también se trenzó como parte fundamental de la concepción de espacio.

En cuanto al diseño de iluminación se obtuvo por medio de los dos instrumentos, información valiosa, aunque menos datos en relación con el espacio. Las aproximaciones principales en este rubro son a través del análisis de las entrevistas, en las cuales se identifica la necesidad de encontrar soluciones en el formato para las pantallas, pero sobre todo queda evidencia de ciertas problemáticas, sobre las que algunos de los involucrados comentan: "La cuestión de la luz, por ejemplo, en las cámaras la luz que ellos están acostumbrados a usar en vivo se ve muy chida, pero ya en la cámara se ve muy sobreexpuesta" (S. Arvizo, entrevista, 13 de octubre del 2021), lo anterior lo plantea uno de los artistas audiovisuales en relación a lo que se acostumbra en los procesos teatrales. D. Breton, expone:

> "Jesús estaba aquí atrás, lo ve y dice: 'esto no sirve', los haces de luz no se ven, las cosas más sutiles que puedes ver en vivo, los diferentes planos para dar profundidad, la cámara te lo aplana todo (…) Hizo como una iluminación aparentemente general, pero tiene muchos acentos" (D. Breton, entrevista, 25 de agosto del 2021).

En los dos comentarios anteriores, en la búsqueda de realizar su diseño identifican puntos que se contraponen, primeramente, problemas con la alta intensidad que provoca que la imagen se vea sobreexpuesta ante la cámara, y segundo, los detalles sutiles que al pasar a través del lente se pierden y no logran percibirse, y donde no es posible acentuarlos dado los problemas con la intensidad. Pero lo interesante es que, ambos montajes, decidieron solucionarlo trabajando de la misma manera, es decir, centrando su propuesta en ambientes, optando por una propuesta con una iluminación más general.

Otro de los montajes, *Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones*, eligieron una estrategia más cercana a lo teatral, comenta V. Sierra,

> "iluminación como en el teatro. Hay una escena en donde hay muchos personajes al mismo tiempo y lo que hicimos para acentuar, en vez de irnos a un zoom y ver la cara de la reacción de uno, le metíamos más luz. Justo como en teatro se habría hecho, le meto luz a esa cara para llamar la atención, para jalar el foco, le quito luz para que no se vea" (entrevista 16 de septiembre del 2021).

El comentario de la directora, aunque nos da información sobre el diseño de iluminación, también nos ofrece datos sobre las decisiones relacionadas con los movimientos ópticos de la cámara, ella señala que se sustituyeron por recursos lumínicos. Lo anterior se puede complementar con el comentario de G. Zapata, también creador de este montaje, "la iluminación, pues eso, como que entraba en parte de este collage y cuando ya teníamos el material, entonces reacomodamos ciertas cosas como para que tuviera una coherencia estética" (entrevista, 13 de octubre del 2021). Con lo anterior queda claro que son diversas las soluciones encontradas y las que se seguirán identificando en otros proyectos, lo importante es ir sumando los hallazgos de todos.

En cuanto al vestuario, *El divino Narciso* conservó el diseño de vestuario realizado para la función presencial y el montaje *Hasta luego,* aunque el montaje se estructuró en el periodo de la pandemia, la propuesta se aproxima también a un proceso para teatro presencial. La puesta en escena *La joven Antígona se va a la guerra*, dado que las funciones fueron en dos formatos y uno de ellos les exigía a los actores compartir el mismo espacio, en la ficha de análisis se identifica una

propuesta de diseño de vestuario coherente para el contexto donde se desarrolla la acción y a su vez se integran elementos de protección para los actores dentro del diseño. Comenta al respecto L. Bizarro:

> Teníamos responsablemente que proteger al elenco porque era un momento complicado, donde todo el país estábamos en semáforo rojo, (…) la concepción del proyecto fue de pensar en el confinamiento y en la pandemia, creo que fue como de las primeras manifestaciones que vimos en cuanto al vestuario y luego de ahí se empezó a hacer el diseño y conforme avanzábamos y encontrábamos esta temporalidad en diferentes momentos de tiempo, empezó a surgir esta idea de mezclar también la temporalidad en el vestuario (entrevista, 24 de agosto del 2021).

Otro diseño de vestuario que estuvo atravesado por la situación de contingencia fue el de *Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones*, proyecto en el cual dentro de la lógica que reguló toda la obra, el collage, la dirección de la puesta en escena les otorgó a las actrices cierta responsabilidad en la parte creativa al darles la posibilidad de seleccionar sus vestuarios de acuerdo a los elementos que tenían en sus espacios y lo justificó dentro de la diversidad que presentaron todas las áreas. Comenta V. Sierra, "cada una decidía su vestuario y eso al principio conflictúo a varias, decían: 'no, pero, tú dime cómo, dime si está bien'" (entrevista, 16 de septiembre del 2021).

Como también se puede observar en otros de los montajes analizados, otra característica de estos productos es que aumentó el nivel de colaboración entre los integrantes de los proyectos, la totalidad de las decisiones dejaron de recaer en la dirección de escena. Finalmente, "El archipiélago hipertextual organiza a un lector collage, sin fronteras, cuyas hibridaciones constituyen una amalgama de lecturas por saltos, y no secuenciales – paso a paso – como en la tradición lecto-escritura" (Fajardo, 2010, párrafo 11).

Sobre la utilería, es importante destacar en el caso de *Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones*, que se sigue la misma lógica que la descrita con el vestuario con relación a las decisiones de las actrices. G. Zapata, explica al respecto: "Valentina

junto con ellas elegían no sólo la locación, por ejemplo: vestuario, utilería, cosas que usaban, eran propuestas de ellas" (entrevista, 13 de octubre del 2021).

En *El divino narciso*, se conserva la propuesta de utilería empleada en la función presencial, pero se enriquece con una serie de elementos para las escenas grabadas en exterior, que son un potencializador de significado y como generalmente se aprecia en planos cerrados su presencia y aportación a la ficción es mayor.

Con relación al diseño sonoro, es importante destacar, las aportaciones de *El divino Narciso*, donde la música y el sonido adquieren un peso invaluable, dentro de las primeras líneas del montaje, se define la puesta en escena, la deriva para la pantalla como "un paisaje sonoro".

También es relevante destacar la importancia del papel que fungió el sonido y la voz humana en el periodo de aislamiento y sus contribuciones desde el punto de vista de acompañamiento a través del teatro en pantalla y de otras manifestaciones, Kent (2021) explica,

> el territorio de lo sonoro, y de manera específica la voz como único medio capaz de abandonar al cuerpo y continuar siendo vehículo de los afectos, han jugado un rol sustancial en estos momentos, pero, además, son quizá el lugar donde se articula una promesa de futuro y una vía de emancipación vital para los tiempos por venir (p.28).

Ahora, con relación a una propuesta de diseño sonoro que resolvió el problema del contagio, con una estrategia creativa y técnica para que pudieran compartir el espacio actores y espectadores, es pertinente señalar la propuesta del montaje *La joven Antígona se va a la guerra,* quienes decidieron colocar al público dentro de sus vehículos para protegerlos y transmitir el audio mediante una señal de radio, lo cual les implicó tener que enfrentarse a algunos problemas, S. Arvizo expone al respecto:

> Íbamos a utilizar no sólo micrófonos de diadema, también había ambientales y era un *show*, porque en el estacionamiento se meten muchos ruidos externos, carros, entonces teníamos que estar mediante software especializados aislando las frecuencias para que nada más se

> escuchara lo que queríamos. Entonces nosotros utilizamos un posicionamiento triangular para tener captados los ángulos de todas partes, los micrófonos ambientales en la parte de arriba, porque el centro del escenario donde estaban los autos, no podía haber cables, porque iba a haber un caballo, iba a haber gente. El *show* iba a ser como iban a escuchar a los actores. Entonces surgió la idea de pasarles por mediante una señal de radio, como lo hacían antes en los autocinemas, una frecuencia de radio local. (…) Y las personas podían escuchar mediante una estación de radio y ellos con sus ventanas cerradas, no tenían el doble rebote y era prácticamente audio de cine. Nosotros decidíamos utilizar micrófonos ambientales para dar la sensación de que el espectador está ahí, que si la persona camina se escuchen los pasos o cualquier acción que requiera cierto sonido el espectador lo escuche (entrevista, 13 de octubre del 2021).

Sobre el diseño espacial se puede identificar que, principalmente en *El Divino Narciso* y en *Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones*, pero también en la solución espacial de *La Joven Antígona* o en la sustitución de los movimientos de cámara por parte del actor en *Hasta Luego*, en las propuestas digitales de diversas maneras, particulares en cada proceso artístico:

> Se impone de manera total una propuesta de efecto resemantizador de los universos estéticos. Recontextualizar, redefinir, reutilizar y deconstruir sus estructuras es el reto a que nos enfrentamos. Bricollage e hibridación semántica deben operar para comprender en medio de estas presencias supremas, la constitución de las nuevas sensibilidades artísticas (Fajardo, 2010, párr. 2).

Para concluir este apartado, es pertinente señalar y resaltar el papel del diseño como uno de los agentes principales para generar soluciones a las problemáticas generadas por el cambio de formato, de la presencialidad a la mediación por las pantallas.

6.3.4. Espectadores (Audiencias)

Sobre cómo se han modificado las audiencias con el formato teatral para la pantalla, dados los datos obtenidos con los dos instrumentos de recopilación de información y considerando que el objetivo de esta investigación es una aproximación desde el punto de vista de los creadores involucrados, primeramente, es relevante analizar la información obtenida directamente de ellos a través de las entrevistas. La cual arroja que dentro de sus posibilidades todos ellos intentaron tomar en cuenta las necesidades de los espectadores que consumirían sus productos, a su vez, después de que realizaron los productos, lograron identificar una buena recepción por parte del público y sobre todo una diversidad de espectadores de distintas latitudes. O. Urrutia, explica que trataron de hacer su propuesta "más dinámica, eso definitivamente, transitar a un medio que iba a demandar otra forma de ver, que iba a demandar algo distinto del espectador" (entrevista, 5 de septiembre del 2021). Con relación a los espectadores, se pueden identificar rápidamente dos rangos predominantes en el público, los jóvenes y los niños, dado su vínculo y familiaridad con la tecnología:

> No fue difícil percibir cómo se podía ampliar la audiencia de nuestras creaciones por medio de celulares y computadoras. Algunos artistas y grupos pudieron actuar o dialogar con centenares de espectadores simultáneamente y medir la repercusión en las redes sociales. Esto es seductor y estimula pensar que estas formas de conexión mediadas podrían representar un nuevo camino para el quehacer teatral. (Carreira, 2021, pp.10-11).

La inquietud principal dentro del ámbito de creadores fue crear espacios de convivio y lo más cercano al concepto tradicional de presencia, S. Arvizo expone al respecto "Queríamos que realmente si fuera la sensación de en vivo, lo que buscamos era mostrarle al espectador virtual lo más cercano a que él estuviera ahí. No mostrarle una obra pregrabada y subida" (entrevista, 13 de octubre del 2021). Esta misma necesidad se identificó en el público mayor de 40 años, pero el público con un rango menor de edad realmente no se conflictuó por esa característica, más que nada se enfocaron en la propuesta artística y en la experiencia que esta proporcionaba.

Desde diferentes enfoques quedó en evidencia la necesidad del público de participar activamente en los montajes; a través del conversatorio, de las cajas de chat o bien dentro de propuestas de participación más directa para la construcción de la ficción. R. Araujo comenta con relación a lo anterior,

> Todos queremos vivir esto con mayor interactividad o con mayor individualidad, donde no eres uno en un montón. Yo creo que ahorita uno no puede hacer función en *zoom* y saltarse el conversatorio. La gente ya no perdona que no haya conversatorio al final (entrevista, 5 de septiembre del 2021).

Se identificaron casos en los cuales el conversatorio tenía una mayor duración que la propia puesta en escena, lo que deja en claro la necesidad del público de participar de manera más activa. B. Schoemann, explica al respecto:

> La gente empezó a platicar en las pantallas, cosa que no hace en vivo, porque hay timidez, pero la pantalla tiene esa cosa que ayuda, incluso pueden comentar con el audio (con la cámara apagada). Poco a poco, prendían cámaras y todo el mundo iba participando. La virtualidad permite que gente se reencuentre, que participen. Algunos duran hasta más tiempo que la función y ahí es donde te das cuenta de que se está logrando algo distinto. (entrevista, 23 de agosto del 2021).

Dados los resultados, queda en evidencia que los espacios naturales para los montajes teatrales en línea son principalmente la tercera y cuarta pantalla, y aún más la última,

> tanto el cine como la televisión se caracterizan por ser sistemas de comunicación unidireccionales, esto es, que van de la fuente emisora a los aparatos receptores sin que desde el polo de llegada se pueda influir en el de partida. (Urresti, 2011, p.17)

ambos medios, la primera y segunda pantalla respectivamente respondieron por muchos años a las necesidades de generaciones anteriores, pero con el paso de los años la televisión abierta ha perdido fuerza frente a la televisión de paga, en particular con relación con las plataformas de *streaming* y probablemente esto se deba a que estás bases de información permiten a los usuarios

tomar decisiones sobre qué ver, la posibilidad de parar la transmisión y activarla de acuerdo a sus necesidades, regresar la escenas las veces que sea necesario si algo es de interés o no quedó claro, es decir, les permiten al usuario una serie de elecciones, lo que rompe con la verticalidad de los medios mencionados.

Quizá las salas de cine no han tenido un descenso en el gusto de público por la experiencia que ofrecen, el tamaño de la pantalla y el equipo de sonido que hacen aumentar la calidad de la experiencia, pero también esta primera pantalla, ha tenido que evolucionar dentro de los parámetros mencionados; salas 3D, e incluso salas 4D. El acceso a internet tiene una gran ventaja, "permite que cada receptor pueda construir su propio programa de navegación, bajada y utilización de información" (Urresti, 2011, p.19). Y dadas las ventajas de movilidad de la cuarta pantalla, potencializa su uso y su impacto, "la telefonía móvil, como los demás medios de comunicación, no se limita a introducirse en un contexto social, sino que, al mismo tiempo, construye contextos y significados y, por ende, efectos culturales." (Fortunati, 2002 citado por Artopulos, 2011).

Sobre los lineamientos que definieron los procesos creativos, S. Arvizo, comenta con relación a la búsqueda de *Teatro Bárbaro*, fue, "un espectador activo, desde la llegada al estacionamiento..." (entrevista, 13 de octubre del 2021), lo que deja claro que los creadores involucrados en los proyectos tenían presente esta necesidad del público e intentaron buscar soluciones para satisfacer este requerimiento. También esta necesidad queda evidente en los comentarios en las cajas de chat de este montaje. S. Arvizo, expresa: "hay mucha gente como que los distrae, pero puedes esconder el chat y tú ver la función. Pero hay gente que sí le gusta estar interactuando" (entrevista, 13 de octubre del 2021) y V. Sierra complementa "que aparezcan los comentarios, también me parece teatral. Es como estar al lado de alguien que se asusta, o alguien que se ríe, (…) esas reacciones son parte del evento teatral" (entrevista, 16, de septiembre del 2021).

Tanto R. Araujo como O. Urrutia coinciden en que la experiencia al respecto que ofrecen las diferentes estructuras en el internet están ganando terreno cada día y no se pueden dejar fuera, al contrario "Las redes sociales y las plataformas digitales propician una interacción que no se puede negar, no se puede excluir y no se debe ignorar" (entrevista, 5 de septiembre del 2021) y "a mí me parece que las redes sociales y las plataformas digitales propician una interacción que no se

puede negar, no se puede excluir. Entonces esto hace más complejo el hecho experiencial, el hecho del espectador viviendo esa transmisión" (entrevista, 5 de septiembre del 2021).

Otro punto que es importante analizar gira en torno a entender al nuevo público, por nombrarlo de alguna manera, e identificar sus perfiles. B. Schoemann comenta que uno de sus objetivos fue "cómo capturar la atención del público y mantenerla: tenemos que proponer cosas distintas que la gente no esté viendo a diario en su computadora" (entrevista, 23 de agosto del 2021). A su vez O. Urrutia explica "en el siglo XX, el teatro dio una vuelta de 360 grados, al punto del que estamos ahora, donde el espectador hace el teatro, la participación del espectador crea el espectáculo" (entrevista, 5 de septiembre del 2021). La propuesta de L. Bizarro se enfocó en que el público del formato para la pantalla viviera alguna forma de presencia modificada por la pantalla, expone "la búsqueda era que el espectador pudiera tener un contacto, aunque no de cuerpos, si de espacio y tiempo. No pensamos directamente en el espectador, pero si en su presencia" (entrevista, 24 de agosto del 2021). Y es importante tener claro que no era el mismo público el que asiste a una función presencial que la que ve un proyecto de teatro en pantallas, los rangos de edad se modificaron y también los perfiles, R. Araujo arguye,

> "los espectadores no son los mismos, ni funcionan de la misma manera, los que llegan presencial o los que llegaban presencial, a quienes están participando ahora desde las redes. Nos interesa tener interlocución, pero apenas estamos en ciernes con este análisis de públicos" (entrevista, 5 de septiembre del 2021).

Existen algunos planteamientos acerca de que el teatro en las pantallas provoca un fenómeno de exclusión social, en particular para el público que no cuenta con los recursos económicos para adquirir equipo de cómputo y conexión a internet, tal como comenta Dubatti (2021) "El *tecnovivio* pone, en primer plano, la exclusión social. En la Argentina, incluso en Buenos Aires, hay muchísima gente sin máquinas, sin conectividad, sin energía, sin dinero suficiente para pagar a las empresas de servicios" (p.20). Tal vez sea una situación totalmente válida en un contexto como Argentina y sus patrones de consumo teatral. En México aunque es un hecho que existe gran parte de la población que no cuenta con equipo, ni conexión a internet para acceder a una función digital, los patrones de consumo teatral en el país nos indican que

generalmente las personas en estas condiciones no son consumidores tampoco de teatro presencial, dados los costos de transporte e ingreso a las salas, o simplemente porque el contexto en que están inscritos no contempla dentro de sus gustos y necesidades asistir al teatro, o sencillamente porque es más accesible el boleto a una función de cine. Claro que lo ideal es que todos tengan acceso, lo que se pretende dejar en evidencia aquí, es que la exclusión social no solo se da en el formato para las pantallas, está exclusión ya es un problema anterior, incluido el teatro presencial. Recurrentemente circulan comentarios de alumnos universitarios, incluso parte de agrupaciones teatrales, que cuentan con equipo de cómputo e internet, con un gran deseo de asistir al teatro en un recinto teatral y no poseen el recurso económico para pagar el costo de los boletos. Otro punto que vale la pena mencionar es la invasión al espacio privado, B. Schoemann enuncia:

> Te metes a la intimidad de la gente. La gente siempre se mete a la nuestra. Compartir esto fue algo realmente muy grato durante los conversatorios. La virtualidad, permite que te cuenten muy desde su intimidad lo que vivieron de esta experiencia (entrevista, 23 de agosto del 2021).

También, en la aplicación del instrumento correspondiente a la ficha de análisis de contenido es evidente como, inevitablemente, el público dentro de la función en determinados momentos abre sus cámaras, entonces la acciones y espacios en los que habitan se integran de manera indirecta a la presentación, y en ocasiones también el audio, como una especie de escena expandida.

Dos compañías realizaron estrategias para aproximar al público mayor, es decir para acortar la brecha digital. Con las fichas de contenido, se pudo identificar en el montaje *Hasta Luego,* una solución muy efectiva, antes de iniciar la función diseñaron un tutorial en el cual se le explica al público el uso de la plataforma *zoom* y las acciones a tomar para tener una mejor experiencia, es decir, se sugirió cerrar algunas ventanas y dejar la pantalla principal para la función, etc. Y en los datos recabados por el otro instrumento, se encontró información sobre las acciones de otras de las compañías, *Teatro Bárbaro*. S. Arvizo, explica al respecto:

> La mayoría de las personas que iban al teatro (Bárbaro*), estaban acostumbrados a ir y comprar ahí mismo en su taquilla y tenían casi nulo conocimiento digital. Nosotros tratamos de estructurar la plataforma lo más sencilla y dinámica. Para muchas personas es más fácil verla por Facebook (que en una plataforma/página) (entrevista, 13 de octubre del 2021).

Se asume que la época que estamos viviendo está regulada por otra forma de trabajo y de aproximación a la cultura y al entretenimiento, las multitareas son la lógica de comportamiento actual y eso no implica que se ponga menos o más atención, solo es una condición distinta de los espectadores jóvenes y su manera de aprovechar el tiempo:

> El momento en que dejamos de insistir en que sean las miradas (…), las que establezcan un territorio comunicativo eficaz, el cuerpo puede recobrar su movimiento articulado, transitar por el espacio, tumbarse de panza en un sillón, preparar un café (…), todo esto sin dejar de tener una escucha atenta, interesada y empática en el flujo de las voces que acontece en la pantalla. (Kent, 2021, p.29).

Unas ventajas innegables, que trajo bajo el brazo el formato para las pantallas, fueron los alcances. Es evidente que, en la mayoría de los montajes, los cuatro casos de estudio analizados y en otras propuestas para la pantalla, el público no fue únicamente de la ciudad en que estaban inscritos los montajes, ni del Estado, asistió público de toda la República Mexicana, incluso del extranjero. D. Breton, comenta, "el conversatorio fue donde nos dimos cuenta de los alcances y el potencial que tenía esta plataforma virtual" (entrevista, 25 de agosto del 2021).

Con relación también al crecimiento del impacto de las propuestas diseñadas para plataformas L. Bizarro expone "alcance que no hubiéramos tenido si no se nos apronta esta situación (…) Digo, porque hubo gente de Italia, España, Grecia, Argentina, Chile. Creo que hubo algunos espectadores de Rusia" (entrevista, 24 de agosto del 2021).

Y otro punto a tomar en cuenta, más allá de las funciones en vivo, es la permanencia de estos productos en las plataformas y redes sociales, "otra cosa, es que esto queda, queda ahí para

toda la vida" (G. Zapata, entrevista, 13 de octubre del 2021). Y también, considerando que en las últimas décadas el público del teatro presencial ha disminuido considerablemente, es importante destacar la recuperación de espectadores a través del teatro para las pantallas, o bien la formación de nuevos, tal vez por curiosidad o tal vez porque el medio tecnológico les es más cercano, V. Sierra opina "una estrena una obra de teatro y es difícil llenar el teatro, cuando de pronto esto está tan fácil, es tan accesible, que de pronto lo ven muchos más" (entrevista, 16 de septiembre del 2021).

Todo lo anterior debido a una de las cualidades principales de las pantallas, la de unir espectadores en vivo de diversas latitudes en tiempo real, "el *tecnovivio* será siempre un vehículo útil para apreciar formas escénicas distantes en el tiempo o en el espacio, o que por su magnitud, presupuesto y especificidad que las hace imposibles de trasladar, no nos son accesibles" (Martínez, 2021, p.36). Igualmente, al estar en aislamiento, la búsqueda de actividades para realizar en el hogar también potencializó el consumo de diversos productos en línea, "una de las de las mayores riquezas del tiempo de pandemia, por un lado, que han sido público literalmente cautivo, la gente estaba ávida, el consumo de material digital era amplísimo" (R. Araujo, entrevista, 5 de septiembre de 2021).

En definitiva, el formato para la pantalla atraviesa por completo los procesos creativos y de diseño, ya que adaptarse o bien integrar el punto de vista de la cámara ya sea parcial o totalmente implica crear dentro de condiciones diferentes y construir la narrativa desde otros parámetros regulados por el lenguaje audiovisual. Y modifica el perfil de los espectadores y la forma de aproximarse de los mismos, es "deseable formación múltiple de espectadores abiertos, que puedan disfrutar tanto de un Shakespeare en convivio como de la transmisión por *streaming* de un espectáculo cuyos actores se encuentran en diversos puntos del planeta" (Dubatti, 2021, p.21). Es necesario seguir insistiendo en la formación de públicos para el teatro presencial, pero también para el teatro en las pantallas dadas las aportaciones realizadas a través de este formato, porque

> aprovechar esta situación para insistir en la oposición entre la naturaleza humana del teatro y lo deshumanizado de las tecnologías es como volver la mirada a ese paraíso del que se dice que un día fuimos expulsados, encerrar el teatro en unos formatos y códigos fijos en

> lugar de preguntarnos qué otras cosas puede ser y qué otras posibilidades puede tener. (Cornago, 2021, p.16).

Finalmente, las barreras entre el espectador y el actor no son solamente las pantallas, ni elementos físicos, en muchas ocasiones hasta la falta de interés se levanta como un muro, o la cuarta pared:

> A algunos académicos se les ocurrió inventar la cuarta pared, la cual, así supuesta como infranqueable que, cuando se rompe, a tal infracción se la llama metateatro o teatro dentro del teatro, sin percatarse de que, por definición, ese muro o pantalla virtual contradice lo que los puristas llaman, la naturaleza presencial del teatro, de suyo convival, de comparecencia física e interlocución directa (Mijares, 2021, p.13).

Para concluir, es evidente señalar que el mundo en general y por lo tanto el teatro está en constante cambio y evolución, y el teatro más allá de las letras que lo nombran al ser extraído de la realidad del hombre, está entrelazado a la danza de cambios que a lo largo de la historia han impactado sus contenidos, y en la actualidad los límites de lo real tienden a desdibujarse y a coexistir con los universos digitales.

CONCLUSIONES

A fin de comprender como se ha modificado el diseño de contenido y los alcances del teatro mexicano con el formato para las pantallas, es necesario primeramente posicionarse y entender que en la actualidad los límites disciplinares tienden a trascenderse, a fusionarse, para dar lugar a propuestas más complejas que se estructuran con elementos y principios de varias áreas, lo cual en la mayoría de los casos detona en el enriquecimiento de las propuestas a nivel artístico y a su vez responde a las necesidades creativas de la época actual, en la cual tienden a converger de manera natural diversos elementos tejidos a los avances tecnológicos tanto para la creación de las obras artísticas en todas las disciplinas como para la mediación o vínculos con los espectadores.

En el caso del teatro para las pantallas, además de los elementos que lo estructuraron en las últimas décadas, ahora el formato integra para su diseño el lenguaje audiovisual y un proceso de mediación con el espectador a través de diversas plataformas en línea. A lo largo de más de 2000 años, el teatro ha estado en constante movimiento, respondiendo y adaptándose a las necesidades del contexto; pareciera que la integración de los dos elementos antes mencionados implica un cambio tan grande que trasgrede la esencia del teatro, pero solo es un cambio de los muchos que ha experimentado a lo largo de la historia, y algunos otros han implicado transformaciones más profundas, por ejemplo: ciertos lineamientos del posdrama modificaron el peso de la literatura, de la palabra como eje regulador de su estructura, el teatro documental y el biodrama el concepto de ficción, por mencionar algunos. Adaptarse a los cambios, es lo que ha asegurado su permanencia durante más de dos milenios.

La aplicación de los dos instrumentos de análisis de datos de esta investigación arrojaron hallazgos relevantes en los cuatro casos de estudio, aportaciones surgidas mediante los procesos creativos y experimentación, entre ellos: los cuatro conceptos artísticos, la ampliación de responsabilidades creativas en el área de producción (las cuales se extendieron al elenco para hacer frente al trabajo a distancia), el trabajo con las cámaras de telefonía celular y equipo no profesional, la estrategias para la construcción del espacio y el resto de los diseños de producción, las sustitución del movimiento de la cámara con el desplazamiento de los actores, entre otras.

Además, la ampliación al contexto internacional del territorio de impacto de los productos, su permanencia indefinida en las plataformas, el acceso a festivales a nivel mundial y la posibilidad de colaboraciones con creadores de diversas latitudes, más allá del periodo en que estuvo presente la pandemia del COVID – 19. Claro está que lo anterior, con una estrategia inteligente de segmentación de públicos y con la inversión de capital correspondiente, la cual es significativamente menor a la necesaria para una campaña publicitaria con material impreso o bien con publicidad pagada en otros medios, como radio o televisión.

Sobre las aportaciones del lenguaje cinematográfico al formato teatral para la pantalla y sus repercusiones en la narrativa audiovisual, se identifica que las distancias y encuadres de los planos se usan generalmente con los mismos valores, en algunas ocasiones por conocimiento previo de los creadores y en otras porque los procesos de laboratorios los llevaron a determinar el mismo empleo. Sobre la cámara, un elemento crucial para el trabajo en pantalla se identifica que, en la mayoría de los casos, los movimientos de cámara son mínimos con relación a los utilizados normalmente en una producción audiovisual, lo anterior en la búsqueda de la teatralidad y de propiciar que la elección de qué 'mirar' sea una decisión del espectador y no dependa en su totalidad del punto de vista de la cámara. Incluso en uno de los casos de estudio (*Hasta Luego*) se decidió prescindir en su totalidad del desplazamiento de la cámara y se optó por dejar esta responsabilidad al actor con su trazo escénico y acciones, y lo mismo sucede con los encuadres. También, es importante destacar que en los casos de estudio tienden a predominar los ángulos normales. Y sobre el lenguaje televisivo, la principal aportación identificada es la mezcla en vivo, la cual fue implementada en dos casos de estudio, de los cuatro analizados.

Otro punto que queda en evidencia, tanto en las fichas de análisis como en los datos obtenidos mediante las entrevistas a profundidad, es que los productos teatrales diseñados para la pantalla aunque implementaron recursos televisivos y cinematográficos no se pueden enmarcan dentro de ninguna de las dos vertientes, ya que tienen características propias de la disciplina teatral que no permiten que sean encasillados en los lineamientos del cine y la televisión. Lo anterior se confirma con la voz de los creadores, quienes dejan claro que nunca intentaron hacer cine, la búsqueda se perfiló a la creación de proyectos para la pantalla que conservan rasgos de la disciplina de su experticia. Pero también es importante dejar claras las posibilidades infinitas al integrar el

lenguaje audiovisual, en dos de ellos se perciben los resultados, el collage en el montaje *Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones* y el uso del tríptico en *El Divino Narciso*, este último montaje, el único que apuesta por los planos cerrados y planos detalle para complementar la composición de los planos generales de la puesta en escena recinto, resignificando la totalidad de la puesta en escena en formato presencial y expandiendo sus alcances semánticos.

Con relación a los procesos creativos de los montajes analizados, cabe señalar que, aunque con el formato para las pantallas las producciones adquieren un carácter audiovisual, la mayoría de ellos siguen trabajando dentro de los lineamientos de las producciones teatrales, es decir, con una serie de ensayos a mediano y largo plazo donde los actores memorizan el texto y practican sus interpretaciones (lo anterior a diferencia de las producciones cinematográficas o televisivas). Y como se mencionaba anteriormente, al verse en la necesidad de filmar desde los espacios de aislamiento y con su propio equipo (no profesional; celulares, tabletas, etc.), el elenco se vio en la necesidad de tomar decesiones que generalmente corresponderían al equipo de producción y por lo tanto las creaciones fueron aún más colaborativas, lo anterior, considerando que la actividad teatral es un trabajo en equipo por naturaleza, pero generalmente la mayoría de las decisiones creativas giran en torno a la dirección de escena. Lo anterior sucedió, incluso, en el caso de estudio *La Joven Antígona se va a la guerra,* en el cual se contó con la participación de una empresa de creadores audiovisuales. Ellos también destacaron que en su proceso de trabajo dejaron correr los ensayos completos, para no fragmentar el trabajo de los actores y apegarse más a lo teatral.

Al respecto, aunque no es un recurso recurrente en los casos analizados, una de las directoras destaca acertadamente el plano secuencia, como una estrategia para conservar la continuidad del trabajo de interpretación por parte de los actores y apegarse más al proceso teatral, a la hora de diseñar contenido teatral para las pantallas. Y el recurso del equipo de grabación no profesional, marca una pauta, ya que abre las posibilidades para la continuidad de su uso, para proyectos de carácter profesional, lo anterior considerando que tienen la calidad suficiente para el tamaño de las pantallas de los dispositivos en los que serán observados los productos. Es importante destacar este punto, ya que antes del periodo de la contingencia, era impensable considerar esta posibilidad.

En cuanto a los diseños de producción, desde las cuatro aproximaciones analizadas se identifican como principales aportaciones, primeramente, en cuanto al espacio escenográfico; la coexistencia de imágenes en recinto teatral y tomas en locaciones exteriores dentro de una misma composición, el concepto de autocinema en el que se vincula al público dentro del espacio de ficción y el diseño del espacio a través de composiciones reguladas por el collage, el cual abre la posibilidad de la coexistencia de elementos de diversa naturaleza, más allá de la propuesta presentada por la compañía que lo implementó. A su vez, otro recurso utilizado por esta misma agrupación, del diseño del espacio, con la entrada y salida de elementos a la vista del espectador, evocado el movimiento de la tramoya teatral.

Sobre el diseño de la iluminación queda en evidencia que hace falta mucho trabajo e investigación para encontrar una mediación entre las necesidades artísticas de los proyectos teatrales y lo que funciona a nivel técnico en relación con el equipo de grabación. En cuanto al diseño sonoro destacan dos aportaciones, la implementación de una señal de radio para transmitir el audio en el concepto teatral apegado al autocinema de *La Joven Antígona se va la guerra* y concepto de diseño de la deriva para la pantalla *El Divino Narciso*, denominado como 'paisaje sonoro'.

Respecto al diseño de vestuario, es relevante el concepto de collage que atraviesa toda la puesta en escena *Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones* y que rige también a la propuesta de vestuario, y a su vez abre la posibilidad como recurso de calidad a nivel artístico para producciones que no tienen acceso a grandes presupuestos o bien que sus necesidades artísticas se pueden articular dentro de estos lineamientos eclécticos.

Y en cuanto a la utilería, es importante destacar el caso de *El divino Narciso,* ya que la propuesta de estos elementos en diseño de la deriva para la pantalla propicia una ampliación de posibilidades simbólicas que extienden los alcances del texto y abre para los espectadores un universo de posibilidades semánticas e intertextuales.

Con relación a las audiencias desde el punto de vista de los creadores involucrados, queda en evidencia que el público joven por su proximidad con la tecnología fue el principal consumidor de estos productos, aunque también se identificaron inquietudes del público adulto y a su vez dificultades para aproximarse a este tipo de producciones. Considerando lo anterior, una aportación valiosa, identificada para resolver esta brecha digital y relevante en cuanto a la formación de públicos, es que una de las compañías (*Los Endebles*) diseñó un tutorial sobre el uso de la plataforma antes de iniciar la función con el objetivo de mejorar la experiencia y cerrar el abismo tecnológico con el público de generaciones anteriores; y también otro recurso fue la articulación de un conversatorio después de las presentaciones con el objetivo de abrir un espacio de convivio con el público. Esta estrategia que se replicó en muchos proyectos teatrales en el país con excelentes resultados, tanto que en ocasiones los conversatorios tuvieron una duración mayor a los propios montajes, lo cual dejó en evidencia la necesidad del público de participar activamente. Inquietud que también se identificó en el caso de estudio *La joven Antígona se va a la guerra*, quienes, para hacer frente a esta necesidad del público, dejaron una caja de chat abierta durante la función, lo cual funcionó con óptimos resultados.

Aunado a ello, la presente investigación, con respecto al espectador deja en evidencia que los proyectos de teatro para la pantalla deben ser diseñados considerando una premisa muy importante en el comportamiento de las últimas generaciones, son multitareas (multi-task), por lo tanto, a la hora de conceptualizar una propuesta, es necesario considerar que el observador no 'mira' dentro de la lógica de hace décadas, generalmente estará realizando otras actividades simultáneamente, incluso se levantará por momentos y seguirá la trama solo a través del audio.

En relación con las audiencias es importante tener presente, la invasión del espacio privado del espectador, antes el espacio de ficción era el recinto teatral. Ahora en el formato para las pantallas, es el espacio donde se encuentran los actores – personajes, más el espacio que habitan los espectadores. Dado que todo comunica, tener presente la extensión espacial y visual a estos recintos, incluso en ocasiones también a nivel auditivito, en dos vertientes: accidentalmente, cuando el público activa la cámara o el audio por equivocación, e intencionalmente cuando la propuesta contempla algún tipo de interacción. En este último caso, en donde por acuerdo simbólico o automático, el espacio privado del espectador se convierte también en espacio público.

Ahora, complementando lo antes mencionado, en relación con los alcances de teatro diseñado para las pantallas, cabe destacar que, para un gremio tan lastimado presupuestalmente como es el teatro con fines culturales, los productos diseñados para la pantalla abren un abanico de posibilidades y de crecimiento. La oportunidad de llegar con los productos artísticos a cualquier parte del mundo, como compañías independientes, sin la necesidad de ser beneficiarios de grandes fondos a nivel económico. La participación en festivales de carácter nacional e internacional. y también se abre la posibilidad de realizar colaboraciones como compañías de diferentes países.

Aunque al inicio de la contingencia sanitaria se identificaron fallas a nivel técnico esto se ha logrado subsanar con el paso del tiempo y también diversas compañías teatrales en el país han logrado consolidar sus sedes virtuales. Y se abrieron plataformas colectivas como *Voy al teatro* una iniciativa independiente que ahorita cobija proyectos digitales de 22 estados de la República Mexicana, y que conjuntamente ofrece otros servicios como cartelera nacional, crítica teatral, etc. Otra es *Teatrix México*, una plataforma argentina bajo suscripción mensual, con un catálogo internacional que abrió una sede en nuestro país en el 2020, es importante señalar que esta plataforma se fundó en el 2015, pero se logró consolidar durante el periodo de la pandemia del Covid-19.

Puntualizando, los resultados de la presente investigación dejan claro que se realizó una búsqueda y un trabajo exhaustivo de experimentación por parte de los creadores, para que los productos diseñados para las pantallas conservarán características teatrales y a su vez integraron los elementos del lenguaje audiovisual de acuerdo con las necesidades particulares de sus conceptos artísticos, y quedan como aportaciones sus soluciones a nivel artístico y técnico, para ser implementados en proyectos futuros por otras agrupaciones; o bien para ser detonadores y/o inspiración para otras aproximaciones, lo anterior sin olvidar considerar lo valioso de los procesos únicos.

Otro hallazgo que se logró identificar es el papel crucial del diseño para enfrentar el formato para las pantallas, es decir, impactó los diseños de producción, el diseño de plataformas fue una de las soluciones para cobijar los proyectos, a través de él, se dio respuesta a las

necesidades de un producto distinto. Además, el diseño fue vía para la formación de públicos, se diseñaron tutoriales de acceso a diversas plataformas digitales y para las sedes virtuales de las compañías. Se empleó también como herramienta artística para la estructuración de diversas composiciones y por la tanto la resignificación de las propuestas. Y el concepto de diseño de contenido, cercano al trabajo audiovisual y lejano a lo teatral, ahora evidentemente surge la necesidad de aproximarlo a las manifestaciones teatrales dada la naturaleza de estas y las implicaciones con la conceptualización general de la propuesta a nivel artístico y técnico.

Por último, es necesario destacar que las discusiones sobre si los productos para la pantalla son teatro o no, pueden continuar, pero queda claro con los resultados obtenidos por la presente investigación que estas producciones son manifestaciones artísticas de alta calidad que están abriéndose puertas en el mercado y a su vez explorando nuevas formas de presencialidad y convivio, y propiciando la evolución de los términos de acuerdo a las necesidades del contexto tecnológico en que están inscritos, y por lo tanto, de las exigencias y necesidades artísticas y culturales de la sociedad actual.

RECOMENDACIONES

Como resultado del análisis del estudio se presentan las siguientes recomendaciones como líneas de investigación futura

- Analizar el diseño de contenido en las manifestaciones de teatro transmedia.
- Documentar los procesos creativos de teatro en línea.
- Estudiar las diferentes formas de diseño escenográfico digital para el teatro en pantallas.
- Analizar las posibilidades del teatro en el metaverso.
- Diseño de vestuario para avatares en el teatro en el metaverso.
- Diseñar e implementar montajes de teatro interactivos para la pantalla.
- Profundizar en el estudio y análisis de las audiencias de teatro para plataformas digitales.
- Diseñar una metodología, para la planificación de medios y fragmentación de audiencias en el teatro en pantallas.

REFERENCIAS:

About.me, (2022). Daniel Bretón. https://about.me/danielbreton

Abuín, A. (2008). Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos. *Revista SIGNA (17)*, p.p. 29-56. http://www.cervantesvirtual.com/obra/teatro-y-nuevas-tecnologas-conceptos-bsicos-0/

Agreda, S., Mora, J., Ginocchio. (2019). L. *Guía de la investigación en artes escénicas*. Perú: Pontifica Universidad Católica del Perú. https://investigacion.pucp.edu.pe/wp-content/uploads/2019/06/guia-de-investigacion-en-artes-escenicas.pdf

Almeida, C. (2014). Crítica de los procesos creativos. *Revista Electrónica Artilugio. Número (1), p.p. 76-87.* https://doi.org/10.55443/artilugio.n1.2014

Amand, P. (2007, julio – agosto - septiembre). Las Nuevas Tecnologías en el Teatro. *Paso de Gato – Revista Mexicana de Teatro, Año 6,* Número (30), p.p.22-23.

Araujo, R. (2019). Óyeme con los ojos ya que están tan distantes los oídos. *Conjunto Revista de teatro latinoamericano- Casa de las Américas*, número 186, p.p. 1-31.

Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación – introducción a la metodología científica*. (6ta. Edición). Venezuela: Editorial Episteme C.A.

Aristeo, M (Cátedra Ingmar Bergman UNAM). (2020, octubre). Por Confirmar. Otros caminos del convivio – intermedialidad y escena (Video). https://www.youtube.com/watch?v=9cD_-ZUkG7g

Arpes, M. (2021). Presentación: Procesos creativos en las artes escénicas.: Teatro, danza y perfomance. *El Taco En La Brea*, *1*(13), p.p. 77–84. https://doi.org/10.14409/tb.v1i13.10224

Artopoulos, A. (2011). *Sociedad de las cuatro pantallas. Una mirada a Latinoamericana.* España: Editorial Ariel, S.A. de C.V. https://irp.cdn-website.com/c4d16642/files/uploaded/Dusell%20-%20Urresti.%20La%20sociedad%20de%20las%20cuatro%20pantallas.pdf

Ballina, J. (2007, julio – agosto - septiembre). La labor del escenógrafo. *Paso de Gato – Revista Mexicana de Teatro, Año 6, Número (30), p.p.*24-25.

Barraza-Eléspuru, E. (2020). Un teatro para la pandemia: alternativas para la creación escénica en tiempos del nuevo coronavirus en el Perú, a propósito del proyecto virtual «Sin filtro» del Teatro Británico. *Desde el Sur, Volumen 12, Número (1), p.p. 263-284*. DOI:

10.21142/DES-1201-2020-0016 http://www.scielo.org.pe/pdf/des/v12n1/2415-0959-des-12-01-263.pdf

Bazaes, R. (2013). Diseño de escenografía. En B. Abarza, J.L. Sifuentes & T. García (Eds.), Santiago: *El diseño teatral: iluminación, vestuario y escenografía*, p.p. 55-81. CNCA RM y ADTRES.

Begoña, SM. (2002). La luz como elemento expresivo de la narrativa audiovisual. *Comunicar – Revista Científica de Comunicación y Educación, 18*, p.p. 101-110.

Berelson, B. (1952). *Content Analysis in Communication Researches.* Glencoe III, Free Press.

Bermúdez, M. (1986). Aplicación del análisis de contenido a la entrevista. *Ciencias Sociales,* número 33, p.p. 135 -143.

Bernal, A. (2017). *Aportaciones del arte sonoro al teatro que se ha denominado posdramático*. España: Universidad Politécnica de Valencia.

Bernard, S. (2017). *Realización y dirección de programas dramáticos en Televisión Española (1956-1975): acercamiento a la figura del realizador audiovisual (Doctoral).* Madrid: Universidad Complutense de Madrid.

Boj C., & Díaz, D. (2007). La Hibridación a la escena: Realidad Aumentada y Teatro. *Revista Digital Universitaria*. Volumen 8, Número (6), p.p. 2 -15. https://www.revista.unam.mx/vol.8/num6/art44/jun_art44.pdf

Bonetto, P. (2020). Space in between: interfases artísticas entre espacios físicos y espacios digitales. *Revista Escena Uno: Escenografía, dirección de arte y puesta en escena, Año, VII, Número (12).* http://escenauno.org/space-in-between-interface-artisticas-entre-espacios-fisicos-y-espacios-digitales/

Breyer, G. (2017). *La Escena Presente – Teoría y metodología del diseño escenográfico*. México: Paso de Gato.

Carreira, A. (2021). La escena confinada: persistencia e incertidumbre. *Investigación Teatral: Revista de Artes Escénicas y Performatividad*, vol.11(núm. 18), 9-12. Doi: 10.25009/it.v11i18.2649

Casetti, F., & Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.

Castellote, R. (2009, septiembre - diciembre). Reconocimiento y protección de los derechos de autor en las escenografías. *Revista cuatrimestral de las facultades de derecho y ciencias económicas y empresariales.* No.78.

Castillo, I. (2006). *Sentido de la luz, EI. Ideas, mitos y evolución de las artes y los espectáculos de la luz hasta el cine (Doctoral)*. España: Universitat de Barcelona. http://hdl.handle.net/10803/1378

Castro-Higueras, A., Pérez-Rufi, J.P., Torres-Martín, J.L., Carballeda-Camacho, M. y De Aguilera-Moyano, M. (2022). Streaming de vídeo, cómo las plataformas condicionan el comportamiento y los usos expresivos de los usuarios de sus apps. *Revista Latina de Comunicación Social*, 80, 1-20. https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2022-1545

Cátedra José Saramago. (s.f). Biografía del autor. https://webs.uab.cat/catedrajosesaramago/es/biografi-del-autor/

Cebrian, M. (1998). *Información audiovisual, Concepto, técnica, expresión y aplicaciones.* Madrid: Síntesis.

Cebrian, M. (2004). *Modelos de televisión, generalista, temática y convergente con internet.* España: Paidós Ibérica, S.A.

CENART Centro Nacional de las Artes. (2021). *Diseño de vestuario para la escena. Helénico en línea*. https://vidaacademicaenlinea.cenart.gob.mx/diseno-de-vestuario-para-la-escena/

Chalkho, R. (2014). Diseño Sonoro y producción de sentido: la significación de los sonidos en los lenguajes audiovisuales. *Cuaderno 50*. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, p.p.127-252. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5232251

Chihuahua Grande Magazine. (2021, febrero). Teatro desde el automóvil con la obra "La joven Antígona se va a la guerra" https://chihuahuagrande.com/la-joven-antigona-se-va-a-la-guerra/

Chion, M. (1992). *El cine y sus oficios.* Madrid: Cátedra, Signo e Imagen.

Cornago, O. (2021). Sobre la naturaleza del teatro. *Investigación Teatral: Revista de Artes Escénicas y Performatividad*, vol.11(núm. 18), 13-16. Doi: 10.25009/it.v11i18.2649

Demelli, M., & Feldstein, S. (2021). *Teatro vía streaming: transformaciones en las formas de consumo del acto escénico (Pregrado)*. Universidad de San Andrés: Argentina. http://hdl.handle.net/10908/18756

Denman, C. & Haro, J. (2000). *Por los rincones – Antología de métodos cualitativos en la investigación social*. México: El Colegio de Sonora. https://biblioteca.colson.edu.mx/e-docs/RED/Por_los_rincones-DENMAN_HARO.pdf

Douglas, J. (1970). *Observations of Deviance*. Nueva York: Random House.

DramaFest. (2023). Drama Fest. http://dramafestmx.com/antoine-jaccoud/

Duarte, C. (2010). El proceso de creación teatral. *Revista Teatro CELCIT RTC 37-38*, p.p. 115-125. https://www.celcit.org.ar/publicaciones/revista-teatro-celcit/30/37-38/

Dubatti, J. (2012). *Introducción a los estudios teatrales*. Buenos Aires: Atuel.

Dubatti, J. (2015). Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas, 9*, 44-54. http://artescenicas.ucaldas.edu.co/downloads/artesescenicas9_5.pdf

Dubatti, J. (2020). *Teatro y territorialidad*. Barcelona: Gedisa.

Dubatti, J. (2021). Entre el convivio y el tecnovivio: artes de pluralismo, convivencia y diversidad epistemológica. *Investigación Teatral: Revista de Artes Escénicas y Performatividad*, vol.11(núm. 18), 17-21. https://investigacionteatral.uv.mx/index.php/investigacionteatral/article/view/2649/4596

Fajarado, C. (2010). Hacia una estética de la cibercultura. *Revista Observaciones Filosóficas*. No.11. Colombia: Pontifica Universidad Javeriana. https://www.observacionesfilosoficas.net/esteticacibercultura.htm

Feijóo, J., Chamizo, S., Trapero, J. (2019). *El diseño narrativo: un nuevo paradigma para la comunicación.* España: Universidad de la Coruña.

Fernández, C. (2018, abril). El Divino Narciso y los Gentiles del Norte. *Norteteatro.* http://norteatro.com/wp/el-divino-narciso-y-los-gentiles-del-norte/

Fierro, G. (2016). *La televisión, ¿un escenario para el teatro?* Cartelera de Teatro https://carteleradeteatro.mx/2016/la-television-un-escenario-para-el-teatro/

Flores, J. (31 dicembre 2018). Definición, funciones y papel del espectador frente a la obra creativa. *Anagramas: Rumbos y senitdos de la comunicación, 17*(33). *P.p. 129-151.*

Fortunati, L. (2002). The mobile phone: Towards new categories of social relations. *Information, Communication and Socie ty*, vol. 5, n.º 4, pp. 513-528.

Gaceta UNAM. (2020, julio). *Teatro UNAM presenta audiovisual sobre la nueva ola feminista.* Gaceta UNAM. https://www.gaceta.unam.mx/teatro-unam-presenta-audiovisual-sobre-la-nueva-ola-feminista/

GAM Centro de las Artes, la cultura y las personas. (s.f). *Teatro por whatsapp promete una aventura única e irrepetible*.

https://gam.cl/media/calendario/Comunicado_GAM_-_Paranoia.pdf

García Claveíra, M. (2013). *La realidad actual del streaming de video. El streaming tradicional vs alternativas actuales.* Universidad Austral.

Gómez, G. (1988). *Breve diccionario etimológico de lengua española*. México: Fondo de Cultura Económica – Colegio de México.

González, R. (2018, septiembre). José Fuentes Mares. *Enciclopedia de la literatura en México*. http://www.elem.mx/autor/datos/381

Guarinos. V. (2007). *Del teatro al cine y a la televisión: el estado de la cuestión en España*. España: Universidad de Sevilla.

Herrero, R., García, F. (1987). *Los procesos de producción de series argumentales*. Madrid, RTVE. Servicio de Publicaciones.

Husserl, E. (1984). *Crisis de las ciencias europeas y la fenomenología trascendental*. México: Ediciones Folios. (Publicación original en 1962).

Kacprzak, K. (2016). Relaciones entre las técnicas audiovisuales y el teatro en las obras de la Fura dels Baus y de Krystian Lupa. *Dossier Telón de Fondo*, número 23. http://revistascientificas.filo.uba.ar/index.php/telondefondo/article/view/2499

Kent, D. (2021). ¿Escuchas?... ¡hay mucho ruido! *Investigación Teatral: Revista de Artes Escénicas y Performatividad*, vol.11(núm. 18), 26-30. Doi: 10.25009/it.v11i18.2649

Kowsan, T. (1997). *El signo y el teatro*. España. Arco libros.

Krippendorff, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido. Teoría y prá*ctica. Buenos Aires: Paidós.

La Rendija, (2024). La Rendija. http://teatrodelarendija.com/es/nosotrxs/equipo

Leal Herreros, A. (2013). *Diseño de entorno de telepresencia*. España: Escuela Politécnica Superior -Universidad Carlos II de Madrid.

Lehmann, H. (2013). *Teatro Posdramático.* México: Innova.

López, T. (2013). La pantalla en escena: ¿es teatro el ciberteatro? *Revista Letral*. *Número (11)*, 29-39. https://revistaseug.ugr.es/index.php/letral/article/view/3745

Los Endebles. (2022). Teatro La Capilla. https://www.teatrolacapilla.com/

Luis-Rey, L. (2021). *La exploración sonoro-escénica de Rodolfo Sánchez Alvarado. De la escenofonía a la dramaturgia del sonido*. México: Universidad Veracruzana.

Marines, M. (2021, marzo). *"Hasta luego", conteniendo las lágrimas ante la partida y el futuro apocalíptico.* Vanguardia MX. https://vanguardia.com.mx/show/artes/hasta-luego-boris-schoemann-contiene-las-lagrimas-ante-la-partida-ASVG3577052

Martínez, C. (2011). Metodología cualitativa aplicada a las bellas artes. *Revista electrónica de investigación, docencia y creatividad*, 1, p.p. 46-62.

Martínez, V. (2021). Volver a los escenarios. *Investigación Teatral: Revista de Artes Escénicas Performatividad*, vol.11(núm. 18), 35-38. Doi: 10.25009/it.v11i18.2649

Mayoral, D (2021, marzo). "*Hasta luego", una metáfora de la despedida al planeta Tierra llega en modalidad virtual.* ¡Por Esto! Dignidad, identidad y soberanía. https://www.poresto.net/cultura/2021/3/2/hasta-luego-una-metafora-de-la-despedida-al-planeta-tierra-llega-en-modalidad-virtual.html

Mier, E. (2013). *Iluminación escénica: del barroco a Mc Candells*. México: Universidad Veracruzana.

Mijares, E. (2015). *El espectador conoce el futuro.* Libros de Godot. Minafro S., M.

Mijares, E. (Comp.). (2021). *Poéticas escénicas en tiempos de contingencia*. Universidad Autónoma de Querétaro: México. https://amit-teatro.mx/wp-content/uploads/2019/05/Poei%CC%80ticas-escei%CC%80nicas.pdf

Miles, M. & Huberman, A. (1984). *Qualitative Data Analyisis: A Sourcebook of New Methods*. Newbury Park: Sage.

Minafro, M. (2015). Artes Vivas – La virtualidad en el teatro. *Revista TRP-21 Arte Digital. Número (2)*, 122-135. https://trp21.files.wordpress.com/2015/11/trp21-n23.pdf

Morales. F. (2021, Febrero). *Una cruzada teatral contra la pandemia*. Reforma. https://www.reforma.com/aplicacioneslibre/preacceso/articulo/default.aspx?urlredirect=https://www.reforma.com/una-cruzada-teatral-contra-la-pandemia/ar2119996?referer=--7d616165662f3a3a6262623b727a7a7279703b767a783a--

Muñoz, C. (2011). *Cómo elaborar y asesorar una investigación de tesis (2da edición).* Estado de México: Pearson Educación de México, S.A. de C.V.

Nelson, R. (2013). *Practice as research in the arts: principles, protocols, pedagogies, resistances.* Londres: Palgrave Macmillan.

Nuñez, Y. (2020). El proceso creativo desde la idea a la puesta en escena. *Jóvenes Periodistas*

2020 – Teatro Nacional Cervantes, p.p. 1-6. https://www.teatrocervantes.gob.ar/wp-content/uploads/2020/11/Nota_NT_Proceso-creativo.pdf

Olivas, S. (2017). *Teatro en streaming: ¿el teatro del futuro? (Máster).* Universidad Politécnica de Valencia: España. https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/89722/OLIVAS%20-%20Teatro%20en%20streaming%3A%20%C2%BFel%20teatro%20del%20futuro%3F.pdf?sequence=1&isAllowed=

Ordóñez, V & Rodríguez, G. (2022). La experiencia de usuario del Espectador de Teatro en Plataformas Digitales. *Cultura Tecnomidiática* (Comp. Flores, J., Rodríguez, G., Oyarce, J.). I Edición. P.p. 204-230. Editorial Ría: Portugal https://www.google.com.mx/books/edition/Cultura_tecnomidi%C3%A1tica/jR-gEAAAQBAJ?hl=es-419&gbpv=1&dq=virginia+ordonez+los+espectadores&pg=PA206&printsec=frontcover

Paoletta, A. (2019). *El actor en la realidad virtual: Artes escénicas, tecnología y aportes sobre teorías de actuación (Doctoral*). Universidad Nacional de Córdoba: España. https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/12820/Tesis%20Paoletta.pdf?sequence=1&

Paoli, A. (2012). Husserl y la fenomenología trascendental: Perspectivas del sujeto en las ciencias del siglo XX. *Revista Rencuentro*, número 65, p.p. 20-29. México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco.

Paul, C. (2021, febrero). *Hasta luego o de cuando la inviabilidad de la vida en la Tierra obligue a decir adiós*. La Jornada, año 37, número 13136 https://issuu.com/lajornadaonline/docs/diario17022021

Pavis, P. (1987). *Diccionario del teatro dramaturgia, estética y semiología*. España: Paidós.

Pérez, J. (2024). Teatro y cine: un permanente diálogo intermedial. *Revista Arbor,* CLXXVII. p.p. 573-594. https://core.ac.uk/download/pdf/276528391.pdf

Pérez-Ríu, C. (2010, enero – febrero). El retrato del doble: sobre los lenguajes del cine y el teatro. *ARBOR Ciencia, pensamiento y cultura.* CLXXXVI, p.p. 59 -68.

doi: 10.3989/arbor.2010.741n1006

Prado, Z. (2021). *Musas y chamanes de la peste*. México: AMIT.

https://amit-teatro.mx/wp-content/uploads/2019/05/MUSAS-Y-CHAMANES-DE-LA-PESTE.pdf

Quemain, M. (2020, mayo). *La otra escena*. La Jornada. https://semanal.jornada.com.mx/2020/05/31/la-otra-escena-7821.html

Rajas, M., Hernández, F., Baños, M. (2023). El plano secuencia en Berlanga: lenguajes y técnicas de la comedia. *Fotocinema Revista Científica de Cine y Fotografía*. No.26. España: Universidad Rey Juan Carlos de España. https://doi.org/10.24310/Fotocinema.2023.vi26.15584

Regidor, M. (2014). Teatro y cine: versiones y visiones. *Cuadernos para la investigación de la literatura hispánica*. Número 33, p.p. 469-475. http://www.fuesp.com/publicaciones_revistas_numeros_articulos.asp?cdnumero=59

Regil, L. (2005). Hipermedia: Medio, lenguaje herramienta de arte digital. *Revista Digital.* https://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art97/oct_art97.pdf

Rojas, P. (2021). La investigación – creación en diálogo con la escena teatral digital. *Escena Revista de las Artes*, Volumen 81, Número (1). DOI 10.15517/es.v81i1.47288

Romero, R. (2013). Diseño de iluminación. En B. Abarza, J.L. Sifuentes & T. García (Eds.), Santiago: *El diseño teatral: iluminación, vestuario y escenografía* (p.p. 13-34). CNCA RM y ADTRES.

Sánchez – Biosca, V (1991). *Teoría del montaje cinematográfico*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat de Valencia.

Sánchez, J. (2013). Para una lectura posteatral de teatro posdramático de Hans Thies Lehman. Lehman, H (Eds.). *Teatro Posdramático.* (p.p 17-25). CENDEAC.

Sánchez, R. (1994). *Montaje cinematográfico: arte en movimiento*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Solís, R., Valcheff, F., Hermo, S. (2021). Teatro en Tiempos de pandemia una llamada al encuentro. *Revista Acotaciones*, No. 46, 205-231. Real Escuela Superior de Arte Dramático de Madrid: España.

Susperregui, J. (2005). *La fotografía como interfaz cinematográfico: la importancia de la luz en el discurso cinematográfico*. Actas do III SOPCOM, VILUSOCOM e II IBERICO, volumen I. https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=581506

Taylor, S. & Bogdan, R. (1994). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación.*

España: Paidós.
https://pics.unison.mx/maestria/wp-content/uploads/2020/05/Introduccion-a-Los-Metodos-Cualitativos-de-Investigacion-Taylor-S-J-Bogdan-R.pdf

Teatro Bárbaro (2021). Teatro Bárbaro. https://www.teatrobarbaro.com

Teatro UNAM. (s.f). Dos pasos sin huarache. https://teatrounam.com.mx/teatro/el-teatro-festeja-a-ninas-y-ninos-que-suenan/#:~:text=Lope%20de%20Rueda.-,Compa%C3%B1%C3%ADa%20Pu%C3%B1o%20de%20Tierra,Una%20Bestia%20en%20mi%20jard%C3%ADn.

Teatro UNAM. (2020). El Divino Narciso. https://teatrounam.com.mx/teatro/el-divino-narciso/

Teatro UNAM. (2020). Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones. https://teatrounam.com.mx/teatro/mujeres-decididas-e-insistentes-que-lavan-y-remiendan-sus-propios-calzones/

Teira, J. (2020). El audiovisual en escena: del teatro multimedia al teatro intermedia a través de la videoescena. *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, Monográfico 4: 129-165. DOI: https://doi.org/10.15366/actionova2020.m4.007

Teira, J. (2022). Tecnología, intermedialidad y virtualidad en el teatro contemporáneo. Revista de estudios culturales, número 34. https://digitalcommons.conncoll.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1392&context=teatro

Tineo, L. (2021). *Comunicación y artes escénicas: la estrategia digital en los espacios de exhibición españoles (Doctoral)*. Universidad Complutense de Madrid: España. https://docta.ucm.es/entities/publication/cc76fecc-3c63-458f-a6b9-659ef35e172a

Trecca, S. (2010). El teatro y los medios audiovisuales: la situación de los estudios en España. *Revista SIGNA (19), p.p.13-34.* https://www.cervantesvirtual.com/descargaPdf/teatro-y-medios-audiovisuales-la-situacion-de-los-estudios-en-espana--0/

Untiveros, S. (2013). *Tip: Telepresencia y videoconferencia*. https://www.aprendaredes.com/blog/tip-telepresencia-y-video-conferencia/

Urresti, M. (2011). Las cuatro pantallas y las generaciones jóvenes. Artopoulos, A. (Comp.).

Sociedad de las cuatro pantallas. Una mirada a Latinoamericana (P.p. 3-29). Editorial Ariel, S.A. de C.V. https://irp.cdn-website.com/c4d16642/files/uploaded/Dusell%20-%20Urresti.%20La%20sociedad%20de%20las%20cuatro%20pantallas.pdf

Urueña, A & et, al. (2011). *Las redes sociales en internet*. España: Fondo Europeo de Desarrollo Regional.

Vargas, J. (2009). Dramaturgia y diseño teatral: vestuario, escenografía y luces. *Revista Escena* 32 (65), p.p. 15-26.

Varona, D. (2018). *Streaming: la sociedad broadcast*. https://www.researchgate.net/publication/323960562_Streaming_La_sociedad_Broadcast

Zapata, S. (2013). Diseño de vestuario. En B. Abarza, J.L. Sifuentes & T. García (Eds.), Santiago: *El diseño teatral: iluminación, vestuario y escenografía* (p.p. 35-54). CNCA RM y ADTRES.

Zavala, L. (2015). *Narratología y lenguaje audiovisual*. Argentina: Universidad Nacional de Cuyo Mendoza.

Zorita, I. (2010). *Teatro Contemporáneo y Medios audiovisuales: primer acercamiento teórico (Doctoral).* Universidad Autónoma de Barcelona: España.

Zorita, I. (2015). *La experiencia perceptiva en el performance intermedial (Doctoral).* Universidad Autónoma de Barcelona: España. https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/385840/iza1de1.pdf?sequence=1

ANEXOS

En el siguiente hipervínculo se encuentran los archivos correspondientes a los anexos de esta investigación:

https://drive.google.com/drive/folders/1bqHe4dQlwQCxDVmZpGBEocIi11WKw_Ey?usp=drive_link

Anexo 1. Transcripción 8 entrevistas

Anexo 2. Videos de las obras teatrales

Video “El Divino Narciso”

Video “Mujeres decididas e insistentes que lavan y remiendan sus propios calzones

Video “La joven Antígona se va a la guerra”

Video “Hasta luego”

Anexo 3. Ligas de interés

Teatrix https://www.teatrix.com

Voy al teatro https://www.voyalteatro.com