



**Teatro y herramientas virtuales: una mirada al convivio y la escena como territorio textual  
para la virtualidad**

**Marycarmen Amaya Agudelo**

**Trabajo de grado presentado para optar al título de Licenciada en Artes Escénicas**

**Asesor**

**Gerson Stephen Góez González, Magíster (Msc) en Investigación Psicoanalítica**

Universidad de Antioquia

Facultad de Artes

Licenciatura en Artes Escénicas

Medellín, Antioquia, Colombia

2023

<b>Cita</b>	(Amaya Agudelo, Marycarmen, 2023)
<b>Referencia</b>	Amaya Agudelo, M. (2023). <i>Teatro y herramientas virtuales: una mirada al convivio y la escena como territorio textual para la virtualidad</i> [Trabajo de grado profesional]. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia.
<b>Estilo APA 7 (2020)</b>	



Centro de Documentación Artes

**Repositorio Institucional:** <http://bibliotecadigital.udea.edu.co>

Universidad de Antioquia - [www.udea.edu.co](http://www.udea.edu.co)

El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Antioquia ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por los derechos de autor y conexos.

## AGRADECIMIENTOS

A mi familia, a mi asesor, a todos los maestros y a todas las maestras que me han retado, confiado en mí, me han apoyado y han acompañado mi proceso.

## Tabla de contenido

<b><u>Resumen</u></b> .....	6
<b><u>Abstract</u></b> .....	7
<b><u>Introducción</u></b> .....	8
<b><u>1. Convivio, tecnovivio y atemporalidad de las crisis que potencian el arte escénico: presentación histórica y teórica</u></b> .....	11
<b><u>1.5 Teatro ante la crisis: aislamiento social y convivio ¿crisis que potencia el arte escénico?</u></b> .....	26
<b><u>1.6 Teatro y virtualidad. Herramientas virtuales y convivio</u></b> .....	29
<b><u>1.8 El valor de la peste y su atemporalidad a través de Camus</u></b> .....	34
<b><u>2. El espectador y el actor. Propuesta de análisis y dinámica de una puesta en línea</u></b> .....	37
<b><u>2.1 El teatro en la virtualidad</u></b> .....	38
<b><u>2.1.1. Caso de estudio: Insomnia</u></b> .....	41
<b><u>2.2 Potencialidades de la escena virtual</u></b> .....	44
<b><u>2.5 Herramientas y modalidades del teatro para la virtualidad</u></b> .....	52
<b><u>2.6 Propuesta de análisis y elementos a considerar en una puesta en línea</u></b> .....	54
<b><u>3. El teatro para la virtualidad: modalidades de un teatro multidisciplinar. La escena vista como territorio textual</u></b> .....	58
<b><u>3.1 Teatro multidisciplinar</u></b> .....	59
<b><u>3.2 La escena como territorio textual</u></b> .....	62
<b><u>Conclusiones</u></b> .....	67
<b><u>Bibliografía principal</u></b> .....	69
<b><u>Bibliografía Secundaria</u></b> .....	73

## **Lista de Figuras**

<b>Figura 1: Reconstrucción documental de The Globe entre 1599 y 1613 por Walter Hodges .....</b>	<b>28</b>
<b>Figura 2: Captura de imagen, puesta en escena Insomnia en XV Festival de Teatro Universitario, Universidad de Caldas .....</b>	<b>43</b>
<b>Figura 3: Taxonomía de creación.....</b>	<b>57</b>

## **Resumen**

El acontecimiento teatral, como hecho expresivo de la humanidad, no dejará de ser estudiado siempre y cuando este diversifique sus formas y se vea afectado por los sistemas y dinámicas socioculturales. Así mismo, el estudio del acontecimiento teatral mediado por recursos tecnológicos, audiovisuales y multiplataforma, ha adquirido otros apéndices a partir de la pandemia por COVID-19 y las manifestaciones artísticas emergentes en la misma. La inclusión de intermediarios entre la obra y el espectador nunca antes había sido tan evidente como lo hace un dispositivo electrónico, que reconfigura las percepciones de la propuesta creativa y así mismo las recepciones del espectador.

A través de un estudio histórico de este hecho en el teatro desde una mirada hermenéutica y teniendo en cuenta el estudio de la puesta en pantalla *Insomnio - montaje virtual-*, este proyecto se constituye en una propuesta que busca la confluencia y confrontación entre el teatro y la virtualidad.

## **Palabras clave**

Teatro, Virtualidad, Convivio, Tecnovivio.

## **Abstract**

The theatrical event, as an expressive fact of humanity, will not cease to be studied as long as it diversifies its forms and is affected by socio-cultural systems and dynamics. Likewise, the study of the theatrical event mediated by technological, audiovisual and multiplatform resources has acquired other appendices from the COVID-19 pandemic and the emerging artistic manifestations in it. The inclusion of intermediaries between the work and the spectator has never before been as evident as an electronic device, which reconfigures the perceptions of the creative proposal and likewise the receptions of the spectator.

Through a historical study of this fact in the theater from a hermeneutic perspective and taking into account the study of the staging of *Insomnia -virtual montage-*, this project constitutes a proposal that seeks the confluence and confrontation between theater and the virtuality.

## **Keywords**

Theatre, Virtuality, Coexistence, Technovivio.

## Introducción

En la presente investigación se pretende realizar una indagación histórica del teatro desde los conceptos de convivio y tecnovivio para la construcción de una taxonomía de creación para la puesta en pantalla, resultado de un análisis teórico-hermenéutico a partir del estudio del teatro emergente en Colombia durante la pandemia por COVID-19, desarrollando la pregunta *¿Qué tipo de teatro se puede crear y proyectar en condiciones de aislamiento social, afianzándose solo en herramientas virtuales, sin diluir el convivio?* Considerando cómo el teatro ha expandido sus lenguajes al interactuar con la tecnología como un espacio de diversificación de la relación espectador-escena-actor, quedando el convivio como pregunta latente impulsada por la actual crisis social. Este estudio tiene como objetivo diseñar estrategias de creación que propicien la participación de un público en una puesta en pantalla, que posibilite el convivio en condiciones de virtualidad.

En este proyecto se contempla la siguiente ruta teórica: se exponen los conceptos de convivio y tecnovivio (Dubatti, 2015); la relación del actor en la realidad virtual (Paoletta, 2019); la peste a partir de obras de Camus como *El Estado de Sitio* (2018) y *La Peste* (2004) desde su impacto e incidencia en las transformaciones sociales, las estrategias de creación a partir del ensayo *Territorios textuales en el Teatro denominado posdramático* (Martínez, 2013); y la indagación 'Por una teatralidad menor y dramaturgia de la recepción' (Sinesterra, 2010).

La investigación está sustentada en primer lugar, por el estudio de la puesta en pantalla *Insomnia*, montaje virtual nacido a partir de la creación escénica *Insomne Tierra Insomne* realizado por los estudiantes de programas de teatro del año 2019, bajo dirección de Luz Dary Álzate y Juan Pablo Bonilla; y en segundo, por la revisión de creaciones emergentes reconocidas en el teatro colombiano durante el periodo de pandemia, contrastados con referentes históricos que potencian y validan lo propuesto

teóricamente, revelando que es posible el desarrollo de la escena teatral con base en herramientas virtuales, donde el actor y el espectador establecen redes de presencia construidas desde una relación participativa y cooperativa.

El desarrollo de la presente investigación versa sobre 3 capítulos. El capítulo primero “Presentación histórica y teórica del teatro, el convivio y el tecnovivio con respecto a la atemporalidad de las crisis que potencian el arte escénico”, aborda la historia del teatro, el convivio y el tecnovivio, desde algunas de las crisis que han afectado la salud de la humanidad, que la han sacudido y en consecuencia al teatro, a partir de referencias teóricas que posibilitan su comprensión.

En el capítulo segundo “La escena virtual: el espectador y el actor, dinámicas y propuesta de análisis de una puesta en línea”, se desarrollan ideas sobre la escena actual y como ésta trae consigo rupturas de las perspectivas canónicas clásicas de la puesta en escena, donde las figuras del actor y el espectador se ven afectadas, además de señalar las potencialidades de la escena virtual y las herramientas y modalidades del teatro para la virtualidad, elementos que se ven agrupados en el análisis de la puesta en escena virtual *Insomnia*. Finalmente, a partir de las herramientas previamente expuestas, en el capítulo tercero “Del teatro para la virtualidad: herramientas y modalidades de un teatro multidisciplinar en la escena vista como territorio textual”, se traslada el foco de la escena convencional a la virtual para ser leída como territorio textual, una mirada guiada por el teatro como eje multidisciplinar en relación con la literatura y la hermenéutica; en este capítulo entonces se dan apuntes de las estrategias de creación experimentadas y sugeridas para una puesta en pantalla.

Para emprender esta investigación, situada en la pandemia más reciente que ha aquejado al ser humano (covid 19), se hace uso de una metodología hermenéutica de enfoque cualitativo; en esta metodología se interpretan textos de teoría teatral a la vista del caso de estudio partiendo de la observación e interpretación del contexto en el cual se desarrolla la investigación, realizando un estudio descriptivo y exploratorio; se tienen en cuenta entonces la peste, el confinamiento y la proliferación del teatro en la virtualidad, en respuesta a la crisis, como las variables de análisis.

A nivel metodológico, a partir de la selección de la temática de investigación del presente proyecto para optar a grado, se considera como base la metodología hermenéutica, para indagar la situación del teatro en la pandemia con el fin de interpretar los fenómenos que se dieron en dicho contexto, teniendo en cuenta que se parte de la pregunta: *¿Qué tipo de teatro se puede crear y proyectar en condiciones de aislamiento social, afianzándose solo en herramientas virtuales, sin diluir el convivio?*.

Durante este proceso, se desarrollan entonces las siguientes fases:

**Fase 1:** Búsqueda de documentos que acompañan la investigación

**Fase 2:** Construcción e indagación teórica de base

**Fase 3:** Observación de puestas en línea y análisis

**Fase 4:** Análisis e interpretación de puestas

**Fase 5:** Revisión de Bitácora de creación para estudio de caso

**Fase 6:** Revisión de material y búsqueda de conclusiones

Las fases mencionadas no se desarrollan de manera rígidamente lineal constantemente, de acuerdo con el punto en que se encuentre el proyecto, se vuelve a revisar el material, se contrasta la práctica escénica con las teorías encontradas, se reflexiona entorno a la creación presente y se debate, con el equipo de trabajo del proyecto, sobre el estado que percibimos del ambiente teatral y la pertinencia o no del planteamiento de la investigación.

**1. Convivio, tecnovivio y atemporalidad de las crisis  
que potencian el arte escénico: presentación histórica  
y teórica**

## 1.1 El Teatro

El teatro, referenciado desde sus orígenes en la antigua Grecia, nace en El coro, que realizaba danzas y cantos corales con componentes religiosos que se interpretaban en honor al dios Dionisio. Con la aparición del diálogo<sup>1</sup> (siglo v a.C), el teatro adoptó dos formas de representación: la tragedia y la comedia<sup>2</sup>, las cuales siguen siendo representadas en la actualidad. A partir de dichas formas de representación, el interés por el estudio del arte escénico y la diversificación de las prácticas teatrales, se empezaron a desarrollar prácticas y teorías propias que han permitido comprender el estado sociocultural del tiempo en que se desarrollan las prácticas teatrales, además con el paso de los años, han posibilitado considerar el teatro no solo como una forma de expresión humana sino también como una pedagogía en sí misma al estar constituido por un conjunto de valores, principios, preceptos, modelos y muchos datos teóricos y prácticos, siendo apreciado como “una forma estética de la enseñanza y del

---

<sup>1</sup> Cabe destacar que en los inicios de la dramaturgia los actores poseían más prestigio que los dramaturgos, lo cual propició que estos últimos incluyeran más actores en sus puestas como lo afirma Aristóteles cuando dice: “La representación oratoria estriba en la voz: en cómo debe usarse para cada pasión –o sea, cuándo fuerte y cuándo baja y mesurada-; en cómo hay que servirse de las entonaciones –es decir, agudas algunas veces, graves y mesuradas otras-; y en qué ritmos conviene emplear para cada caso. Pues tres son, en efecto, las cosas que entran en el examen: el tono, la armonía y el ritmo. Así es, poco más o menos, como los oradores ganan sus premios en los certámenes, e, igual que éstos, los actores consiguen ahora más que los poetas, así también ocurre en los debates políticos, debido a los vicios de las formas de gobierno” (*Retórica* 1403 b 1.2, 25-35).

Además de propiciar la incorporación de más actores a la escena el diálogo se destaca como génesis del decaimiento del género trágico al ir desapareciendo el coro. (Nietzsche, 2004, pág. 238).

<sup>2</sup> Como estructura formal, la comedia antigua se componía por: Prólogo, Párido, Agón, Escenas episódicas, y Éxodo, elementos visibles en la Comedia Aristofánica. La tragedia, por su parte, se configuró a nivel estructural por Prólogo, Párido, Episodios, Estásimos y Éxodo (Aristóteles, 1999, págs. 18, Cap XII).

Gracias al diálogo se logró consolidar el género dramático sin inconveniente.

arte” (Laferrière, pág. 56). De aquí que el teatro, al ser reflejo de los acontecimientos de su época, se utilice para generar aprendizajes desde la reflexión, la catarsis<sup>3</sup> y las diferentes sensaciones que éste provoca tanto en el actor o actriz, como en el espectador. Reconocemos entonces que el teatro al ser un arte que tiene como base el ser humano, establece diálogos entre lo concreto (la realidad) y lo abstracto (la composición metafórica de la realidad en la escena), un ir y venir de la acción a la reflexión y a la toma de consciencia de la experiencia que es transformada en saber, tanto por los actores como por los espectadores.

Por lo que se refiere al teatro como disciplina artística, entendemos que se puede desarrollar a través de modalidades como la dramaturgia, dirección, actuación y escenotécnica, que consisten en la creación de textos de una obra desde distintos territorios y unidades de escritura y composición; adquiriendo un “carácter global donde están en juego las dimensiones intelectuales, emocionales, sociales y psíquicas” (Laferrière, pág. 58) de los creadores e intérpretes. Es ahí cuando se puede decir que “el teatro es un arma eficaz que puede servir de liberación si se sabe utilizar de la forma adecuada” (Boal, 2009). Dicha liberación no solo sucede a través de la catarsis como ejercicio de purga sino también como una exposición, cuestionamiento y expansión de experiencias humanas sublimadas y/o transmutadas a través de la creación artística que al ser compartida logra su punto culmen de liberación.

---

<sup>3</sup> En el sentido Aristotélico, la catarsis, como purga de las afecciones negativas, se considera como un aprendizaje que, mediante la compasión y el temor, gracias a la mimesis, conduce al espectador al temor por la semejanza induciéndole a un cambio emocional (Aristóteles, 1999 Capítulos XIII – XIV).

Adicionalmente, la catarsis, desde la perspectiva de Nietzsche, Artaud y Genet, es la resignificación de la existencia a partir de la contemplación del horror. El teatro a través de la exposición del sufrimiento logra despertar en el espectador un aprecio más elevado por la vida, lo cual emerge como final implícito del sufrimiento expuesto (Cuéllar, 2010: 1-9).

El enfoque pedagógico del teatro entonces apunta, desde sus orígenes, a una reflexión y comprensión de la vida del ser en pro de su mejoría.

Pese a ser un arte casi tan antiguo como la humanidad, desde sus orígenes en la antigua Grecia hasta el día de hoy, los principios base del arte teatral no han cambiado sustancialmente. Con miras a entender las dinámicas previamente mencionadas, las dimensiones del teatro y sus componentes principales expandiremos el estudio a un primer componente convocante: el convivio.

## 1.2 Convivio

Como acontecimiento, entendido como suceso importante pues genera impacto, afectos o afecciones en los seres, el teatro implica la presencia física de los actores y los espectadores para ratificar una forma de existencia que incluye un lenguaje, como expresión, comunicación y recepción (noción semiótica del teatro). La noción antropológica del teatro reconoce que éste participa de la teatralidad<sup>4</sup>, misma que es anterior al teatro, como forma de organizar la mirada del otro sin la cual lo humano sería inconcebible, es ahí cuando aparece el término *homoteatralis*; la tercera noción del teatro, aquí expuesta, es la sociológica que invita a pensar el teatro como una construcción social. Con la aparición de la Filosofía Teatral, se orienta al teatro en el estudio de sí como acontecimiento, expandiendo las preguntas y componentes en relación a él.

El teatro, entonces, se define lógico-genéticamente como un acontecimiento constituido por tres sub-acontecimientos relacionados: el convivio, la poiesis y la expectación.

En relación con el primer concepto, afirma Dubatti:

“Llamamos **convivio teatral** a la reunión de artistas, técnicos y espectadores en una encrucijada territorial y temporal cotidiana (una sala, la calle, un bar, una casa, etc., en el tiempo presente), sin intermediación tecnológica que permita la sustracción territorial de los cuerpos en el encuentro. En tanto acontecimiento, el teatro es algo que existe mientras sucede.” (*Dubatti, 2015, pág. 45*)

---

<sup>4</sup> Espesura de signos y de sensaciones que se edifica sobre el escenario a partir del argumento escrito. Léase en: Diccionario del Teatro, Patrice Pavis.

De esta manera, la base del acontecimiento teatral está en el convivio. Sin embargo, continúa Dubatti afirmando que:

“Para que haya convivio dos o más personas tienen que encontrarse en un punto territorial y sin intermediación tecnológica que sustraiga la presencia viviente, aurática de los cuerpos en la reunión. El teatro es una reunión territorial de cuerpos. El convivio es un paradigma de las relaciones humanas que determina diferentes formas de lo artístico. Para profundizar la diferencia entre esas formas, oponemos al concepto de convivio, la noción de tecnovivio.” (Dubatti, 2015, pág. 46).

En la perspectiva de Dubatti para que se dé el convivio, la presencia, el territorio común y el presente, en el estado crudo de los mismos, son vitales para el desarrollo del acontecimiento teatral. La ausencia o expansión de alguno de esos elementos expande las condiciones y nociones del ejercicio teatral que, desde mi perspectiva, enriquece más la creación sobre todo cuando la intervención tecnológica, no sustrae la presencia viviente, sino que la diversifica, haciendo posible co-existir cuando son creados otros cuerpos dados por el fenómeno escénico, como es el caso de la expansión de las herramientas escenotécnicas del teatro para la creación de varias capas de virtualización a partir de los elementos propios de la peculiaridad y complejidad del acontecimiento escénico, es decir, cuando en escena se hace uso de las luces para construir cuerpos, cuando dentro de una escena se crea otra con sus propios espectadores que a su vez son expectados por quienes están en el espacio teatral fuera de la cuarta pared, cuando en la obra se sustraen, no por completo y en pro de la narrativa escénica, a los actores, de manera que la historia sea contada por los elementos dispuestos en el espacio. Si bien estos elementos no se oponen al canon del convivio, podemos entender que no existe una forma única y rígida de experimentar la escena teatral y que, al pensar sobre lo mencionado hasta ahora, es de destacar que puede expandirse el concepto del convivio al hacer que la

intervención tecnológica –no dada por lo digital ni las pantallas-, tenga relevancia en la escena y genere otros diálogos con el espectador.

Consideremos ahora los elementos expectación y poiesis, respecto a los cuales es necesario resaltar que operan como complementos del convivio teatral, que las promueve, activa, porque:

“Dentro del convivio y a partir de una necesaria división del trabajo, se producen los otros dos sub-acontecimientos, correlativamente: un sector de los asistentes al convivio comienza a producir poiesis con su cuerpo a través de acciones físicas y físico-verbales, en interacción con luces, sonidos, objetos, etcétera; mientras, otro sector comienza a esperar esa producción de poiesis. Se trata respectivamente del acontecimiento poiético y del acontecimiento de expectación.” (Muertas, 2019).

Estos elementos correlacionados componen el acontecimiento teatral y hacen de este un hecho único, peculiar y complejo, que es vitalmente posible gracias a la relación de varias presencias en un mismo territorio que coexisten con un propósito determinado, siendo que el teatro como lenguaje ha prevalecido, se ha transformado y fortalecido de acuerdo al periodo histórico en que se desarrolla y los seres responsables de la escena.

### 1.3 Teatro y convivio

El teatro es un lenguaje que no se puede desterritorializar por su naturaleza convivial; éste se despliega en el reconocimiento de la existencia, en el acontecimiento, preservando el hecho socio-cultural que se da en el momento en que los seres se encuentran en esa encrucijada del convivio y su singularidad. El diálogo sobre el hacer teatro se establece en y desde los territorios en donde se desarrolla, pues los cuerpos se imponen en este como resultado inevitable del encuentro.

En el teatro clásico, la invitación a la presencia estaba impulsada por las ceremonias rituales que logran su consolidación en la Grecia clásica. Esquilo, Sófocles y Eurípides, los tres grandes tragediógrafos en la historia del teatro clásico griego, compusieron en el contexto de concursos dramáticos convertidos en actos masivos<sup>5</sup>, situación que permitió que el teatro adquiriese estructura, códigos y características; a partir de esto,

---

<sup>5</sup> En Ática en el mes de Elafebolion (marzo aproximadamente), al inicio de la primavera, se celebraban las Grandes Dionisias, Dionisias mayores o Dionisias Urbanas; cinco días en honor a Dionisio con representaciones teatrales, vino, embriaguez y éxtasis creativo. Antes de su inicio, la estatua del dios era llevada a un templo en el camino a Eleuterai, lugar de su proveniencia según la leyenda, y luego transportada en una procesión a su recinto sagrado en Atenas. De manera similar se desarrollaban las Dionisias Rurales y las Leneas, en el mes de Poseidón (diciembre) y en el invierno, respectivamente. En la época de las *Grandes Dionisias*, cuando el invierno había pasado, y los mares se hacían navegables se esperaba la llegada de muchos visitantes a Atenas; los aliados aportaban sus tributos para ser exhibidos en la *orchestra* del teatro, los niños cuyos padres habían muerto luchando por Atenas desfilaban en el teatro, y era, también, la ocasión en que se recibía a los embajadores extranjeros. Dionisio era bueno y amable con quienes lo honraban, pero llevaba la locura y la destrucción a quienes lo despreciaban a él o a los rituales orgiásticos de su culto. De acuerdo con la tradición, Dionisio moría cada invierno y renacía en la primavera. Para sus adeptos, este renacimiento cíclico, acompañado de la renovación estacional de los frutos de la tierra, encarnaba la promesa de la resurrección de los muertos. La visión más completa de esta fiesta en la antigüedad nos la da una obra de teatro: Los Acarnienses de Atristófanes, que describe detalladamente la procesión y rituales de la festividad en mención. En distintas épocas del año se celebraba, también, la existencia de divinidades como Apolo, Poseidón, Deméter y Perséfone.

se dio origen a dos elementos primordiales del teatro clásico: la catarsis, es decir, la purgación de la afección que produce una la transformación del sujeto, y la anagnórisis, el reconocimiento y/o conquista de un saber. (Aristóteles, 1999: 278,372).

En los años 422 a 411 a.C., durante la guerra entre Atenas y Esparta y tras la muerte de Cleón y Brásidas, había en ambas ciudades muchos partidarios de poner fin a la guerra, entre los cuales se encontraba el comediógrafo Aristófanes, quien escribió *La Paz* en un claro intento de apoyar las negociaciones. Aristófanes compuso este drama al ver a los atenienses y a todos los griegos hartos ya de la Guerra del Peloponeso en la que se habían pasado combatiendo un largo número de años. Su afán era conmover el ánimo de las ciudades a fin de que solventaran sus querellas y optaran por la concordia y la paz, dejando a un lado la vieja enemistad (Aristófanes, págs. 225-229).

En las Dionisias del 422 a.C., se registró una tregua, en la cual, ante la celebración al dios Dionisio, ambos bandos bajaron sus armas y se dispusieron a asistir a la representación de *La Paz*, en la cual se propició la participación activa de los espectadores llevando a escena situaciones propias de la guerra aún latente entre las ciudades. Es así como año tras año, aún con la existencia de conflictos, ante las ceremonias rituales, se podía ver a los rivales fuera del campo de batalla disfrutando del teatro dando tranquilidad y ánimo a las ciudades.

Alrededor del 442 a.C., la comedia recibió la protección del Estado y así, desde entonces en las Leneas y hacia el 325 en las Dionisias Urbanas ya intervenía sobre ella el Estado de la misma manera que lo hacía en los concursos trágicos de Atenas (Dubatti, 2008, págs. 16-17).

El teatro romano conocido como “espectáculos escénicos” (*ludi scaenici*) no existió como entidad cultural autónoma pues constituían una parte de los juegos públicos celebrados en honor a los dioses. Para los romanos los juegos y las celebraciones alrededor de estos no debían ser vistas sólo como fenómeno lúdico, ya que representaban un espacio de comunicación social donde la actividad artística era considerada una expresión de la vida cívico-religiosa; por estas razones los espectáculos escénicos eran de carácter gratuito y, para asegurar la asistencia a los

mismos, durante las celebraciones eran canceladas las labores profesionales de los miembros de la comunidad.

Definitivamente el teatro estuvo vinculado desde sus orígenes a celebraciones<sup>6</sup>, por lo general religiosas, cargando las representaciones de convencionalismos y condicionado por una gesticación codificada, definiendo a un personaje de expresión fija acompañando sus gestos y la puesta en escena con distintas máscaras, pelucas, músicos y cantores. En este período de República Romana, se destacan comediógrafos como Plauto y Terencio.

Hacia el Imperio Romano, época de Séneca, el único género que por sus características escapó de dicha codificación, y que permitió participación de las mujeres, fue el mimo<sup>7</sup>, género que en el caso romano se destacó por ser vulgar, pues la

---

<sup>6</sup> Cuando hablamos de celebraciones romanas nos referimos a los géneros y subgéneros del teatro romano, a la *fábula palliata* y *fábula atellana*. La *fábula palliata*, comedia de ambiente romano, se entiende como género cómico teatral latino (comedia nueva griega) con actores vestidos con pallium, traje típico griego con el cual se vestían los actores y cuyo argumento se desarrolla en una ciudad griega; este género es trasladado de la escena griega a la romana y traducido a la lengua latina. Los temas de estas obras referían a la pasión, la corrupción, la falta de lealtad, el engaño a los padres, la traición en la familia, el desprecio de los dioses y otros comportamientos ajenos a los romanos, que fueron posteriormente adaptados al espacio romano. La *fábula atellana*, por su parte, es una farsa romana en la cual a través de las máscaras se representaban defectos humanos vinculados con defectos físicos y actitudes o vicios universales fuertemente exagerados, como autores cultos se destacan Lucio Pomponio y Quinto Novio.

Es de destacar que los romanos tomaron la cultura griega para identificar, catalogar y codificar comportamientos sociales que debían ser censurados y rechazados por medio del ridículo y la parodia de la comedia.

<sup>7</sup> El mimo, como género, se introdujo en Roma en el siglo I a.C. El espectáculo era puesto en escena por actores sin máscaras y los papeles femeninos eran interpretados por las mujeres, que al final se desnudaban e incluso copulaban en escena, esto orilló al género a la vergüenza y el repudio por parte de la Iglesia, aunque no evitó se desarrollara y extendiera. Los argumentos del mimo eran diversos pasando por escenas de la vida popular, temas mitológicos, parodias (de ritos de la nueva religión) y los controversiales espectáculos de carácter pornográfico que tildaron a este arte de ocioso y obsceno, tachando a las mujeres que participaban del mismo más que a los hombres. Sin embargo, el mimo seguía atrayendo a las masas y empezó a adquirir gran éxito con sus espectáculos de acción rápida, sin

participación de las mujeres en escena permitió la copulación, acto que acrecentó los estigmas religiosos y la persecución al teatro, asociando a este y a la mujer con lo demoníaco, cuando el cristianismo adquirió fuerza en la antigua Roma. Dos mimógrafos, Décimo Labelio y Publilio Siro, confirieron al mimo un carácter moral, con textos que incluían máximas que complacían a Séneca (Musso, 1998, págs. 29-30). En un primer momento, los mimos populares se representaban sobre pequeños escenarios; más tarde, cuando fueron alcanzando la función de intermedios (*embolia*) o de finales (*exodia*), fueron representándose en escenarios teatrales de piedra (Giancotti, 1967, pág. 239).

Cabe destacar que el teatro romano al corresponder al Siglo II a.C., fue poco documentado y se encuentran pocas referencias del mismo en la actualidad, de este tenemos conocimiento por los prólogos de las obras difundidas de los autores de la época. Sin embargo, en la documentación existente sobresale que, en los dos periodos mencionados de la época romana, la República y el Imperio, hubo expresiones escénicas adaptando y expandiendo expresiones propias de Grecia. En el periodo de la República romana la comedia adquirió relevancia y para el Imperio lo hizo la tragedia. Independiente del espectáculo en desarrollo estos propiciaban la comunicación, motivaban aspectos cívico-religiosos y procuraban una sociedad culta en la cual representaban valor y prestigio las celebraciones, juegos, y espectáculos escénicos.

El teatro del Renacimiento, por su parte, se caracterizó por el humanismo, la vuelta a lo clásico y la idealización de la naturaleza, mostrando dos características del hombre que

---

interrupciones y con acompañamiento de música, cantos y danzas. Con el paso de los años el mimo se desprendió del coro, de la fábula, y de sus orígenes controversiales asentándose en la Comedia del arte, como un arte flexible, con una técnica perfeccionada y un multicolor y alegría particular que le permitió llegar a escenarios oficiales y de reconocimiento durante los siglos XVII y XVIII. Durante los siglos XIX y XX el mimo y sus características se diversificaron e incorporaron a actos de circo adquiriendo habilidades para profundizar su lenguaje principalmente de la acrobacia y la danza. Con las contribuciones de Decroux, Marceau y Lecoq se desarrollaron en Europa tres principales escuelas de mimo que tuvieron repercusión a nivel mundial y que siguen apostando a la búsqueda de la expresividad total del actor rebelándose contra las formas artísticas existentes y ampliando la fisicalidad del actor mediante nuevos métodos de formación.

representan la cultura de dicha época: la habilidad con la espada y con la pluma (la fortaleza y el saber). Ya en este período se desarrollaron, además del teatro religioso, el teatro profano. Los actores eran profesionales y se especializaban trágicos o cómicos acordes a sus habilidades y destrezas, procurando en ambos casos ser consistentes con sus gestos para evocar emociones específicas en los espectadores; la obra de teatro se construía como un gesto íntimo entre el dramaturgo y el actor para llegar a un teatro con características arquitectónicas y fabulares propias.

El teatro contemporáneo colombiano, que aparece en la escena nacional con un desarrollo delimitado entre mediados de 1960 y finales de 1980<sup>8</sup>, finalmente se presenta como la posibilidad de dar cuerpo y voz a corrientes de pensamiento expandidas a través de la expresión atravesada por la noción política, social, íntima, simbólica, metafórica y estética, problematizando, denunciando y/o protestando sobre rasgos socio-políticos de la época. Los actores y actrices son los medios de expresión dispuestos a la construcción y deconstrucción constante de una escena teatral moderna que, por su carácter multidisciplinar, permite un mayor grado de experimentación.

En la transformación del teatro griego, al romano y del teatro renacentista al contemporáneo colombiano, la función social del teatro y su carácter reflexivo se han ido diluyendo en sus distintas ramas invitando al entretenimiento, confrontación, goce, conmoción, etc., teniendo en cuenta su pertinencia en el territorio en que se desarrolla. El actor en toda esta transformación hasta el teatro contemporáneo ha tenido que desaprender y regresar a la materialidad textual, ser un medio para el texto, e incluso hacer de otros elementos de la disciplina como la voz y los objetos, extensiones de su presencia en la escena; aunque, aún en esta transformación el hecho sigue desarrollándose in situ, lo que todavía logra diferenciar al teatro del cine, la radio, la televisión, la fotografía, entre otras manifestaciones artísticas. Sin embargo, en estas transformaciones y adaptaciones del teatro a su contexto y época van apareciendo recursos considerados ajenos a la escena y que la convierten en una suerte de Frankenstein escénico.

---

<sup>8</sup> González Cajiao Fernando, Historia del teatro en Colombia, Bogotá: Instituto Colombiano de Cultura, 1986.

El tejido entre teatro y convivio, aparentemente indisoluble, se vuelve entonces blando ante las transformaciones e incluso uso de recursos no necesariamente propios de la escena teatral. Entre estos recursos aparecen las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, aplicaciones, plataformas y recursos interactivos o no, que amplían las preguntas pre-existentes sobre lo qué es y no teatro, sus escenarios y vínculos posibles, que expanden la relación teatro-espectador a orillas de cualidad controversial.

## 1.4 Tecnovivio

El desarrollo e influencia tecnológica en el arte y en la escena teatral ha ampliado los escenarios de desarrollo del arte, hasta lo que conocemos como tele performance, teatro inmersivo, teatro robótico, teatro virtual y/o digital, entre otros términos.

El escenario teatral, como muchos escenarios sociales y políticos, con el avance de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación se han trasladado a los dispositivos electrónicos, pantallas y plataformas a través de las cuales se puede establecer contacto “directo” con otro ser, mediados por elementos tales como un celular, computador, o tablet. Dispositivos que, por su uso y sus funciones, parecen un apéndice más del cuerpo humano.

Es en este contexto como llegamos al concepto de tecnovivio, desarrollado por Dubatti. Este término se usa para designar “la cultura viviente desterritorializada por intermediación tecnológica” (*Dubatti, 2015, pág. 46*). Se pueden distinguir dos grandes formas de tecnovivio:

- “El tecnovivio interactivo (el teléfono, el chateo, los mensajes de texto, los juegos en red, el Skype, etc.), en el que se produce conexión entre dos o más personas.
- Tecnovivio monoactivo, en el que no se establece un diálogo de ida y vuelta entre dos personas, sino la relación de una con una máquina o con el objeto o dispositivo producido por esa máquina, cuyo generador humano se ha ausentado, en el espacio y/o en el tiempo.

El tecnovivio interactivo se sintetiza en la relación bidireccional hombre 1-máquina-hombre 2, en cambio el monoactivo en hombre 1-máquina {hombres}. Llamamos al tecnovivio interactivo dialógico,

en cambio al monoactivo, monológico. Este tipo de tecnovivio monoactivo es el que proponen las tecnologías del libro, el cine, la televisión o la radio tradicionales.” (Dubatti, 2015, pág. 46).

Estas formas de interacción con el arte teatral no son ajenas al mismo, sin embargo resultan retadoras para espectadores y para actores escénicos aún cuando, paradójicamente, los seres nos encontramos habituados al uso constante de pantallas a través de las cuales realizamos distintas actividades y nos vemos inmersos en particulares formas de proyectar y crear realidades. El reto radica en el hecho de que, el teatro se ha concebido como un arte vivencial, en el cual resulta ‘indispensable’ la relación corpórea entre los seres implicados en el hecho escénico. Corresponde entonces, sobre la crisis con cierre de espacios artísticos, repensar y rediseñar las relaciones escénicas.

## 1.5 Teatro ante la crisis: aislamiento social y convivio ¿crisis que potencia el arte escénico?

*En realidad, la tecnología teatral existe desde los propios orígenes de la representación, desarrollándose ya en Grecia sistemas de elevación de los actores (deus ex machina) y después todo tipo de sistemas en busca de dar verosimilitud a las representaciones, como los mecanismos para la ejecución de manantiales, etc. Este desarrollo tecnológico se vió ampliamente impulsado por la introducción de la luz eléctrica en el siglo XIX y, más adelante, por las aportaciones de Meyerhold, Brecht o Piscator con el desarrollo de plataformas móviles, máquinas y proyecciones.*

*En: Hormigón, J.A., Máquina y Puesta en Escena y Oliva, C., Antecedentes de la Máquina Escénica, en De Diego, R. y Vázquez, L. (Ed.), La Máquina Escénica: Drama, Espacio y Tecnología, Universidad del País Vasco, Zarauz, 2000.*

Históricamente el “*Teatro ha ido creciendo en medio de las crisis*” tanto como para aseverar, según Fabio Rubiano (Semana, 2018), que esta es una de las bases del teatro en la Historia. En Colombia diversas situaciones han constituido el estado de alerta en el que siempre se ha encontrado el teatro hasta afirmarse que, en palabras de Santiago García: “*los grupos teatrales son herederos constantes de las crisis económicas, del desprecio con la indiferencia aparejada siempre, es decir, ligados a la solidez de la inestabilidad*” (Cuervo, 2007).

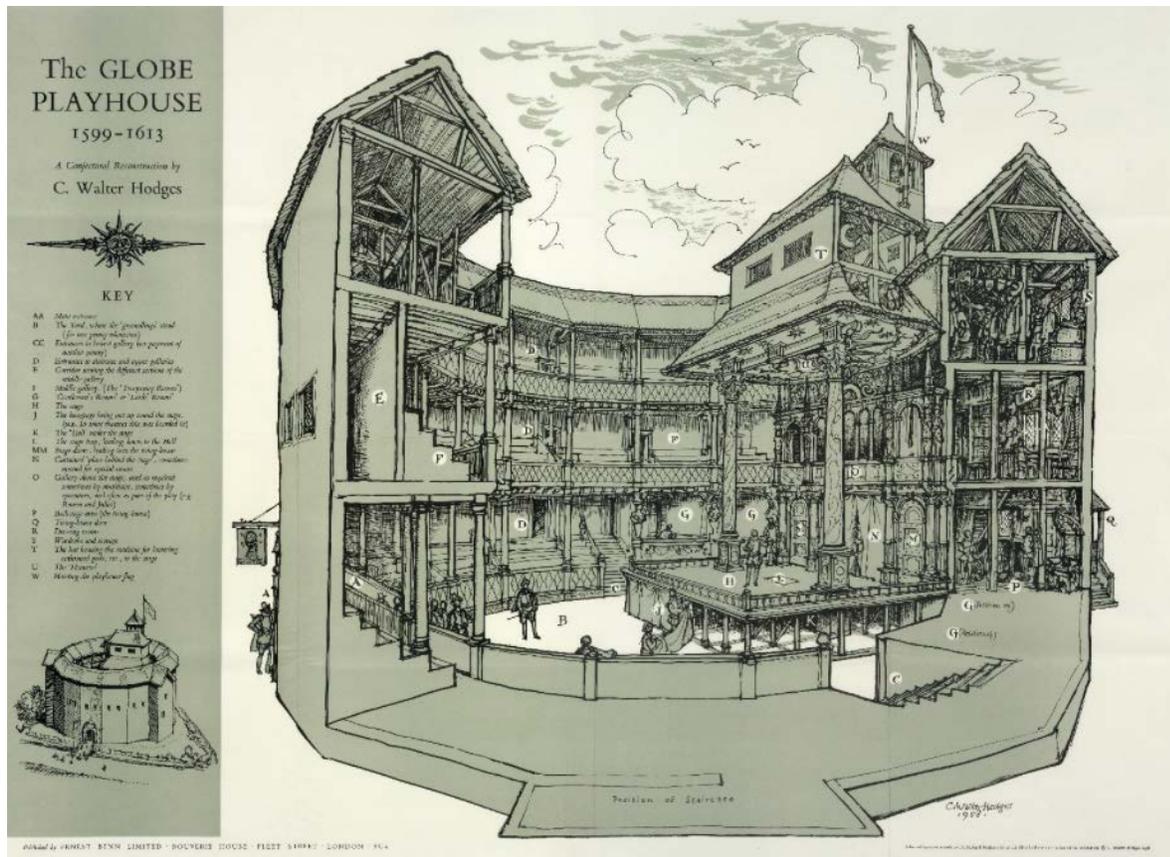
Desde la *Ilíada* de Homero, canto I, donde el ejército griego sufre una epidemia que mata a sus soldados a causa de un castigo del dios Apolo producto del rapto de Criseida por parte del rey Agamenón, continuando con *Edipo Rey* de Sófocles con Tebas azotada por una peste resultado de una contaminación religiosa, pasando por la *Historia de la Guerra del Peloponeso* del historiador Tucídides quien en el libro II hace referencia a la peste vivida en Atenas en el siglo IV a.C.; y literaturas universales como el cuento *El Rey peste* (1835) de Poe, la novela *La Peste* (2004) y la dramaturgia *El Estado de Sitio* (2018) de Camus y *Ensayo sobre la ceguera* (1995) de Saramago; entre

otros ejemplos, son en definitiva interpretaciones, reclamos, alegorías, y evidencias de lo que han significado las pestes y pandemias en la historia de la humanidad y que por más por más avances logrados en sistemas de producción y consumo, en palabras de Camus: “Ha habido en el mundo tantas pestes como guerras y sin embargo, pestes y guerras cogen a las gentes siempre desprevenidas” (Camus, *La peste*, 2004).

Así mismo, como se han registrado las pandemias, pestes y crisis en la historia del hombre, se han desarrollado ideas que permiten la realización de espectáculos escénicos y la protección de las ciudades. Este es el caso de los teatros en el período isabelino, los cuales eran construidos en las afueras de Londres separados de la ciudad por puentes que protegían a esta última de que se contagiara gran población londinense en caso de desatarse una peste. Si esto sucedía los puentes se elevarían y todos los que estuvieran fuera de la ciudad se quedarían allí; esto porque el teatro al convocar a las masas sería foco de enfermedad.

Fuera de la ciudad, Londres tuvo durante este período una decena de teatros permanentes, la mayoría al aire libre, situados al norte y sur del río Támesis. Se trataba de construcciones de madera, o madera y ladrillo, de forma hexagonal u octagonal (con excepciones) y con un escenario medianamente cubierto. Constaban de un patio al aire libre circundado por dos o tres pisos de graderías o galerías, imitando las posadas en las cuales se realizaban anteriormente las representaciones y que fueron reemplazados por los teatros procurando ser espacios más salubres para todos los y las partícipes de los espectáculos teatrales.

El primero de estos teatros en construirse fue The Theatre en 1576 por James Burbage y Philip Henslowe, posteriormente fue desmantelado para construir el Globe Theatre (1599). En 1577 se construyó The Curtain, hacia 1587 The Rose, y en 1595 The Swan. A pesar de que se desarrollaron grandes edificaciones no siempre el teatro fue considerado como una forma de cultura elevada, siendo asociado a otro tipo de diversiones poco edificantes para el alma lo que llevó a la destrucción de estos espacios por orden del gobierno puritano a partir de 1642. (Drugstore magazine cultural, 2015).



**Figura 1:** Reconstrucción documental de The Globe entre 1599 y 1613, por Walter Hodges.

La construcción arquitectónica más cercana a las ya mencionadas, aunque no construida con la misma motivación de los teatros isabelinos, es el Sydney Ópera House en Bennelong Point, Australia; el cual se conecta con la ciudad a través del Sydney Harbour Bridge y, permite mantener fuera de la ciudad las masas atraídas tanto por la arquitectura del teatro como por los espectáculos realizados en este.

Las epidemias ahora se propagan de formas diferentes, se transmiten a velocidades cibernéticas y nos anestesian o controlan de formas variopintas. Hemos alcanzado grandes libertades, pero nunca antes hemos sido tan vulnerables, tan manejables, tan temerosos a reconocer lo mucho que nos necesitamos los unos a los otros para seguir viviendo (Camus, 2018, pág. 6). Es en las epidemias y/o crisis que se destaca la naturaleza humana, desde su estado sublime hasta su estado grotesco, y también es donde se crean territorios fértiles para la creación y transformación artística, social, política y económica.

Hoy que una nueva emergencia se presenta a las puertas del teatro mundial: la pandemia generada por el virus covid-19; el actual e incierto tránsito mundial, ha establecido un nuevo orden, quizá provisorio, para toda sociedad y el planeta, según el cual las ciudades amanecen y anohecen transitadas por pocos, y las casas, ahora lugares de observación del exterior, se encuentran llenas de personas, animales, objetos, preocupaciones, angustias y miedos; la sensación de incertidumbre nos ha invitado a repensarnos como sociedad, reescribirnos, palpar nuestros contrastes, deconstruirnos y así mismo habitar nuestro presente como única alternativa tangible de existencia y creación de un estar.

Ante la vigente crisis mundial, el arte escénico ha migrado a las pantallas, alcanzando un reconocimiento mayor por parte del público y diversificando sus escenarios (ahora casas, habitaciones, patios) adaptándose a las distintas plataformas posibles para la divulgación y creación teatral. Los y las creadores han encontrado distintas estrategias para mantener la asistencia del espectador haciéndolo partícipe del hecho proyectado y convocándolo a la co-creación de este. El compartir del arte escénico a través de plataformas virtuales ha potenciado la creación de obras multidisciplinares y multiplataforma, la creación de nuevos contenidos solo para redes sociales y virtuales, la distribución libre de material teórico antes de baja divulgación, como pasos fundamentales para estar presentes en la escena. Los espectadores cuentan entonces con un amplio panorama de opciones para su disfrute estético, reflexión y emoción, que en general se acercan a una posible búsqueda de empatía digital que posibilite un convivio a través de herramientas virtuales.

Este panorama ha ayudado, por demás, a aligerar la innegable fricción entre los artistas escénicos y el mundo virtual, y al mismo tiempo ha reavivado el temor de que el teatro, arte resiliente por excelencia, desaparezca al transformarse y desterritorializarse en códigos, algoritmos y lenguajes propios de la virtualidad. Este ejercicio del temor tampoco es nuevo, pues en su momento la aparición del cine significó preguntarse y movilizarse en relación con el quehacer escénico.

## **1.6 Teatro y virtualidad. Herramientas virtuales y convivio**

A finales de los años 70 surge una nueva herramienta que establece un espacio común de exploración y conocimiento a la par que concilia dos escenas “ajenas” en principio, la ciencia y el teatro, esta herramienta es: el ordenador; el cual trae consigo la cultura del ordenador, nueva para el momento.

La cultura del ordenador no sólo genera nuevas técnicas y nuevas mediaciones, sino que se infiltra en los resquicios más íntimos de la cultura dando lugar a una transformación de las categorías de lo humano, de la máquina, de lo real y de las posiciones relativas entre tales términos. Entendemos entonces que no sólo las formas de producción, almacenamiento y distribución se ven afectadas por los cambios surgidos de los avances tecnológicos / mediáticos, la percepción y la cultura en sus raíces más profundas están generando adaptaciones para asimilar estas nuevas posibilidades de expresión, comunicación y producción (Carrillo, 2004).

La llegada de las tecnologías de la comunicación al teatro y al espacio escénico posibilitó herramientas y formas de representación antes impensadas, desarrollando nuevos lenguajes de significación narrativa, permitiendo que el teatro se adapte a su contexto tecnológico. Desde comienzos del siglo XX las proyecciones en las pantallas teatrales se han visto en el hecho teatral desde los precursores Erwin Piscator y Emil Burian con su exploración de un teatro mnemotécnico que respondía a una necesidad socio-política de su época, o Josef Svododa uno de los primeros artistas en proyectar personajes que se encontraban fuera del espacio escenográfico en obras como *El undécimo mandamiento* (1950), *Linterna Mágica* (1958) e *Intolleranza* (1965) (Spinelli).

Esta interacción entre el teatro y las nuevas tecnologías forman parte del diseño del espectáculo teatral como son el tracking video, la realidad aumentada y el mapping, que indudablemente brindan nuevas posibilidades expresivas y nos permiten cuestionar las características formales y función tradicional de los elementos teatrales y del teatro en sí mismo preguntándonos entonces por sus límites.

Es evidente que esa adaptación del teatro a las herramientas virtuales crea fisuras en el quehacer teatral al encontrarse más elementos en diálogo en el espacio escénico. El

convivio en estos encuentros sincrónicos y/o asincrónicos, ante espectáculos pregrabados o en vivo, se adapta a las circunstancias de una escena que está en circulación desde la desterritorialización que propone la virtualidad, abriendo la posibilidad de construir otra mirada sobre el acontecimiento teatral, que facilita el compartir, crear, sentir y experimentar al otro, a partir del diálogo mediado por la máquina.

La virtualidad no anula por completo el cuerpo, el conocimiento, las ideas, ni la generación de afectos, pues se constituye a través de otras redes de significación en un espacio de relación y vínculo diverso entre: los actores, su acción y su espectador con el espacio de la acción, el espacio virtual y el entorno del espectador, donde se dialoga entonces desde lo conceptual, lo formal, lo estético, lo simbólico, lo vivencial y lo virtual, redefiniéndolo en una encrucijada espacio-temporal; que, si bien representa nuevos retos también invita a la construcción y fortalecimiento del vínculo con el espectador otorgando los estímulos necesarios, y estableciendo los canales de comunicación pertinentes para que la relación teatro-espectador mediada por la pantalla sea provechosa y posible.

## 1.7 Teatro y tecnovivio ¿es posible?

El teatro tecnovivial es ejemplo de la capacidad resiliente del teatro como arte vivo que aún en las condiciones más complejas emerge y es un hecho que se ha dado desde hace mucho tiempo en la historia del teatro ahora como opción adecuada para las condiciones actuales. El teatro tecnovivial existe cuando está en resistencia contra las nuevas y ya no tan nuevas condiciones culturales, cuando se vuelve para el hombre un permanente recuerdo de su naturaleza temporal. (Dubatti, 2003, pág. 41). Ya lo vimos en los años 90' con la compañía La Fura del Baus, quienes realizaron creaciones calificadas en su momento como “experiencias” o “Work in progress”, desarrollando espectáculos tanto en espacio físico con público, como también en lugares en simultáneo donde era posible verlos a través de pantallas y equipos de retransmisión. Las pantallas en estos espectáculos no eran, ni son, decorados, resultan interlocutores, narradores de la dramaturgia no textual de esta compañía diversa a quienes, en su momento y ahora, el uso de pantallas les favoreció encuentros, propició valorizaciones y dio lugar a reconocimientos.

En este ejercicio de pantallas, la vida y la escena se presentan una frente a la otra como enjambres comunicativos, donde emerge un territorio umbral dado por la virtualidad y en el cual todo lo que sucede genera nuevas conductas y percepciones de expectación y nuevas sensibilidades que solo serán conocidas por el emisor escénico a través de escritos, reacciones, emojis, etc. El tecnovivio en este sentido no es una oposición al convivio, sino una posibilidad de encuentro escénico, sin la literalidad de la presencia del cuerpo. Si en la realidad entendemos el tecnovivio como modo convivial altamente tecnologizado entonces el teatro en este modo de lo real tiene posibilidad de emerger (Caballero, 2016, pág. 2). La relación tecnovivial, entonces, estará cargada de una constante y consciente actividad por parte de los creadores y espectadores que favorezca el desarrollo de estilos nuevos capaces de romper los sentidos perceptivos comunes y que proporcione nuevas maneras de interconectar e interpretar los estímulos que se reciben. Se cocrean nuevas narrativas que redescubren las

corporalidades de actores y espectadores, en la interrelación cuerpo emisor/imagen en pantalla/cuerpo receptor.

## 1.8 El valor de la peste y su atemporalidad a través de Camus

La naturaleza temporal del hombre emerge ante eventos catastróficos y repentinos sobre todo cuando estos tienen un origen desconocido. Las pestes que han asediado a la humanidad, como la que actualmente nos ocupa, han llenado las agendas políticas y sociales fuera de la trivialidad alterada por los sobresaltos propios de la incertidumbre en la cual cada nuevo suceso o situación es peligrosa y nos desnuda como sujetos y como sociedad.

Cuando el ser humano se encuentra bajo una amenaza se ve abocado ante la elección de la estrategia de supervivencia más apropiada. En estas situaciones si los medios para protegerse son escasos, la condena de desprotección trasciende de la condición física del sujeto y se cuestionan, entonces, las estrategias de supervivencia posibles. Pero, al mismo tiempo, entre la solidaridad y empatía, y el egoísmo e inseguridad, se condena al ser humano a que las fuentes de contagio proliferen si él se encuentra desprotegido, logrando de esta manera que lo peor de cada uno se halle en el clima propicio de gobernarlo.

Tanto en *La Peste* (2004), como en *El Estado de Sitio* (2018), Camus denuncia las pestes del hombre evidenciando que las peores pandemias no son de origen biológico sino morales, de construcción individual y social. *La Peste* narra los estragos de una epidemia que causa centenares de muertos en una ciudad con una vida frenética en la cual sus habitantes carecen de sentido de la comunidad, donde la acumulación de bienes es más razonable que la búsqueda de mejoría moral y social<sup>9</sup>. En *El Estado de Sitio*, posteriormente, se narran los sucesos de una peste que adquiere protagonismo como autoridad, orientando la vida de una comunidad que ya se encontraba cegada, y dividida; la peste en este caso establece un nuevo orden, con parámetros y diligencias

---

<sup>9</sup> Como existencialista, es constante en los escritos de Camus la crítica y denuncia al materialismo del hombre, que deja al ser a un lado, sancionando la falta de empatía y calidad moral que adquiere forma en su estilo literario y el de sus contemporáneos como Sartre y Becket.

definidas que hacen de la vida un trámite de largo alcance enmarcada por justificaciones, certificados, juicios y condenas.

Las pestes expuestas entre la acumulación de bienes y los certificados, como matrices respectivas de las obras antes mencionadas, posicionan al sujeto sobre grietas morales por las cuales se filtran acciones solidarias y también mezquinas. El ser humano, en estos escenarios, lucha por sobrevivir evidenciando todas sus imperfecciones y a pesar de estas; la irracionalidad, la inmadurez, el egoísmo, el señalamiento indiscriminado producto de la sospecha, la acumulación de poder, la indiferencia aparejada por el desapego a la comunidad, el insilio como estrategia de supervivencia, y la desvalorización de la vida a causa del desinterés común y los trámites, minimizan, en últimas, la peste biológica que solo ha cristalizado la cruenta condición humana. Aún en este escenario Camus propone que *“hay en los hombres más cosas dignas de admiración que de desprecio”* (La peste, 2004) rescatando las acciones solidarias y la resistencia desde y con los afectos en contraste con el escenario de pesadumbre dominante que hace pensar a los lectores, sobre la posibilidad de cambio del sujeto a través de la exposición de la muerte como vehículo de reflexión en sus escritos, en un marco temporal y geográfico que adquiere un rango de metáfora universal.

En ambos escenarios se presentan preguntas implícitas como: ¿Qué es lo ético en una pandemia? ¿Cuál es el papel de las autoridades en situaciones de crisis y desamparo? ¿Cómo responde la humanidad ante una peste? Siendo estas solamente algunas de las preguntas que permiten estudiar la condición humana ante estados de crisis.

El escenario actual presenta un panorama similar al retratado por Camus en sus obras, donde el sujeto se encuentra en una encrucijada trazada por el in-silio, ex-ilio, e in-xilio<sup>10</sup>, en el cual las pantallas reverberan y adquieren protagonismo cuando la distancia física se proclama como ley y se duda de la posibilidad de afectos, características que ponen de manifiesto la importancia excesiva atribuida al individuo como también la relevancia de la imagen y las pantallas como dispositivos de contacto.

---

<sup>10</sup> Se distinguen estos conceptos por sus referencias al exterior e interior del ser y la separación de este de alguna situación externa que repercute en su interior o situación interna que se ve maximizada en su entorno.

El teatro y las distintas actividades culturales han tenido que ajustar sus creaciones para virtualizarlas con el deseo de mantener la cercanía con los espectadores y de igual manera crear espacio en la virtualidad para el teatro y la interacción con productos culturales.

## **2. El espectador y el actor. Propuesta de análisis y dinámica de una puesta en línea**

## 2.1 El teatro en la virtualidad

Como respuesta a la crisis del sector de las artes escénicas a nivel mundial las pantallas se han convertido en los escenarios donde, a través de plataformas digitales, se establecen redes de contacto con los espectadores. Ante la digitalización del mundo, el arte teatral ha desarrollado, de forma rápida<sup>11</sup>, respuestas posibles para producir y crear según los esquemas de soportes virtuales que eran poco conocidos por la mayoría de artistas escénicos.

La virtualidad establece un juego entre la realidad y la ficción donde los cuerpos son remotos y se vinculan a través de códigos que provocan una innovación y reorganización de los elementos convencionales constituyentes de la escena que es superpuesta en las pantallas<sup>12</sup>; esta vinculación de lenguajes ha permitido diversificar los canales de transmisión, producción y creación de la escena teatral que, gracias a la tecnología, se ha trasladado en mayor o menor medida a las plataformas virtuales alcanzando a una mayor cantidad de público ya cercano o no al teatro. Ese es el caso de teatros como el Teatro Petra, Teatro Mayor Julio Mario Santo Domingo, Teatro del Bicentenario, Acción Impro<sup>13</sup>, Casa Tomada, entre otros grupos y salas nacionales e internacionales que han diseñado propuestas para posicionarse en el espacio virtual entre la innumerable lista de creadores para plataformas digitales.

---

<sup>11</sup> Se hizo evidente ante el cierre de espacios culturales la disposición, inicialmente a través de redes sociales, de múltiples obras de teatro y danza grabadas, compartir a través de conversatorios y conferencias, y configuración de espacios de conversación de temas de interés de espectadores, críticos y artistas teatrales.

<sup>12</sup> Estas pueden ser consideradas como una cuarta pared (Durán, 2019).

<sup>13</sup> Esta compañía teatral especializada en la construcción, producción, dirección y montaje de espectáculos de improvisación con 20 años de trayectoria, se destaca en la situación actual por la construcción de espectáculos híbridos en los cuales se enlazan lenguajes propios de la televisión, radio y teatro en propuestas audiovisuales como Los Impredecibles, Desafinada Stereo y Los de la Oficina, propuestas disponibles en su canal de Youtube.

La condición actual de la escena teatral ha trasladado además de puestas en escena, festivales, conferencias, diplomados, talleres y escuelas, que se han enfocado en la creación y distribución de contenido teatral adaptable a la virtualidad y también de airear la discusión abierta entre teatro y virtualidad, resaltando que las nuevas preguntas en relación al teatro han buscado ser resueltas tanto desde la acción como desde la palabra, deviniendo en propuestas con múltiples objetivos como cultivar alternativas que propicien la continuidad de la producción escénica, responder a las necesidades creativas de los artistas, experimentar con nuevas plataformas y lenguajes teatrales flexibles, adaptables y vivos, y generar impacto y posición entre los miles de espectadores de plataformas digitales.

El pensar en la creación de un teatro para la pandemia ha impulsado propuestas innovadoras en la escena teatral, indagando hasta qué punto es posible la creación a través de un soporte virtual como respuesta a un contexto que ha obligado a cerrar los teatros y ha hecho latente la pregunta sobre la posibilidad de producir teatro sin la relación convivial. Las emergentes preguntas encuentran una respuesta posible en la convergencia del lenguaje teatral con el lenguaje audiovisual, relación que sabemos ha sido explorada con anterioridad en el arte teatral, donde no solo se trasladan los contenidos teatrales a los medios digitales sino que es necesario crear un sentido narrativo de esta convergencia. En los inicios del cine (siglo XIX) con las primeras películas de Charlie Chaplin, Fritz Lang, Buster Keaton o Sérguei Eisenstein, podemos observar toma de aspectos interpretativos y compositivos del arte teatral, evidenciándose en el uso de planos generales, la distribución de objetos en el espacio y el estilo interpretativo de actores y actrices con cualidades expresivas exageradas atribuidas al teatro. A su vez, creadores como Meyerhold, Erwin Piscator, y Brecht fueron curiosos en la indagación por los lenguajes cinematográficos en el teatro, atendiendo a la composición desde los detalles, la creación de planos escénicos, la interacción con sonidos pregrabados para la escena, la simultaneidad visual y la ruptura y desjerarquización de los elementos teatrales.

Posterior a estos, creadores escénicos contemporáneos como Robert Wilson, John Jesurun, Ivo Van Hove, Milo Rau, entre otros, continuaron con la hibridación entre el

lenguaje audiovisual y el escénico creando piezas con visual y narrativas fascinantes que es posible experimentar dentro y fuera del espacio teatral convencional.

En nuestro contexto, las primeras acciones tomadas tanto por compañías independientes como por las grandes salas de teatro nacionales e internacionales se enfocaron en implementar transmisiones gratuitas de sus obras, previamente producidas, a través de plataformas virtuales; lo cual, como medida inicial propagó la idea de que, a pesar de la crisis, había teatro, aunque la creación compartida contaba con una recepción distinta por parte del espectador. Con la necesaria experimentación en las plataformas digitales se han desarrollado propuestas que evidencian un carácter multidisciplinario, multiplataforma y diverso, que trasciende del entretenimiento y la expectación pasiva en la búsqueda de la organicidad y reciprocidad a través de las pantallas que sin lugar a duda representan un desafío y también un campo fértil con potencialidades para la creación teatral.

A continuación, se comparte la propuesta tomada como caso de estudio que da base al desarrollo de esta breve investigación:

### **2.1.1. Caso de estudio: Insomnia**

Es una propuesta que nace del encuentro entre la puesta en escena *Insomne-Tierra-Insomne* (obra de proyección del grupo de estudiantes del VIII Semestre del Departamento de Artes Escénicas de la Universidad de Antioquia) y la vida en el encierro de los estudiantes en pandemia. Se propone como un ejercicio creativo que entrelaza ambas experiencias, es decir, el acontecer escénico vivido y la cotidianidad del grupo, afectos y necesidades expresivas de este tiempo. El resultado es una experiencia virtual, que juega entre imágenes, afectos de los estudiantes y los textos en off, nacidos de la obra principal y la vida misma.

Como metodología de creación se parte del concepto de suceso, entendido desde la mirada de Chantall Maillard como eso que sucede sin punto previo ni posterior que lo contextualice pero que genera un impacto en quien lo realiza y quienes lo observan, son hechos que se dan como sensación de movimiento y cambio que componen un acontecimiento y que no necesariamente se desarrollan de manera lineal por razones de causa-efecto dentro de una obra dramática; los sucesos, en este caso, están dados principalmente a partir de las narrativas creadas por cada personaje de la obra *Insomne-Tierra-Insomne* y la relación de estos con los sucesos experimentados en pandemia. La obra en mención es una versión libre del texto, *La Puta Madre* de Marco Antonio de la Parra.

#### **Metodología de creación**

##### **Primer trayecto:** Construcción de Enciclopedia del actor/actriz

Este concepto se toma de Umberto Eco (*Semiótica y Filosofía del lenguaje*, 1990, Barcelona, Lumen.), con el cual comprendemos que las vivencias personales y las vivencias de los personajes se entrelazan para la creación de sucesos. En la creación de una enciclopedia se trabaja a partir del concepto como sensación, enunciado, imagen y no como un significado fijo, sino como un significante que se traslada a una acción.

### **Segundo trayecto:** Instalación de sucesos o Imagen Afecto

Las imágenes en este caso no tienen una fábula, no cuentan un por qué o un para qué, sino que se trabaja con ellas a partir de la fuerza que generan, tomando el suceso desde la pragmática que apunta al momento en que una acción o acto cambia de estado, también se consideran las imágenes-afecto que son aquellas acciones que solo al verlas generan algo en el sujeto aunque no necesariamente cambien de estado.

### **Tercer Trayecto:** Tejido

En este punto se vuelve a mirar la creación Insomne-Tierra-Insomne, como base, donde se unen escenas sin conectores causales sino por conectores diversos, por conjunto de sensaciones y/o signos escénicos, dejando un tejido simbólico donde es el espectador quien le da sentido a la historia uniendo los elementos que se presentan en la puesta.

### **Cuarto Trayecto:** Selección

Al ser una puesta virtual, se seleccionan las imágenes que sean posibles para una puesta en vivo, a partir de la factibilidad de las mismas, aunque eso significaba dejar ir imágenes que resultaban muy poderosas para el tejido escénico.

Se mantiene la comunicación tras cámara, por chat, por audios tras pantalla, de manera que todo nos mantengamos atentos a la creación y podamos hacer funcionar la puesta con el vértigo de que sea la tecnología como plataforma la que nos falle.

### **Quinto Trayecto:** Creación de guiones

Se crea un guion para pantalla paralelo a un guion de sucesos escénicos.

En el guion para pantalla se tienen en cuenta las partes técnicas de la puesta, se consideran los minutos de cada acción, se hace un dossier de composición de manera que se cree un sentido general de la puesta que responda a las preguntas dadas por Insomne-Tierra-Insomne y a la vez por las preguntas propias del estar en pandemia, se determina quién se encarga de la música de acuerdo a su capacidad de conexión de internet y a su conocimiento de la puesta, se tiene en cuenta la cámara como relator y así se viste a esta de una luz particular, de texturas, colores, etc.

En el guion de sucesos escénicos, se parte de la poética y metáfora de la casa que es construida y destruida por todos como personajes y todos como seres que nos encontramos en casa de manera permanente por la pandemia.

En esta propuesta de creación, el acudir al universo íntimo de cada actor/actriz nos otorga una gran variedad de imágenes que se sujetan en un plano de consistencia, que es la casa. Las imágenes en esta puesta son construidas, con la casa, por la casa y para la casa. La música, los objetos y las acciones son elementos que nos sirven como conectores del tejido escénico, además del texto dramático en el cual se narra una muerte que es trasladada al espacio de la casa en el encierro.



**Figura 2:** Captura de imagen, puesta en escena Insomnia en XV Festival de Teatro Universitario Universidad de Caldas.

## 2.2 Potencialidades de la escena virtual

El acontecimiento teatral mediado por recursos tecnológicos abre la posibilidad de construir otra mirada sobre el hecho teatral teniendo como ejes poéticos la diversificación de la comunicación y los estímulos, la interacción y la virtualidad. La inclusión de interfaces comunicativas permite disgregar la puesta en escena en elementos individuales, que dialogan entre sí, potenciando la actuación, el sonido, la iluminación, y la recepción considerados como entes individuales que en sí mismos, dentro del espacio virtual, pueden generar nuevas formas de representación de la escena donde la puesta en su totalidad cita su propio discurso y construye su propia línea estética destacando la composición de narrativas más que la construcción de fábulas. Las puestas con estas características corresponden a la categoría de teatro posdramático, entendida como un nuevo tipo de teatro representacional que hace un nuevo uso de los signos teatrales (Paoletta, 2019, pág. 94).

Entre los signos teatrales posdramáticos se encuentra el abandono de la síntesis, las imágenes oníricas, la sinestesia y el performance text; este último se constituye en el acontecer escénico como resultado de la interacción con el material lingüístico y la textura de la escenificación (Paoletta, 2019, pág. 97). Las plataformas virtuales vinculadas a las puestas en escena ofrecen varias posibilidades de consolidación y distribución de las creaciones escénicas procurando que estas, en la trasposición al medio virtual, no pierdan sus intenciones y propósitos con el público al cual se orienta la puesta. A partir de esto se describen entonces las potencialidades de la escena virtual, a saber<sup>14</sup>:

- La reapertura del diálogo entre los signos teatrales posibilita la expansión de los mismos generando atmósferas de carácter inmersivo que, con la presencia del actor integrada al paisaje escénico virtual, cristaliza en la imagen una sucesión

---

<sup>14</sup> La siguiente clasificación se realiza a partir de la experiencia colectiva de puesta en línea de la creación teatral *Insomnia*, obra participante del XV Festival Internacional Universitario de Teatro de Manizales, 2021. Véase en: [https://www.youtube.com/watch?v=H8Ub7s\\_wzb4](https://www.youtube.com/watch?v=H8Ub7s_wzb4)

de acontecimientos ligados al proceso de construcción y deconstrucción de la escena y no al producto en sí mismo.

- El redescubrimiento de la presencia del actor, la iluminación, el sonido, destacan la construcción de la escena como un entramado de texturas no jerárquicas, que desplazan la centralidad del actor hacia formas dinámicas de la escena que la desligan de cánones clásicos de construcción teatral.
- La interacción de materiales comunicativos busca la confluencia entre el arte teatral y la virtualidad, posibilitando la creación de contenido exclusivo para la escena virtual, la cual cuenta con plataformas que permiten la realización escénica como suceso experimental y vivencial tanto para el actor como para el espectador que se ve envuelto en las narrativas integradas por la imagen, el sonido, la iluminación y el actor.
- La apropiación del azar como vehículo fértil de creación escénica apela al mantenimiento de un estado de proceso y actividad continua, donde se desliga la puesta en escena del resultado y la inscribe en el suceso y la acción propias del acontecimiento teatral, visto como un laboratorio en el cual debe hacerse énfasis en los elementos escénicos y los signos teatrales que mantenga viva la escena teatral en la multiplicidad mediática.

Las creaciones virtuales permiten la consecución de un acontecimiento teatral diverso que integra en sí lo orgánico y lo mecánico de una puesta en escena que muestra un amplio abanico de construcción desde la imagen estática en dos dimensiones, la proyección grabada que refleja la ilusión de la tercera dimensión, la producción de imágenes pensadas dentro del marco virtual sin diluir el diálogo con la escena vivencial, y la adaptación de puestas en escena convencionales -sin uso de discursos digitales-, a la escena virtual.

En este entramado de texturas y discursos la relación e interés entre el espectador y el actor se ve reconfigurada en la virtualidad, logrando de esta manera una integración de capas discursivas en un plano de complementación y relación convivial en la puesta en línea o escena virtual.

## 2.3 El espectador y el actor en la virtualidad

La virtualidad propone un entramado de texturas y discursos entre el espectador y el actor donde la experiencia estética de estos, en la implementación de medios tecnológicos, requiere de un estado de concentración por parte de los actores y espectadores que permita se sumerjan en el mundo escénico creado y dispuesto en línea que involucre al espectador en la misma búsqueda de los actores en miras a una posible empatía digital.

El actor contemporáneo es portavoz de un compromiso estético-político que adopta distintas formas en contextos históricos particulares yendo del pensamiento a la acción y de esta a la experiencia. Cuando este como emisor, se relaciona con un espectador (receptor) en un espacio determinado ocurre el acto teatral. El actor, concebido como artista en el arte contemporánea, que ha devenido en performer, ostenta no solo su presencia física, sino también su propia experiencia biográfica interpelando de forma directa al espectador y su experiencia de vida (Paoletta, 2019, pág. 9) reformulando constantemente los roles consagrados en el ejercicio teatral.

Así, el espectador teatral contemporáneo, frente a la diversidad de la escena, los entornos articulados, la interpelación del actor, los escenarios múltiples que promueven las plataformas digitales y recursos tecnológicos, y en general lo multi e interdisciplinario en la creación artística contemporánea, tiene por compromiso seleccionar, trasladar y construir lenguajes libres de las metáforas propias de la composición dramática para lograr una comprensión parcial o total de la puesta en escena presenciada, a través de un discurso propio que toma en consideración su discurso, el discurso escénico, y con estos otros discursos propios de la historicidad del espectador que han sido internalizados. Esta pluralidad de voces es un acto de comunicación que “(...) se trata de una polifonía en la que resuenan las voces de otros discursos en el interior de los discursos y de los sujetos” (Bajtín, 2007, pág. 255).

La utilización del lenguaje de la virtualidad supone un giro en muchas disciplinas artísticas y culturales y en las relaciones que en estos espacios se establecen. Entrados los años 80 la sociedad se enfrentaba a la proliferación y asentamiento de medios de comunicación e información masivos -radio, televisión y más adelante el internet- que supusieron un reajuste en las artes y formas de expresión y comunicación al intervenir en los circuitos culturales y artísticos previamente establecidos. Tanto el espectador como el actor a partir de la intervención de las tecnologías se enfrentan a diversas experiencias perceptivas con las cuales es posible indagar sobre nuevas espacialidades, comportamientos y diálogos inéditos en la escena teatral a través del trabajo colaborativo entre los distintos lenguajes dispuestos y los nuevos modos de representación escénica.

Las distintas modalidades de representación escénica en la virtualidad ofrecen y proponen tanto al espectador como al actor distintos retos y experiencias que pueden variar desde un recorrido pasivo para el espectador al cual se le suministra un imaginario en el que no está presente el actor, a recorridos activos con un híbrido entre, la puesta en línea en vivo y la creación pre-grabada más el uso de herramientas interactivas dentro de la puesta, como también la posibilidad de vivenciar una acción en vivo que incitan al espectador a participar activamente del movimiento escénico. Todas estas modalidades en mayor o menor medida tienen como propósito envolver al espectador para sumergirlo en la experiencia que presencia, buscando, quizá, nuevas posibilidades que logren satisfacer la necesidad de creación de un mundo imaginario y trascendental sobre las bases racionales que ofrece la puesta o que se propone el espectador o el actor para sí mismos.

Con la virtualidad y las pantallas como escenarios y principales medios de interacción entre los actores, la puesta en escena y el espectador, se plantean líneas para el diseño de un nuevo edificio teatral que propicie la innovación técnica de la escena que sea pretexto de interacción y acción por parte del actor y el espectador sin renunciar por completo a una relación tecnovivial empática con la constitutiva relación convivial.

Como espectador o receptor, se tiene enfrente un juego constante entre las imágenes, los cuerpos y la idea de lo simultáneo en la que por momentos no hay espacio para

reflexionar cuál es el cuerpo del actor en conjunción con las imágenes que se proyectan del mismo en la pantalla y que, asimismo, da paso a una dimensión de ambigüedad que puede resultar desconcertante e incómoda al pensar cuál es la imagen actual, cuál es la imagen virtual, etc. Como creadores hay reflexiones frente al encuadre, del marco, de la fotografía donde hay por lo tanto una mirada de lo pictórico, lo cinematográfico y lo teatral. Son estas las narrativas que hacen posible el diálogo teatral a través de las relaciones desde el tecnovivio.

## 2.4 Dinámicas del convivio en el tecnovivio

El convivio como manifestación ancestral de la cultura viviente, diferencia al teatro del cine, la televisión, la radio, el Skype y el chateo, porque el teatro exige la presencia viva, real, de un cuerpo presente, de los artistas, en reunión con los técnicos y los espectadores (Dubatti, 2015, pág. 45) ; se diferencia del tecnovivio, es decir, la cultura viviente desterritorializada por intermediación tecnológica (Dubatti, 2015, pág. 46).

Dichos conceptos, aunque se proponen como opuestos, constituyen en sí dos paradigmas existenciales diferentes que dialogan entre sí considerando que se desarrollan sobre una encrucijada territorial y temporal mediada por herramientas técnicas. La situación tecnovivial implica una organización de la experiencia determinada por el formato tecnológico (Dubatti, 2015, pág. 46) y la situación convivial implica una organización de la experiencia propia de la reunión. El teatro es una reunión territorial de cuerpos (pág. 45) que tanto en escenario virtual como presencial posibilita la mirada y con esta el establecimiento de un vínculo entre el espectador y el actor siempre y cuando se pacte, teniendo en cuenta el tipo de acontecimiento teatral, la relación a construir entre los espectadores y la escena.

Si bien una puesta en escena dada por intermediación tecnológica puede presentarse a primera vista como fría y/o lejana, no elimina la posibilidad de relación convivial haciendo uso de las herramientas dadas por las plataformas virtuales, logrando que el convivio no desaparezca de la experiencia escénica vivenciada, siendo, más bien, una posibilidad convivial donde lo tecnológico no niega al cuerpo, ni el tiempo presente del mismo, sino que se presenta como una extensión de este aceptando que la tecnología y uso es más extenso que lo comunicacional y mediático, y que el cuerpo y el tiempo divergen y devienen en cuanto se relacionan con otros elementos.

Para que una experiencia teatral tecnovivial posibilite una interacción, propia del convivio, es necesario hacer uso de las herramientas convenientes dispuestas por las plataformas digitales sobre la cual se desarrolla la puesta y desligar a esta de un marco

puramente estático porque este propone inicialmente la virtualidad. Dentro y fuera de un escenario virtual la experiencia teatral dada a partir del encuentro establece un compromiso de diálogo, mutua estimulación y condicionamiento que no estén dados de formas presupuestas y no necesariamente afectivas, pero sí recíprocas cuando la distancia, ya sea en la sala de teatro o tras las pantallas, es lo suficientemente benigna para permitir la existencia y correlación de un espectador-participante y un actor-performer construyendo la poiesis de una nueva teatralidad. No hay certeza en la virtualidad de saberse mutuamente intervenidos sin embargo existe la disposición tecnológica adecuada para que se dé dicha afectación; siendo que “si se generara un video-chat, un sistema de circuito cerrado, o cualquier otro mecanismo interactivo, entonces se despliega el universo tecnovivial, aunque el espectador no lo use, saber que existe el modo de implicarse en el acto es suficiente para generar la ilusión de zona de experiencia y, entonces, afirmar que se posibilita una experiencia teatral, en modo tecnovivial, desde luego” (Caballero, 2016, pág. 5).

La zona de experiencia tecnovivial, que promueve la reciprocidad y tiene la intención intrínseca de mantener la presencia, es nítida y expande la mirada, comprendida como prolongación de la escritura, de los seres implicados en la puesta en línea haciendo uso de las herramientas virtuales –cámara, micrófono, audio, chat, reacciones- en las cuales los sujetos involucrados logran constituir un cuerpo, fundamentalmente diverso, presente y claro en su capacidad territorial, expandida entre la presencia virtual y la presencia en su entorno cotidiano, y aurática de uno y otro. Esta particular forma de presenciar el teatro puede señalar un meta-discurso intrínseco al modo tecnovivial (Caballero, 2016).

Al destacar entonces, el proceso de construcción del encuentro y la necesidad de desarrollo de una experiencia contextual, circunstancial y sobre todo dada desde lo relacional, se expresa la idea de un convivio extendido en el tiempo y en el espacio de los participantes de la experiencia teatral conjurados entonces desde un tecnovivio donde es posible generarse la ilusión de un único espacio de relación convivial. Es importante, por demás, no subestimar una práctica teatral en surgimiento que al apoyarse en modalidades convencionales del teatro y en las teatralidades expandidas

no se agota en los límites pre-establecidos para el desarrollo del acontecimiento teatral aún en la virtualidad.

## 2.5 Herramientas y modalidades del teatro para la virtualidad

A partir de los últimos decenios del siglo XX se dio el nacimiento y proliferación de una amplia variedad de proyectos teatrales aplicados a contextos no comunes al teatro convencional, y que respondían a fines no solo estéticos, renovando el teatro en todas sus dimensiones. Desde el teatro político, libre, del absurdo, experimental e independiente, hasta el teatro aplicado, -en donde se encuentra, el teatro foro, social, dramaterapia, teatro en las empresas, entre otras modalidades-, se evidencia el valor de la diversificación como ruptura de la escena teatral convencional, acercando a los partícipes del teatro a nuevas experiencias de creación y relación con la puesta en escena.

Cada una de las modalidades mencionadas presenta un entramado de características propias aplicadas a diferentes contextos y haciendo del acontecimiento, convivio y poiesis, nomenclaturas diversas que ofrecen distintas perspectivas de construcción y relación con la escena. La hibridación, intencionalidad y alteridad son características implícitas de estas modalidades que, haciendo uso del carácter interdisciplinario del teatro, toman elementos de investigación y práctica de disciplinas como la filosofía, psicología y demás ciencias sociales y humanas, dando como ruta un tejido en el cual contribuyen distintos actores dentro y fuera de la escena teatral. Esto no quiere decir que estas prácticas teatrales se aparten del teatro en cuanto forma estética, sino que expresa que en la praxis de las modalidades de teatro aplicado y sus corrientes convergen el teatro, la política, la ética, el territorio -entendido como tejido social-, y la comunidad.

El Teatro Aplicado se destaca, en este escenario, por proponer un universo teatral receptivo y sensible que pone en práctica “actividades dramáticas que fundamentalmente existen fuera de la corriente dominante del teatro convencional (...) y especialmente deseosas de beneficiar a los individuos, a las comunidades y a las sociedades” (Nicholson, 2005, pág. 2). Esta característica permite instalar el teatro en una zona de intervención directa con enfoque investigativo y social que puede resultar

beneficiosa para la virtualidad, si se piensa esta como campo de intervención mediada por herramientas tecnológicas y digitales, reconociendo el potencial del teatro para conservar, desarrollar y fortalecer aspectos de la vida del sujeto, y así mismo la capacidad de las plataformas digitales para conservar memorias, desarrollar escenarios y fortalecer propuestas donde intervienen distintos medios que rompen las formas habituales de percibir y conceptualizar el teatro y el entorno.

Con base a las herramientas anteriormente diseñadas y el análisis hasta aquí, se hace menester el presentado proponer un sistema de interpretación y unos elementos a considerar en una puesta en línea, de modo que estos sean guía para las construcciones del teatro en y para la virtualidad.

## 2.6 Propuesta de análisis y elementos a considerar en una puesta en línea

A causa de la contingencia ocasionada por el virus SARS COVID-19 y las consecuencias que éste ha traído para el teatro a nivel global, hay toda una discusión en torno a las posibilidades bajo las cuáles el teatro puede seguir existiendo en la ciudad de Medellín, en Colombia y, en general, en el mundo. La reflexión se da principalmente en redes sociales, donde se pronuncian voces con opiniones a favor o en contra de un teatro “virtual”, y lo que este implica tanto para los actores como para los espectadores.

Tras estas reflexiones una cantidad de actores y actrices han encontrado en la virtualidad la oportunidad para continuar haciendo lo que disfrutaban a pesar de las circunstancias. Sin mediaciones de transmisión “en directo” se pueden ubicar una enorme cantidad de artistas que han trasladado sus creaciones teatrales al video como soporte; casos como la serie “Íntimo” creada por Melissa Pinzón Restrepo, actriz estudiante de la Universidad de Antioquia, la cual consiste en varios videos creados en casa que abordan los temas de la intimidad y la soledad en la contingencia, bajo el mismo formato se encuentra la serie “Humanidad Express” creada por Andrés Moriano Samanante, también actor y estudiante de la Universidad de Antioquia, quien a través de la red social Instagram -junto a un grupo adicional de creadores- expone vivencias, preguntas y anhelos trazados por la realidad y la ficción que capítulo a capítulo ahonda más en aquellas orillas de la humanidad empestanda por otros azares, afanes, y bondades alejadas del virus que gestó el proyecto.

Por otro lado, bajo el formato de transmisiones “en directo” se presentan actores como Milton Araque y compañías como Acción Impro, La Acera del Frente, y Kakatua Violeta, y propuestas como Insomnia<sup>15</sup>, que abren las pantallas como los telones de sus casas

---

<sup>15</sup> Insomnia nace como una creación realizada por estudiantes de los programas de Teatro -de los últimos semestres- de la Universidad de Antioquia, encabezados por la maestra y directora Luz Dary Álzate para

creativas para, de esta manera, compartir una experiencia que pretende ser más cercana y menos superficial con el espectador.

Estas experiencias, si bien son interesantes, carecen casi todas de algo fundamental para la existencia del teatro, y es el aporte que los espectadores hacen para tener acceso a los productos artísticos. La discusión se da poco a poco y es casi nula la existencia de personas que aborden una situación inédita para muchos desde una perspectiva teórico-práctica, es decir, pensando y haciendo. Más allá de verdades canónicas y fundadas en categorías que permiten nombrar el mundo, se aboga por una construcción desde el hacer, que no abandone el pensamiento pero que tampoco se permita ser restringida por los cimientos que los teóricos han establecido.

A partir de las búsquedas realizadas de puestas en escena virtuales, la propuesta de “Por una teatralidad menor” (2010) y con base en la cocreación de la experiencia escénica *Insomnia*<sup>16</sup>, propongo los siguientes enunciados para ser considerados en miras a contribuir a la realización de una puesta en escena para el espacio virtual:

- ❖ Analizar la propuesta textual y cómo ésta permite la multiplicidad de relaciones e interacciones con otros dispositivos no dados por la presencialidad.
- ❖ Crear un plano de consistencia y/o inmanencia sobre el cual se desarrollará la puesta permitiendo la existencia de fugas que estarán determinadas por el espacio virtual.

---

participar en el Festival Internacional de Teatro Universitario de Manizales FITU 2020, recibiendo considerable interacción y elogios por parte de los realizadores del evento y los espectadores asistentes al encuentro en línea al destacarse por desarrollarse completamente en vivo.

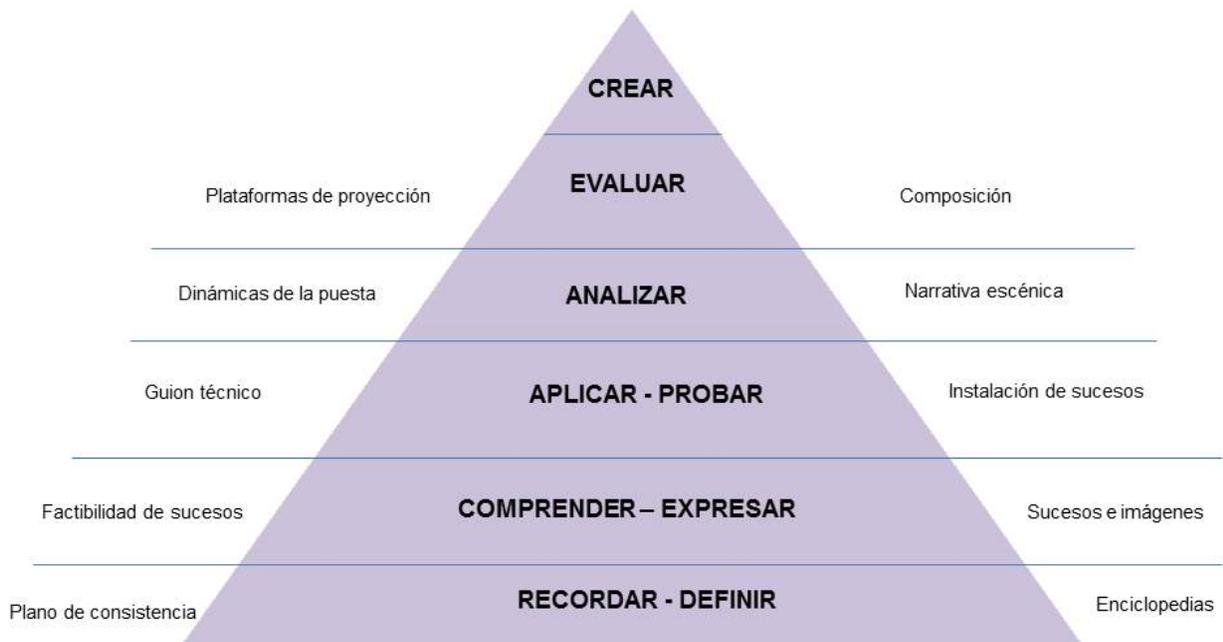
<sup>16</sup> La siguiente propuesta se realiza principalmente a partir de la experiencia colectiva (como actriz y posterior espectadora) de puesta en línea de la creación teatral *Insomnia*, obra participante del XV Festival Internacional Universitario de Teatro de Manizales, 2020. Puesta disponible en:

<https://www.facebook.com/106276287922741/videos/361283388326815> Conversatorio disponible en:

<https://www.facebook.com/106276287922741/videos/781605959080600>.

- ❖ Trabajar a partir de la construcción de pliegues temporales y narrativos que permitan la adaptación de la puesta al entorno virtual y presencial enfatizando en la interacción y cooperación del espectador en la puesta.
- ❖ Hacer evidente el dispositivo de interacción en el espacio virtual.
- ❖ Evitar el textocentrismo, la concentración de la acción en el actor, y la división de espacios entre los espectadores, los actores y la puesta; esto para propiciar la inmersión de los espectadores en la puesta suministrando los estímulos necesarios que lo inviten al imaginario propuesto en la pantalla, para así evitar la dispersión en su propio entorno.
- ❖ Atenuar la espectacularidad y optar por velar por la discursividad de la incertidumbre y la ambigüedad de los contenidos transmitidos desde una motivación determinada a ser desentrañada por el espectador.
- ❖ Dar al espectador o receptor un papel más activo, induciéndole a “escribir” aquello que el espectáculo deja en penumbra, permitiéndole rellenar los huecos de la significación y reclamando, por tanto, su participación creadora (Sinesterra, 2010).

A continuación, se relacionan los elementos previamente expuestos y los considerados para la creación de la puesta *Insomnia* en un diagrama de taxonomía de Bloom. Se usa este modelo tradicionalmente pedagógico aplicado al proceso de creación, entendido como un proceso cognitivo y sensible, de manera tal que este modelo es considerado como el más apropiado al sistematizar la creación, ya que permite organizar los pasos de un proceso y las acciones de este de manera clara y precisa:



**Figura 3.** Taxonomía de creación

**3. El teatro para la virtualidad: modalidades de un teatro multidisciplinar. La escena vista como territorio textual**

### 3.1 Teatro multidisciplinar

Desde una concepción moderna de las artes escénicas se entiende que estas parten del hallazgo y coincidencia de diversos lenguajes como el audiovisual, la danza, la performance, el teatro, y otros, que al concentrarse en una forma de expresión artística en particular rebasan las barreras de definición de géneros específicos al no jerarquizar ninguna expresión artística en su área de acción o desarrollo; este tipo de artes se denominan multidisciplinarias, y en estas todas las disciplinas dialogan para lograr una conexión y comunicación con el espectador a través de planos de inmanencia<sup>17</sup> o planos de consistencia que engloban los estímulos ofrecidos al espectador y que posibiliten el entendimiento transversal de una composición escénica divergente.

---

<sup>17</sup> La inmanencia no remite a un Algo como unidad superior a toda cosa, ni a un Sujeto como acto que opera la síntesis de las cosas: sólo cuando la inmanencia no es ya inmanencia a otra cosa cualquiera, se puede hablar de un plano de inmanencia. Tan poco como el campo trascendental no se define por la conciencia, el plan de inmanencia no se define por un Sujeto o un Objeto capaces de contenerlo. (Guilles Deleuze, 2002, pág. 234). En sus trabajos, Deleuze y Guattari hacen muchas referencias al valor de la inmanencia. En particular, en su último libro *¿Qué es la filosofía?* (2016), en el que reconocen a Spinoza como el padre del inmanentismo. Con anterioridad, Deleuze había dedicado la segunda parte de su texto: "Spinoza y el problema de la expresión" al "paralelismo y la inmanencia", al tratar el problema de la causa emanativa y la causa inmanente. Por otra parte, "El plano de la inmanencia" es el título de un largo capítulo del libro *¿Qué es la filosofía?* (capítulo II). Especialmente, en estas páginas (39-63), los autores oponen la filosofía al arte y a la ciencia sobre la base del despliegue de diversos planos. En esta triple oposición, el arte y la filosofía necesitan construir, por un lado, un plano de *creación* para la variación de las percepciones (el arte) y, por otro, un plano de *inmanencia* para la invención de los conceptos (la filosofía). En lo que atañe a la ciencia, para legitimar su existencia esta última debe instituir un plano de *referencia*. En el discurso de Deleuze y Guattari la inmanencia se opone, por un lado, a la trascendencia (como punto de separación del pensamiento religioso) y, por el otro, a la referencia, como horizonte de las ciencias. Con respecto a la creación de los perceptos y los conceptos, la ciencia propone la búsqueda de las funciones, distinguiéndolas en constantes y variables. Pero, al mismo tiempo, el plano de referencia es el de la veracidad de los hechos que se tienen que reconstruir en la historia. La nueva exigencia de desplegar los conceptos o de reconstruir los acontecimientos tal como sucedieron es el

El teatro es fundamentalmente multidisciplinar pues está constituido por una serie de disciplinas como el movimiento, la música y el diseño, además de la dirección y la actuación para producir el acontecimiento escénico. En una propuesta multidisciplinar la experimentación es intrínseca al proceso creativo y en este el texto, el movimiento, el trabajo actoral, la música, la iluminación y el diseño son eslabones con los cuales se busca dar forma a una idea que genere un discurso plástico y narrativo propio, en el cual, trasladado al contexto cultural y social actual, se propicie la articulación de la narrativa -textual-, el cuerpo, el espacio, y el dispositivo digital forjando un discurso plástico y narrativo asociado a lo tecnológico. Esta asociación implica el descubrir y desarrollar nuevos usos para elementos tecnológicos que sirvan de herramienta para comunicar de distintas maneras con el público, donde es posible dilucidar un cambio en la situación artística en el marco de las producciones emergentes e innovadoras para el sistema teatral.

Compañías como La Fura dels Baus (1979) y PanicMap (2012), apuestan por la construcción de lenguajes propios a través de obras de teatro total y proyectos artísticos comprometidos con la innovación e implementación de recursos tecnológicos, adaptados a una puesta en escena con una búsqueda estética singular en la cual se destacan la acción y la interacción como ejes escénicos.

Ahora bien, en estas propuestas de teatro multidisciplinar conviene detenerse y señalar que el cuerpo, el actor, el espectador y el texto, adquieren otras definiciones y formas. Se resalta el interés en lograr la identidad ontológica del cuerpo por medio de relaciones intensivas con otros cuerpos dentro de los cuales hay afecciones e intensidades de fuerzas; esta naturaleza es el cuerpo sin órganos en Gilles Deleuze<sup>18</sup>, a través de esta concepción se puede romper con la subjetividad y el dualismo de un

---

resultado del plano de la inmanencia, pero también su primer intento de diferenciarse del plano de referencia. Según Deleuze: “*El plano de la inmanencia no es un concepto pensado ni pensable, sino la imagen del pensamiento, la imagen que se da a sí mismo de lo que significa pensar, hacer uso del pensamiento, orientarse en el pensamiento [...]*” (Zinna, 2008).

<sup>18</sup> Deleuze, G., Guattari, F., ¿Cómo hacerse un cuerpo sin órganos? (1947).

Léase también: Pardo, J. El cuerpo sin órganos: presentación de Gilles Deleuze (2011).

cuerpo cartesiano que se autoafirma por medio de la palabra que desgarrar y que, en palabras de Artaud, “rompe los límites de la conciencia”<sup>19</sup>. El actor, entonces, como el ser donde coexisten heterogeneidades, puede ser denominado performer al ser un cuerpo poético que acciona produciendo una poíesis específica, donde la interacción del actor con imágenes digitales produce un cambio de paradigma en su labor (Paoletta, 2019, pág. 186)<sup>20</sup> y se ve impulsado a generar variaciones en su acción al estar en relación con recursos tecnológicos. El espectador, por su parte, en vínculo con el actor, fusiona los lenguajes dispuestos en la escena para construir su propio lenguaje a partir de experiencias perceptivas que lo constituyen en espectador-participante, espectador-observador, espectador-invitado, espectador intruso, entre otras figuras<sup>21</sup> en el arte contemporáneo. Finalmente, el texto adquiere dimensión de plano de texturas, narrativa poética aumentada o territorio poético que se expande más allá de la palabra escrita y hablada, como un recurso provocador para la escena y los implicados en esta. En los textos está presente una constante voluntad de (re)definir las fronteras de comunicación teatral a través de estrategias discursivas de composición en la producción dramática. Sobre la escena entonces recaen texturas, narrativas y planos que requieren de un tratamiento delicado y una adecuada composición de manera que permita dar cuenta de los distintos hechos comunicativos que encierran la especificidad del acontecimiento teatral a ser percibido por los espectadores.

---

<sup>19</sup> Véase en el Artículo online: El devenir Artaudiano. Lectura de Deleuze sobre Artaud. Jorge Fernández Gonzalo. Revista A Parte Rei. Revista de Filosofía, Mayo 2011 pagina 9.

<sup>20</sup> Afirmación tomada a partir de los textos: Pavis, Patrice (1994, 2005) Diccionario del teatro. Buenos Aires. Editorial Paidós, y, Pavis, Patrice (2007, 2011, 2015) La puesta en escena contemporánea. Orígenes, tendencias y perspectivas. Murcia. España. Edit.um.

<sup>21</sup> Léase: Matewecki, N. Las figuras de espectador en el arte contemporáneo. 2014

## 3.2 La escena como territorio textual

El teatro, sin duda, es una forma de comunicación artística en la cual se hacen uso de diferentes recursos que componen un discurso único donde se relacionan distintas disciplinas. La luz, el sonido y el espacio son capaces de generar la atmósfera necesaria para multiplicar los signos que generan los actores con su cuerpo o su voz, y así mismo el texto, el director, el autor y el público se presentan como co-creadores, transmisores y traductores de la puesta en escena vivenciada.

Es inevitable que las circunstancias históricas, culturales y sociales, influyen en la creación de la puesta en escena, como también en la posible recepción del espectáculo por un público determinado. Un conjunto de variables que atiende a las necesidades y acontecimientos socio-culturales van a incidir en la representación y en su recepción, la cual se ve habitada por capas de subjetividades diferentes que coexisten para dialogar entre sí en el sujeto como espectador y como actor, por lo tanto la escritura y lectura de un texto dramático “se verá extrañada, no solo por una subjetividad ajena, sino, además, por unas maneras, unas formas, unas nociones estéticas que ya son determinadas por el texto originario” (Sinesterra, 2012, pág. 14).

En una sociedad donde la virtualidad adquiere relevancia como nuevo espacio de enunciación para la producción teatral contemporánea, en cuyo contexto, cabe destacar que los códigos de la teatralidad cambian y se pueden vincular dentro de las propuestas de teatro posdramático, nominado por Hans-Thies Lehman en 1999, que ha sido referente para analizar y conceptualizar la estética de la escritura y la escena en el teatro contemporáneo; los escenarios y textos se presentan como una suerte de caja de Pandora, existen, coexisten y se contrastan una polifonía de temas mediante la presencia atemporal de personajes y escrituras, donde la voz, el discurso y el motivo de dicha polifonía puede ser fragmentada y particularizada en el espacio tiempo virtual donde el modo épico, el narrativo y el dramático, son diversificados por las voces que

encierran el acontecimiento evocado. Esto, visto como amplitud<sup>22</sup> de los textos – entendidos como capas de discursos- es constante de la literatura dramática, que, en el contexto actual, modifica algunas de las funciones del teatro y su texto, y así mismo se atreve a considerar otras formas de contar –desde- la escena teatral.

A partir de este referente surgen propuestas escriturales que plantean la necesidad de construir nuevas estructuras dramáticas, aunque el teatro posdramático no concibe la existencia de estructuras, que toman en cuenta los cambios en el texto escrito posdramático como la ruptura de la mimesis, la idea de ficción y la representación, en la creación de los personajes y la estructura de la obra escrita; y que contienen, por ende, desarrollos de contenidos distintos a los de la fábula clásica, una perspectiva distinta de representación, y una nueva posición frente a la escritura teatral que, aunque en la modernidad se presenta fragmentada, propone un universo cerrado (Martínez, 2013, pág. 1). Así pues, en el teatro posdramático ni el texto ni la escena son homogéneos y por lo tanto no pueden concebirse dentro de una categoría específica del arte teatral que, por sus movimientos y búsquedas, surge en la necesidad irremediable de una escena aún inexistente que quizá se anuncia y sitúa en el límite de la representación y que propende por una reeducación de los órganos teatrales, lo cual deriva en un grado de aceptación o rechazo por parte de los implicados en el hecho teatral.

Para Artaud, el porvenir del teatro -y en consecuencia el porvenir en general- no se abre más que mediante la anáfora que se remonta a la víspera de un nacimiento. La teatralidad tiene que atravesar y restaurar de parte a parte la «existencia» y la «carne». Habrá que decir, pues, del teatro lo que se dice del cuerpo (Derrida, 1989, pág. 318) y concebirlo desde la transformación, mutación e intervención constante para así engendrar en cada uno de los caracteres del lenguaje teatral postulados que permitan la investigación sobre la inmediatez del encuentro teatral y los dispositivos de retribución de su sistema.

Crear las condiciones para intensificar la presencia, la incandescencia del actor en escena, pero también la presencia del receptor, la vivencia participativa del espectador en la sala, durante ese fugaz encuentro que la representación instaaura (Sinesterra,

---

<sup>22</sup> Sanchís Sinesterra, Serie Teórica y Técnica\_ Dramaturgia de textos Narrativos, 2012, págs. 17-20

2010), debe ser la apuesta del teatro en sus distintos lenguajes y espacios de acción enriqueciendo los medios y recursos, de énfasis cooperativo y participativo, disponibles para quizá contribuir así a una relativa evolución del teatro y mantener la relación convivial independientemente de la distancia o cercanía física de los espectadores y los actores de una puesta en escena.

Ahora bien, percibiendo la escena como un territorio textual es posible crear universos no representacionales, pero sí teatrales, donde el teatro no está subordinado al texto y, por el contrario, cada uno de los elementos de este enuncian un mundo parcial dispuesto para la creación. Es necesario entonces tomar cada uno de los caracteres comunicativos del teatro (iluminación, vestuario, sonido, actor, director, etc.) y extender sus discursos sobre la escena, separarlos y conjugarlos con las dinámicas del espacio de la acción, para finalmente ponerse en diálogo con las búsquedas y deseos implícitos que motivan la creación y proyección de una puesta en escena determinada. Es posible entonces que, tras un análisis profundo, quede clara la diferenciación y reciprocidad entre la palabra y el personaje, la música y la atmósfera teatral, la imagen visual y la composición, la fábula y la temática de la puesta. Esta incipiente búsqueda no propugna a un “perfeccionamiento o totalidad del teatro” quizá solo revive aquello que Cervantes planteó en su obra *El Rufián Dichoso* (2009) a través de su personaje Comedia que dice:

*“Los tiempos mudan las cosas y perfeccionan las artes, y añadir a lo inventado no es dificultad notable. Buena fui pasados tiempos, y en estos, si los mirares, no soy mala, aunque desdigo de aquellos preceptos graves que me dieron y dejaron en sus obras admirables Séneca, Terencio y Plauto, y otros griegos que tú sabes. He dejado parte dellos y he también guardado parte porque lo quiere así el uso, que no se sujeta al arte...” ¿“El uso que no se sujeta al arte”?*

¿El uso escénico de la práctica teatral está enfrentado con el arte para

Cervantes? ¿El arte son las reglas clásicas del pasado y transgredirlas para crear un lenguaje comunicativo con el público es deteriorarlas?<sup>23</sup>

Mirar el revés de las reglas clásicas del teatro y pensarse el arte como una estructura abierta fragmentada, acercándose a la teoría del caos, invita a crear un lenguaje comunicativo como territorio complejo y abierto, que emule a la propulsión de una acción continua y dinámica que logre establecer comunicación rápidamente con la entidad social con la cual se encuentra en relación que es el público, esto en virtud de un proceso que pretende indagar en las metodologías aplicadas en la construcción de escena de manera que esta –con una intención comunicativa clara aunque divergente- sirva como punto de partida para la realización, satisfacción, y cuestionamiento de la entidad social en cuestión. Ejemplos de este tipo de construcciones se evidencian en las propuestas de Sarah Kane, Robert Wilson, Tadeusz Kantor y Michael Grüber; propuestas que buscan la confrontación de la idea de representación con algún tipo de límite que desarrolle una reflexión acerca del hecho teatral y las posibilidades de representación y presentación de una puesta en escena, y a su vez, quizá de forma indirecta propende a que el público reflexione sobre sí mismo y su estado como entidad social.

Estas construcciones escénicas y posibilidades de escritura como todos los dispuestos constituyen caminos de creación sin ser verdades absolutas o circuitos sin posibilidad de relación o entrecruce con otros.

---

<sup>23</sup> José Luis Alonso de Santos / Revista Teatro/CELCIT Número 35-36



## Conclusiones

Las formas y grados de relación entre la escena virtual y la escena física ponen de manifiesto la enorme riqueza del campo teatral al hacer posible la intersección de lenguajes técnicos y expresivos entre cada una de las formas de la escena. En una misma realización escénica pueden combinarse diversos lenguajes que alteren las bases clásicas conocidas del teatro donde el grado de variación que se dé a uno u otro elemento pueden abrir la puerta a una multiplicidad mayor de lenguajes y lecturas de la escena. El espacio, el tiempo y la acción escénica se transforman pues ahora hay un espectador-narrador principal que está en medio de la escena: La cámara, la pantalla y con ella muchos puntos de fuga que no son aprehensibles por el creador. Como creadores encontramos que es necesario asumir roles de técnicos, de compositores y de intérpretes, haciendo la labor actoral como un centro donde deben converger diversos aprendizajes para la escena. No basta con ser buenos intérpretes escénicos, es necesario comprender plataformas digitales para que estas sean aliadas en la proyección de una creación teatral.

Las funciones o roles que adquieran los creadores determinarán las dinámicas de la escena dando lugar y sustento a las diversas dramaturgias que se cocrean: dramaturgia del tiempo, dramaturgia de la iluminación, música y objetos que compongan el ambiente escénico, dramaturgia del actor, dramaturgia de la pantalla y/o de los recursos técnicos, convergen y son posibles en el contexto posdramático de la creación y en un estado de urgencia del arte teatral.

Es evidente que esta crisis ha abierto preguntas y heridas del arte teatral, y así mismo ha expandido los tipos de creaciones escénicas, al encontrarnos con un gran banquete de radioteatro, videoescenas, performances, teatro en redes sociales, lecturas dramáticas en vivo, propuestas de teatro express, teatro pre-grabado, entre otras formas de creación donde la participación del público se da de manera mediática, durante la puesta, y no a espera de que finalice como suele ser en el teatro

convencional. Es valiosa entonces la diversificación de la escena, la diversificación de una obra entendida desde distintos formatos.

A la luz de las necesidades sociales y las posibilidades creativas de construcción del teatro, es claro que, si bien este no puede ser masivo en términos del convivio por la situación actual de 2020, aún puede darse si se incide en la zona de la experiencia, donde se gesta la teatralidad y se busca encontrar valor en los elementos teatrales para actualizarlos y ajustarlos al presente. La situación actual nos recuerda que el teatro se puede hacer desde cualquier lugar, y que los lugares del teatro siguen siendo estudiados e investigados, y esta labor de documentar y registrar el teatro a través de los soportes posibles será precisamente lo que evite su pérdida.

Hay diferentes maneras de entender la finalidad del acontecimiento teatral, y a partir de cada una de estas más la constitución de un puente comunicativo entre el escenario y el espectador, creado desde códigos comunes, es posible involucrar al espectador, establecer empatía, aunque esta sea digital, y propiciar reflexiones sobre el quehacer teatral y su impacto. De esta manera, vale afirmarse que no es una verdad que el acontecimiento teatral depende en exclusividad del convivio, no lo es tampoco que las pantallas y determinantes de la virtualidad restringen la creación artística y mucho menos que el teatro y las artes en general deberán construirse bajo el panel de tendencias virtuales. El debate, sin embargo, sigue abierto.

## Bibliografía principal

- Aristófanes. (s.f.). Comedias II : Las Nubes, Las Avispas, La Paz, Los Pájaros.  
*Comedias II : Las Nubes, Las Avispas, La Paz, Los Pájaros*. Biblioteca Gredos.
- Aristóteles. (1999). *Poética de Aristóteles*. (B. R. hispánica, Ed., & V. G. Yebra, Trad.)  
Madrid, Madrid, España: Gredos.
- Bajtín. (2007). *Yeregui*.
- Boal, A. (2009). *Conferencia en el día internacional del teatro*.
- Caballero, B. (2016). Teatro en tecnovivio. Notas para una dislocación del convivio teatral (Versión resumida en dos entregas). *Teatro en tecnovivio. Notas para una dislocación del convivio teatral*. Obtenido de <https://labarracaunam.files.wordpress.com/2018/07/teatro-en-tecnovivio-segunda-entrega.pdf>
- Camus, A. (2004). *La peste*. Brcelona: Edhasa.
- Camus, A. (2018). *El Estado de Sitio*. Madrid: Alianza.
- Carrillo, J. (2004). Arte en la red. Madrid, Madrid, España: Ediciones Cátedra.
- Cuéllar, G. M. (2010). Inventar lo trágico. Nietzsche. *Revista Latinoamericana de Estudios sobre Cuerpos, Emociones y Sociedad*, 1-9.
- Cuervo, M. (2007). *Revista Semana*. Obtenido de Semana.com:  
<https://www.semana.com/entretenimiento/articulo/el-teatro-colombiano-en-crisis/86121-3>
- Derrida, J. (1989). *La escritura y la diferencia*. Anthropos editorial del hombre.

- Drugstore magazine cultural*. (8 de Junio de 2015). Obtenido de Drugstore magazine cultural: <https://drugstoremag.es/2015/06/en-torno-a-shakespeare-y-los-primeros-teatros-londinenses/>
- Dubatti, J. (2003). *El convivio teatral: teoría y práctica de teatro comparado* (Vol. 1). Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina: Atuel.
- Dubatti, J. (2008). *Historia del Actor de la grecia clásica al presente* . Buenos Aires: Ediciones Colihue S.R.L.
- Dubatti, J. (2015). Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. *Revista colombiana de las artes escénicas*, 9, 44-54.
- Durán, D. B. (2019). La dramaturgia del actor-mimo, de la técnica al concepto, un legado de Étienne Drecroux hacia un teatro del futuro. *La dramaturgia del actor-mimo, de la técnica al concepto, un legado de Étienne Drecroux hacia un teatro del futuro*. Medellín, Antioquia, Colombia: Departamento de Artes Escénicas Universidad de Antioquia.
- García-Huidrobo, V. (2018). *Pedagogía Teatral: Metodología Activa en el Aula*. Chile: Los Andes. Obtenido de <http://www.memoriachilena.gob.cl/archivos2/pdfs/MC0050907.pdf>
- Giancotti, F. (1967). *Mimo e gnome. Studi su Decimo Laberio e Publilio Siro*. Florencia: G. D'Anna.
- Guilles Deleuze, F. G. (2002). *Últimos textos: El "Yo me acuerdo" la inmanencia una vida*.
- Guilles Deleuze, F. G. (2016). *¿Qué es la Filosofía?=( Colección Argumentos ed.)*. Anagrama .
- Laferrière, G. (s.f.). La pedagogía teatral, una herramienta para educar . *Educación social num 13, Facultad de Arte Universidad de Québec*, 54-65.
- López, S. C. (2010). La figure de l'enfermement comme modèle tragique dans la dramaturgie contemporaine colombienne. *La figure de l'enfermement comme*

- modèle tragique dans la dramaturgie contemporaine colombienne*. París, Francia: Universidad Sorbonne-Nouvelle.
- Lopez, S. C. (2010). Tesis de Doctorado: El encierro como modalidad de lo trágico en la dramaturgia contemporánea colombiana. *El encierro como modalidad de lo trágico en la dramaturgia contemporánea colombiana*, 486. (U. Sorbonne-Nouvelle-Paris, Recopilador) París, Francia. Obtenido de [https://colombianistas.org/wp-content/themes/pleasant/biblioteca%20colombianista/03%20ponencias/17/Camacho\\_Lopez\\_Sandra%20.pdf](https://colombianistas.org/wp-content/themes/pleasant/biblioteca%20colombianista/03%20ponencias/17/Camacho_Lopez_Sandra%20.pdf)
- Martínez, F. d. (2013). Territorios textuales en el teatro denominado posdramático. *Territorios textuales en el teatro denominado posdramático*. Ciudad de México, México: Paso de Gato.
- Matewecki, N. (2014). Las figuras del espectador en el arte contemporáneo. *Las figuras del espectador en el arte contemporáneo*. La Plata, La Plata, Argentina. Obtenido de <http://papelcosido.fba.unlp.edu.ar/boa/14/PDF/08-Matewecki.pdf>
- Muertas, O. (1 de Febrero de 2019). *Ovejas Muertas*. Obtenido de Ovejas Muertas: <https://ovejasmuertas.wordpress.com/2019/02/01/jorge-dubatti-el-teatro-como-acontecimiento/>
- Musso, O. (1998). *Lo specchio e la sfinge. Saggi sul teatro e lo spettacolo antico e moderno*. Florencia: Aletheia.
- Nicholson, H. (2005). *Applied drama, the gift of theatre*. Palgrave Macmillan.
- Nietzsche, F. (2004). *El Nacimiento de la Tragedia*. Madrid: Alianza Editorial.
- Paoletta, A. (Abril de 2019). Tesis doctoral: El actor en la realidad virtual. Artes escénicas, tecnología y aportes sobre teorías de actuación. *El actor en la realidad virtual. Artes escénicas, tecnología y aportes sobre teorías de actuación*. Córdoba, Córdoba, Argentina.
- Pavis, P. (2005). *Diccionario de Teatro*. Buenos Aires: Paidós.

- Pavis, P. (2015). *La puesta en escena contemporánea. Orígenes, tendencias y perspectivas* (2015 ed., Vol. 1). (U. d. Murcia, Ed.) Murcia, Murcia, España: Editum.
- Poe, E. A. (1835). *King Pest*. Londres: Tales of the Grotesque and Arabesque.
- Saavedra, M. d. (2009). *El Rufián Dichoso*. Obtenido de [http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-rufian-dichoso--0/html/ff31ea1a-82b1-11df-acc7-002185ce6064\\_2.html](http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/el-rufian-dichoso--0/html/ff31ea1a-82b1-11df-acc7-002185ce6064_2.html)
- Saramago, J. (1995). *Ensayo sobre la ceguera*. Portugal: Santillana.
- Semana. (31 de Marzo de 2018). *El teatro siempre ha estado en crisis y esa es una de sus bases*. Obtenido de Semana.com: <https://www.semana.com/enfoque/articulo/el-teatro-siempre-ha-estado-en-tesis-y-esa-es-una-de-sus-bases/561834>
- Sinesterra, J. S. (2010). Por una teatralidad menor y dramaturgia de la recepción. *Por una teatralidad menor y dramaturgia de la recepción*. Paso de Gato.
- Sinesterra, J. S. (2012). *Serie Teórica y Técnica\_ Dramaturgia de textos Narrativos*. México Distrito Federal: Paso de Gato.
- Spinelli, M. M. (s.f.). LA VIRTUALIDAD EN EL TEATRO. *ARTES VIVAS, LA VIRTUALIDAD EN EL TEATRO*. Obtenido de [https://www.academia.edu/19854805/La\\_virtualidad\\_en\\_el\\_teatro](https://www.academia.edu/19854805/La_virtualidad_en_el_teatro)
- Zinna, A. (Mayo de 2008). Artículo. La Inmanencia: línea de fuga semiótica. *Artículo. La Inmanencia: línea de fuga semiótica*. Toulouse, Toulouse, Francia: Departamento de Ciencias del Lenguaje en la Universidad de Toulouse II. 5 Allée Antonio Machado 31058, Toulouse Cedex 9.

## Bibliografía Secundaria

- Bieber, M., The History of the Greek and Roman Theater, Princeton University Press Princeton, New Jersey, 1961.
- Deleuze, G., Guattari, F., ¿Cómo hacerse un cuerpo sin órganos? (1947).
- Pardo, J. El cuerpo sin órganos: presentación de Gilles Deleuze (2011).
- Artículo online: El devenir Artaudiano. Lectura de Deleuze sobre Artaud. Jorge - Fernández Gonzalo. Revista A Parte Rei. Revista de Filosofía, Mayo 2011.
- Insomnia, obra participante del XV Festival Internacional Universitario de Teatro de Manizales, 2020. Puesta disponible en:  
<https://www.facebook.com/106276287922741/videos/361283388326815>  
Conversatorio disponible en:  
<https://www.facebook.com/106276287922741/videos/781605959080600>.
- Lust, A., From the Greek Mimes to Marcel Marcea and Beyond: Mimes, Actors, Pierrots and Clowns: a Chronicle of the Many Visages of Mime in the Theatre, Scarecrow Press, 2000.
- Matewecki, N. Las figuras de espectador en el arte contemporáneo. 2014  
José Luis Alonso de Santos / Revista Teatro/CELCIT Número 35-36. Disponible en:  
[www.celcit.org.ar](http://www.celcit.org.ar) › bajar › rtc › 35-36