

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD
CATÓLICA DEL PERÚ**

FACULTAD DE CIENCIAS Y ARTES DE LA COMUNICACIÓN



Comunicación teatral en el teatro digital de pandemia: cambios en
el espectáculo durante el primer año de confinamiento social
obligatorio por el COVID-19 en Lima

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Artes
Escénicas que presenta:

Alessandra Susana Guerrero Arteaga

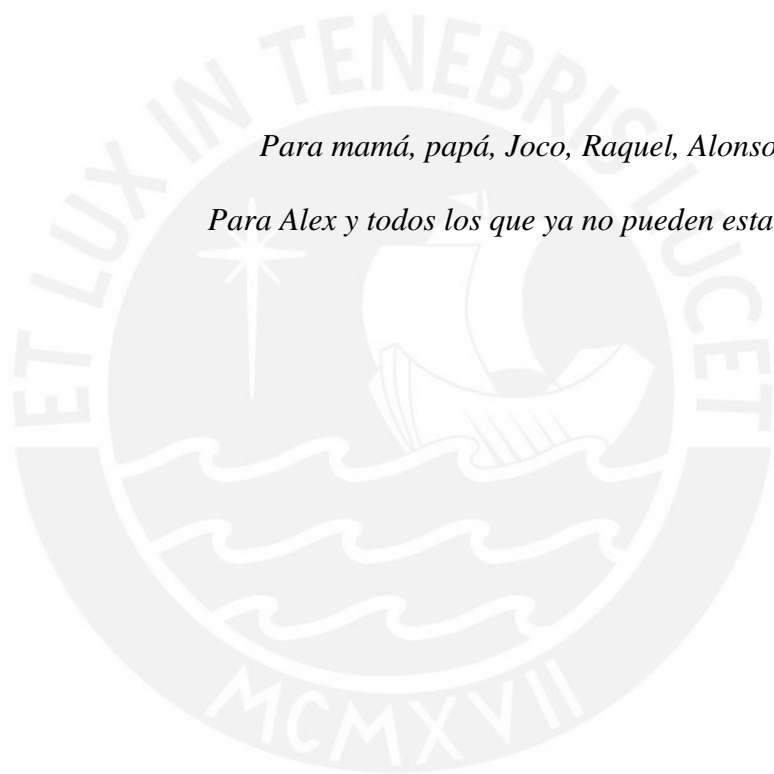
Asesora:

Orietta Maria Del Pilar Marquina Vega

Lima, 2021

Para mamá, papá, Joco, Raquel, Alonso y mi ahijad@

Para Alex y todos los que ya no pueden estar con nosotros



RESUMEN

La comunicación teatral es el término que hace referencia al proceso comunicativo entre el espectáculo y su espectador. El espectáculo teatral es un conjunto de diferentes elementos o estímulos, y es a través de estos que interactúa con su espectador. Es justamente este último quien tiene un rol activo en este proceso al responder al espectáculo con sus propios mensajes y estímulos. Sin embargo, en el contexto de la pandemia por el COVID-19, el teatro se ve trasladado a un espacio de representación en el medio digital, donde los cuestionamientos sobre la presencia de una comunicación teatral real y efectiva se hacen presentes. Esta investigación cualitativa caracteriza las formas en las que la comunicación teatral se presenta en los espectáculos de teatro digital en la ciudad de Lima, objetivo que se alcanzó realizando entrevistas a profesionales de las áreas de dirección, producción y actuación, que participaron del teatro digital en el año 2020. Profundizando en cómo las nuevas condiciones de creación y realización de estos espectáculos generan cambios en el proceso de comunicación teatral entre estas propuestas y su público. De esta manera se concluye que la comunicación teatral en el teatro digital de pandemia se caracteriza por aprovechar la performatividad de los recursos digitales haciendo uso de la mediación tecnológica para adaptarse a comunicar en su nuevo contexto, mantener la teatralidad del espectáculo generando un balance entre el uso de los recursos tradicionales del teatro y el uso de la tecnología, y preservar la comunicación con el espectador en una versión adaptada haciendo uso de nuevos canales de interacción propios de la virtualidad.

PALABRAS CLAVE

Teatro digital, Teatro en pandemia, Comunicación teatral

ABSTRACT

Theatrical communication is a term that refers to the communication between a theatrical show and its audience. The Theatrical show is a set of different elements and incentives that are used to interact with the audience, which has an active role in this process by using its own set of incentives. However, in the context of the COVID-19 pandemic, theater has been transferred to a new stage on digital media, a stage where questions about the development of effective theatrical communication begin almost immediately. This qualitative research characterizes the ways theatrical communication presents itself in digital theater shows from the city of Lima, Peru. This objective was achieved by interviewing directors, producers, and actors who were involved in digital theater plays during 2020. These interviews help the research delve into how the new conditions for the creation and performance of these shows generated changes in the theatrical communication process between these shows and the audience. Finally, it is concluded that theatrical communication in pandemic digital theater is used to capitalize on the performativity of digital resources, utilizing technological mediation to adapt communication in its new context, maintaining the theatricality of the show, generating a balance between the use of traditional theater resources and the use of technology, and preserving communication with the audience in an adapted version by making use of typical virtuality interaction channels.

KEYWORDS

Digital theater, Pandemic theater, Theatrical communication

TABLA DE CONTENIDOS

Introducción	i
1. Capítulo I: Problema de investigación	1
1.1. Planteamiento, justificación y delimitación del tema	1
1.1.1. Pregunta de investigación e hipótesis	7
1.2. Objetivos de la investigación	8
1.3. Diseño metodológico	
1.3.1. Enfoque metodológico, tipo y nivel de investigación	8
1.3.2. Método de investigación, categorías y unidades de análisis	9
1.3.3. Técnica e instrumentos para el recojo de la información	13
1.3.4. Técnica e instrumentos para el análisis de la información	14
1.3.5. Aspectos éticos de la investigación	15
2. Capítulo II: Comunicación teatral y teatro digital de pandemia	16
2.1. La Comunicación teatral	16
2.2. Teatro y lo digital	19
2.2.1. Teatro digital	23
2.2.2. Teatro digital de pandemia	24
2.3. La Comunicación teatral en el Teatro digital de pandemia	26
2.3.1. Comunicación teatral desde los procesos de emisión del espectáculo en el teatro digital de pandemia	27
2.3.2. Comunicación teatral desde los procesos de recepción del espectáculo en el teatro digital de pandemia	30
3. Capítulo III: Teatro digital de pandemia en Lima	36
3.1. Situación del teatro en Lima antes de la pandemia del COVID-19	36

3.2. El Teatro digital de pandemia como respuesta al aislamiento social en Lima	40
4. Capítulo IV: Características de la comunicación teatral en el teatro digital de pandemia en Lima	49
4.1. Características de la Comunicación teatral desde los procesos de emisión del espectáculo en el teatro digital de pandemia durante el primer año de confinamiento social obligatorio por el COVID-19 en Lima	49
4.1.1. Aprovechamiento de los recursos digitales	49
4.1.2. Acciones de conservación de la teatralidad del espectáculo	63
4.2. Características de la Comunicación teatral desde los procesos de recepción del espectáculo en el teatro digital de pandemia durante el primer año de confinamiento social obligatorio por el COVID-19 en Lima	70
4.2.1. Canales de interacción entre espectador- espectáculo en el teatro digital de pandemia	70
4.2.2. Impacto en el espectáculo desde la relación espectáculo-espectador por la mediación tecnología	78
Conclusiones	94
Referencias	97
Apéndices y anexos	103

INTRODUCCIÓN

La presente tesis de investigación caracteriza la comunicación teatral y las formas en las que ésta se presenta en el *teatro digital de pandemia*. La comunicación teatral es el término que hace referencia al proceso comunicativo entre el espectáculo y su espectador. El espectáculo teatral es un conjunto de diferentes estímulos y es a través de estos que interactúa con su espectador, quien tiene un rol activo al responder al espectáculo con estímulos propios. El teatro digital es una representación teatral mediada por *hardware*, que hace a la tecnología parte del desarrollo de la obra. Entendiendo entonces, que *teatro digital de pandemia* es un término acuñado por la presente investigación, haciendo referencia al teatro digital que se generó en el contexto de emergencia sanitaria por el virus SARS-CoV2, o COVID-19, desde marzo del año 2020. En este contexto de aislamiento social obligatorio, el teatro se traslada al medio digital donde su comunicación con el espectador sufre una serie de modificaciones debido a la mediación de la tecnología. Esta investigación caracteriza dichas modificaciones a través de los testimonios de un grupo de profesionales del teatro. Profundizando en las nuevas condiciones de creación y realización de estos espectáculos, así como en las nuevas instancias de interacción que tienen con el público. En el primer capítulo, se plantea y delimita el problema de investigación, realizando las preguntas de investigación y desarrollando su respectiva hipótesis, objetivos y diseño metodológico. Posteriormente, en el segundo capítulo, se desarrolla a profundidad el concepto de comunicación teatral, así como sus conexiones con el teatro digital. En el tercer capítulo, se establece un breve contexto en relación a la situación del teatro previa a la emergencia sanitaria, así como su estado actual y su evolución hacia el teatro digital de pandemia. Finalmente, en el cuarto capítulo, se hace análisis de los testimonios obtenidos para realizar un contraste con el marco teórico de la investigación. Por medio de este análisis, se concluye que la

comunicación teatral en el teatro digital de pandemia se caracteriza por aprovechar la performatividad de los recursos digitales haciendo uso de la mediación tecnológica para adaptarse a comunicar en su nuevo contexto, mantener la teatralidad del espectáculo generando un balance entre el uso de los recursos tradicionales del teatro y el uso de la tecnología, y preservar la comunicación con el espectador en una versión adaptada haciendo uso de nuevos canales de interacción propios de la virtualidad.



CAPÍTULO I: PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1.Planteamiento, justificación y delimitación del tema

El presente trabajo de investigación caracteriza la comunicación teatral y las nuevas formas en las que ésta se presenta en el teatro digital de pandemia. Como expone Olivas (2017), el teatro digital es una representación teatral mediada por *hardware*¹, que más allá de incorporar únicamente el registro de audio y video, hace a la tecnología parte del desarrollo de la obra. Entenderemos entonces, al teatro digital de pandemia, como un término acuñado por la presente investigación, con la finalidad de hacer referencia, a las nuevas características que presenta el teatro digital en el contexto de aislamiento social originado por el virus SARS-CoV2, también conocido como COVID-19, desde el año 2020.

La comunicación teatral es el término que hace referencia a la interacción o proceso comunicativo, entre el espectáculo teatral y su espectador de manera simultánea durante la puesta en escena. El espectáculo teatral es un conjunto de diferentes elementos como la actuación, la escenografía, la iluminación, etc. Y es a través de estos elementos, que el espectáculo se relaciona con su espectador y comparte con él una experiencia vívida (Berenguer, 1992). Dentro de dicha experiencia, el público tiene un rol activo y no sólo de contemplación de la expresión artística. En este sentido, dicha interacción es como su nombre ya lo indica, un proceso comunicativo entre ambas partes. Al recibir los diferentes estímulos que presenta el espectáculo teatral, el espectador responde a ellos mediante estímulos propios como pueden ser gestos, aplausos, comentarios, etc. “La actividad del espectador tiene consecuencias sobre todo el trabajo de la representación [teatral] y

¹ Conjunto de elementos físicos o materiales que constituyen una computadora o un sistema informático (RAE, 2020)

particularmente sobre el trabajo del actor. Aun cuando el espectador no exteriorice ruidosamente sus reacciones, estas son percibidas por el emisor [el espectáculo]” (Ubersfeld, 2002, p. 54). Debe entenderse, entonces, que la comunicación teatral es el término para referirse a lo que comúnmente se conoce en el ámbito teatral como *la congregación de los cuerpos en un mismo espacio*², fenómeno al que se le atribuye ser la característica primordial del arte escénico. Esta interacción entre espectador y espectáculo es la que permite que el teatro sea un medio de entretenimiento que destaca por ser una experiencia que se vive en tiempo real, tanto para quien la observa, como para quienes la realizan. Sin esta interacción, esta expresión artística no existe (Ministerio de Cultura, 2016).

Sin embargo, hoy en día nos enfrentamos a un nuevo contexto. La pandemia por el COVID-19 llegó a nuestro país hace ya más de un año³ y ha replanteado nuestras formas de convivir, trabajar, consumir, e interactuar. Y si bien, en un inicio, parecía que esta situación no sería más que algo temporal, el tiempo transcurrido nos ha probado lo contrario. Las noticias, cifras y estimaciones que llegan constantemente a nosotros, evidencian que un final para esta situación es tan incierto hoy, como lo será en los meses próximos⁴. La limitación a los derechos de libre tránsito de las personas establecida por la Presidencia de la República del Perú (2020), así como la lenta reapertura de diferentes áreas de bienes y servicios en beneficio de perpetuar el distanciamiento social, han puesto

² En el ámbito del teatro esta expresión hace referencia a la sensación particular que se tiene al representar un espectáculo en vivo frente a un público. Entendiendo que tanto espectáculo como espectador están viviendo una experiencia única que no volverá a repetirse, esto incluso si el montaje se representa nuevamente frente al mismo grupo de personas.

³ El 6 de marzo de 2020, el entonces presidente Martín Vizcarra anunció el primer caso de COVID-19 en el Perú. Siendo el primer afectado un joven de 25 años que transportó el virus a nuestro país desde Europa. (El Comercio, 2020)

⁴ En agosto pasado, el director general de la OMS estimó que la pandemia terminará antes de mediados de 2022, un poco menos de lo que tardó en superarse la gripe de 1918, la mayor pandemia del siglo XX (BBC News Mundo, 2021)

a la industria del entretenimiento en múltiples complicaciones. Cines, galerías, teatros, centros culturales y otros espacios para la expresión artística son en estos momentos los establecimientos con menor aforo autorizado, o en su defecto, unos de los primeros en cerrar totalmente ante una alerta epidemiológica⁵. Y es que en un momento donde el cuerpo del otro es una amenaza de muerte, es probable que la preocupación por las expresiones culturales sea lo menos prioritario, no sólo para el estado, sino para el consumidor en general (Spregelburd, 2020).

Sin embargo, aunque este contexto nos presente lo que se puede asumir como uno de los peores momentos para la industria del teatro y las artes escénicas en general, el hecho de verlo únicamente como algo momentáneo resulta más riesgoso que las propias pérdidas económicas. Sobre todo, en las artes escénicas, pensar en la pandemia como un paréntesis para la reflexión, mientras que otras industrias culturales se adaptan rápidamente a las condiciones actuales⁶, fue un privilegio que terminó convirtiéndose en riesgo (Spregelburd, 2020). Debido a esto, era y es imprescindible que las artes escénicas asuman este nuevo contexto y el nuevo espacio de representación que este les ofrece, con el fin de mantenerse relevantes en el mundo de hoy y no quedar en el olvido. Para lograrlo, las artes escénicas tienen en las nuevas tecnologías a sus mejores y únicas aliadas para sobrellevar la nueva realidad.

Centrándonos directamente en el ámbito teatral, los primeros meses de la pandemia evidenciaron que, a pesar de las dudas que pudieran existir sobre la nueva plataforma de representación que hoy corresponde usar, el teatro hizo uso de los medios digitales de una

⁵ En estado de riesgo extremo, las artes escénicas en espacios cerrados están prohibidas, mientras que las actividades en espacios abiertos cuentan con un aforo del 20%. Mientras que, en un nivel alto, el más permisivo, las artes escénicas en espacios cerrados tienen un aforo al 30% y en espacios abiertos al 50% (Gobierno del Perú, 2021)

⁶ Además de los ya existentes servicios de *streaming*, la industria cinematográfica se ha adaptado a las nuevas condiciones de vida emitiendo películas de estreno a nivel mundial a través de un nuevo sistema de pago *on-line*.

manera casi instintiva, con el único propósito de sobrevivir. Los primeros productos en desarrollarse fueron aquellos que no requerían de una gran adaptación al formato digital, sino que más bien, hacían uso del *hardware* como medio de transmisión o reproducción. Entre dichos productos iniciales se encuentran, por ejemplo, la lectura dramatizada, la difusión de obras de archivo, los conversatorios, o el dictado de clases maestras (Ministerio de Cultura, 2020). Sin embargo, mientras fueron pasando las semanas y la situación no parecía cambiar, el teatro dio el siguiente paso aparentemente lógico en este nuevo espacio: el desarrollo de espectáculos teatrales apoyados en el medio digital. Fue, a partir de este momento, que los cuestionamientos sobre la interacción con el público, o *la congregación de los cuerpos en un mismo espacio*, se acentuó cada vez más en los círculos de discusión sobre temas referidos al teatro.

Jorge Dubatti (2020) sostiene que el teatro es un acontecimiento que se da por medio del *convivio*, que es como él se refiere a *la congregación de los cuerpos en un mismo espacio*. Y si bien sostiene esta idea desde hace tiempo, ha sido frente a los recientes acontecimientos que hace la aclaración de que, por ningún motivo, se puede generar *convivio* a través de las máquinas. Y propone que, si quisiéramos darle un término al nuevo acontecimiento que hoy vivimos, este sería un *tecnovivio*⁷. Así como Dubatti en su momento, varios otros autores y columnistas manifestaron sus diversas dudas y preocupaciones sobre el traslado del teatro al medio digital.

Es urgente preguntarnos qué perderíamos con la masificación del teletrabajo en las artes vivas, en la escuela, en los procesos de creación

[...] Por ejemplo: la presencia en el teatro o en la danza o en el canto vivos,

⁷ “Lo opuesto al convivio es el tecnovivio, es decir, la cultura viviente desterritorializada por intermediación tecnológica. Se pueden distinguir dos grandes formas de tecnovivio: el tecnovivio interactivo [...] en el que se produce conexión entre dos o más personas; y el tecnovivio monoactivo, en el que no se establece [...] la relación de una [persona] con una máquina [...] cuyo generador humano se ha ausentado, en el espacio y/o en el tiempo.” (Dubatti, 2015, p. 44-54)

artes que nos recuerdan que la fuerza para conmovernos y transformar nuestra sensibilidad y nuestro modo de ver, está no simplemente en el conflicto o las fuerzas en pugna y la secuencia de acciones o en la estructura coreográfica o en la secuencia melódica y armónica, sino, de un modo misterioso, inefable, en la presencia viva de los cuerpos que cantan o danzan o actúan ante nuestros cuerpos expectantes, atentos, encantados, gozosos. Es la presencia la fuente del encantamiento, del goce. (Satizábal, 2020)

Con estos comentarios, entre varios otros realizados tanto en círculos académicos como otros más coloquiales, nació el temor de estar generando un producto que no podría ser considerado bajo la definición de teatro. Sin embargo, se debe tener en consideración que varias de estas ideas provienen de tiempos donde la realidad actual era inimaginable. Es verdad que el teatro se ha enfrentado a otros momentos difíciles para la humanidad, pero ninguno tenía las características específicas de nuestros tiempos. Es con esta idea, entre otras que varían según los propósitos personales de los diversos colectivos artísticos, que hemos comenzado a visualizar una nueva era en el teatro. Una era donde tal vez de manera inconsciente, se están expandiendo los límites del *tecnovivio* y transformándolo en lo que podríamos conocer en un futuro como un *convivio digital*, o una *presencia digital de los cuerpos en el espacio* mediante el teatro digital de pandemia.

Entenderemos para los propósitos de la presente investigación, al teatro digital de pandemia, como aquel teatro digital surgido como respuesta al contexto de la pandemia mundial por el COVID-19. El teatro digital de pandemia se caracteriza por crear *propuestas tecnotatrales*, y por ser el resultado de la necesidad de mantener la vigencia del arte escénico frente a las circunstancias de la pandemia. Las *propuestas tecnotatrales* son, según Bellomi (2016), aquellas que usan la tecnología como el eje principal de un

espectáculo teatral, tanto para su idealización⁸, como su realización y difusión. Estas propuestas, prestan especial atención a la experiencia del público sobre cualquier otro objetivo. Teniendo en consideración la velocidad con la que las herramientas tecnológicas se presentan en la actualidad, sobre todo las que tienen como finalidad acercar cada vez más a los interlocutores. El teatro digital de pandemia debe aspirar a incorporar cuantas herramientas pueda, con la finalidad de lograr aprovechar la performatividad de los dispositivos multimedia en favor de su interacción con el público (Aceti, 2012). Haciendo referencia a que los recursos digitales deben integrar la puesta en escena como un intérprete más, que genera estímulos hacia el espectador.

Por otro lado, el teatro digital de pandemia se encuentra muy relacionado a la necesidad de no perder vigencia. Esta necesidad es el motor para la constante adaptación y mejora de las diversas propuestas que van apareciendo, encontrándonos aún en un momento de mucha experimentación. Además, igualmente dentro de este mismo contexto, debemos tener en consideración lo que Fobbio (2020) define como el *añoro del convivio futuro*. Esto hace referencia a cómo tanto el espectáculo, como el espectador están conscientes de la realidad que viven, y cómo su situación de creación y expectación no es una decisión que ellos hayan tomado, sino que más bien, es fruto de las circunstancias. Este hecho afecta no sólo la forma en la que se crea y se realiza este teatro digital de pandemia, sino que también, el cómo es consumido por el público.

Es en este sentido, que la presente investigación decide profundizar en el teatro digital de pandemia, y las nuevas condiciones de creación, realización y difusión de los espectáculos teatrales que generan cambios en la comunicación teatral de estos espectáculos con su público. Para ello, se decidió recoger las experiencias de

⁸ Deberemos tener en consideración, que Bellomi (2016) usa el término *idealización* para referirse al proceso de creación o *ideación* de un montaje teatral.

profesionales de las áreas de dirección, producción y actuación, que colaboraron en la creación de espectáculos de teatro digital de pandemia durante el año 2020 en la ciudad de Lima. Teniendo como objetivo caracterizar las nuevas formas en las que se presentó la comunicación teatral del espectáculo con el público en el primer año de creación de este nuevo formato. Cabe recalcar que, si bien se ha establecido que la comunicación teatral es bilateral, la presente investigación propone un enfoque desde el espectáculo teatral, siendo este último el que se estableció en el entorno virtual dando vida a la propuesta que impulsa esta investigación.

Finalmente, la relevancia de la presente investigación procede de la importancia que tendrán los primeros años de la pandemia en el futuro de la creación escénica, en nuestro país y en todo el mundo. Como hemos observado a través de este planteamiento, la comunicación entre espectáculo y espectador es el elemento esencial del teatro. Es por ello que, más allá de la plataforma en que el teatro se presente, el espectáculo deberá siempre extender puentes hacia el público para cumplir con su objetivo comunicativo. Con el *boom* del internet a principios del siglo XXI, la convivencia digital fue acaparando parte de nuestras vidas de manera escalonada, hasta la actualidad, donde es uno de los ejes principales de la interacción entre casi el 60% de la población mundial⁹. Es evidente que la interacción digital es parte de nosotros y sólo irá en aumento, por lo que una exploración de este plano de la interacción en el teatro, debería ser considerado una prioridad de ahora en adelante.

1.1.1. Pregunta de investigación e hipótesis

⁹ El informe realizado por *We Are Social* y *Hootsuite* señala que el número de usuarios de internet en el mundo ha alcanzado el 59,5% de la población, lo equivalente a 7.830 millones de personas (Galeano, 2021)

La presente investigación se propone responder a la pregunta; ¿Qué características tiene la comunicación teatral de los espectáculos en el teatro digital de pandemia, durante el primer año de confinamiento social obligatorio por el COVID-19 en Lima?

Mi hipótesis de investigación plantea que la comunicación teatral de los espectáculos en el teatro digital de pandemia durante el primer año de confinamiento social obligatorio en Lima, experimentó variaciones tanto en sus procesos de emisión como en los de recepción del espectáculo, presentando así, una versión adaptada a lo digital del proceso comunicativo que se establece con el espectador.

1.2. Objetivos de la investigación

El objetivo general de la presente investigación es caracterizar la comunicación teatral de los espectáculos en el teatro digital de pandemia, durante el primer año de confinamiento social obligatorio por el COVID-19 en Lima. Por tanto, los objetivos específicos de la misma, serían:

- a. Describir** las características de la comunicación teatral desde los procesos de emisión del espectáculo en el teatro digital de pandemia en el primer año de confinamiento social obligatorio por el COVID-19 en Lima.
- b. Describir** las características de la comunicación teatral desde los procesos de recepción del espectáculo en el teatro digital de pandemia en el primer año de confinamiento social obligatorio por el COVID-19 en Lima.

1.3. Diseño metodológico

1.3.1. Enfoque metodológico, tipo y nivel de investigación

En la presente investigación se trabajó desde un enfoque cualitativo, pues pretendió encontrarle sentido a un fenómeno o hecho a través de la interpretación y no sólo del

registro de hechos objetivos (Hernández y Mendoza, 2018). El tipo de investigación es descriptiva, ya que buscó especificar las características del fenómeno de la comunicación teatral dentro del contexto del teatro digital de pandemia (Hernández, 2010). El tipo de alcance es exploratorio, dado que el objetivo de investigación es poco estudiado, se tienen dudas con respecto al mismo, o no se ha abordado antes. Dicho alcance encuentra valor en el acercamiento a un tema y las posibilidades de generar investigaciones más completas en un futuro, a partir de lo postulado en primera instancia (Hernández-Sampieri, Fernández-Collado, y Baptista-Lucio, 2014).

1.3.2. Método de investigación, categorías y unidades de análisis

El método de investigación usado fue el de estudio de casos, ya que implica el estudio de un fenómeno particular y sus diferentes características (Mejía, 2004). En la presente investigación, se hizo uso de un estudio colectivo de casos, ya que, para responder a nuestra pregunta de investigación, recurrimos a más de una persona, atendiendo sus casos en particular, con el fin de que fueran un instrumento para comprender y describir las características del caso en general. El estudio de casos con una población específica no siempre puede abarcar todas las generalizaciones sobre un tema, pero puede mostrar hechos específicos o modificaciones válidas de las generalizaciones que ya se poseen sobre el mismo (Stake, 1995). En la presente, el caso se formula como: La comunicación teatral de los espectáculos en el teatro digital de pandemia, durante el primer año de confinamiento social obligatorio por el COVID-19 en Lima. La relevancia del caso usado para esta investigación procede de la importancia que tiene la ciudad de Lima en el desarrollo de la industria del teatro en nuestro país. Según estudios, la mayor cantidad de asistencia al teatro se registra en la costa (INFOARTES, 2017), siendo Lima el espacio geográfico que alberga la mayoría de las salas teatrales

del Perú¹⁰, además de albergar a las principales casas de estudio donde se ofrece esta carrera, tanto en el área pública como privada.¹¹ El presente estudio tiene dos categorías de análisis: Características de la comunicación teatral desde los procesos de emisión del espectáculo en el teatro digital de pandemia, y características de la comunicación teatral desde los procesos de recepción del espectáculo en el teatro digital de pandemia (Ver Tabla 1).

Tabla 1: Matriz de categorización

Características de la comunicación teatral de los espectáculos en el teatro digital de pandemia, durante el primer año de confinamiento social obligatorio por la COVID-19 en Lima				
CATEGORÍAS	DEFINICIÓN	SUBCATEGORÍAS	DEFINICIÓN	INDICADORES
Características de la comunicación teatral desde los procesos de emisión del espectáculo en el teatro digital de pandemia	Modificación en la creación de informaciones y estímulos en diferentes planos que el espectáculo teatral da a su público, como resultado de la mediación de la nueva plataforma en la que se desarrolla el montaje escénico	Aprovechamiento de los recursos digitales.	Uso de nuevos recursos para adaptarse y comunicarse a través de los medios tecnológicos y audiovisuales.	Uso de cámaras
		Acciones de conservación de la teatralidad del espectáculo	Acciones del espectáculo para mantener su calidad de teatral y generan un balance con la mediación tecnológica	Intervención de video
Características de la comunicación teatral desde los procesos de recepción del espectáculo en el	Modificación de la recepción de informaciones y estímulos en diferentes planos	Canales de interacción entre espectador - espectáculo en el teatro digital de pandemia	Nuevas instancias de participación del espectador en los espectáculos de	Actuación teatral y creación de convenciones
				Cámara del espectador
				Comunicación vía texto

¹⁰ Según el informe “Cifras en escena” de INFOARTES (2016) Lima alberga aproximadamente el 70% de las salas dedicadas exclusivamente al teatro.

¹¹ Siendo estas la Escuela Nacional Superior de Arte Dramático, en el sector público y la Pontificia Universidad Católica del Perú, la Universidad Científica Del Sur y la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas, en el sector privado.

teatro digital de pandemia	que el espectáculo teatral recibe de su espectador como resultado de las nuevas instancias de interacción que el medio digital les permite.		teatro digital de pandemia	
		Impacto en el espectáculo desde la relación espectáculo-espectador por la mediación tecnología	Consecuencias de la recepción de estímulos e informaciones desde las nuevas instancias de participación del público	Impactos favorables Impactos limitantes

Elaboración propia

Finalmente, si bien se ha establecido que la comunicación teatral es una actividad compuesta tanto por espectáculo, como espectador. La presente investigación realiza un estudio de la comunicación teatral desde lo experimentado por el espectáculo, dado que este último estableció la comunicación teatral en el entorno virtual en primera instancia, estando el espectador sujeto a esta propuesta. Por tal motivo, cualquier referencia al espectador, se realiza basada en los testimonios y sustentación bibliográfica.

En este sentido, la población elegida para esta investigación fueron actores, directores y productores de teatro limeño, que formaron parte de diferentes proyectos de teatro digital en el contexto del primer año del confinamiento social por el COVID-19. Los criterios de inclusión manejados para la selección de los entrevistados fueron los siguientes;

- 1) Los entrevistados debían haber participado bajo los roles de directores, actores o productores, en uno o más espectáculos de teatro digital en el actual contexto de pandemia y de manera previa a la convocatoria para la entrevista, la cual dio inicio en noviembre de 2020.
- 2) Se tomó en consideración bajo el concepto de *espectáculo teatral* tanto a montajes teatrales realizados en vivo, como aquellos desarrollados por medio de un registro audiovisual. Este último, debía haber sido realizado durante el confinamiento y

no de manera previa. Así mismo, se consideraron variantes del montaje teatral tradicional¹², como las lecturas dramatizadas o los espectáculos de teatro de improvisación, ya que entran en la categoría de *espectáculo teatral*.

- 3) Los entrevistados debían contar con experiencia en su área de participación de manera previa al contexto de pandemia. En su defecto, debían haber realizado más de un espectáculo en el contexto de pandemia, con la finalidad de contar con una vivencia que resulte sustanciosa para la investigación.
- 4) Los entrevistados debían residir en la ciudad de Lima, pertenecer a agrupaciones formadas en la ciudad de Lima, o en su defecto, haber colaborado en un espectáculo donde la mayoría de personas involucradas residieran en la ciudad de Lima.
- 5) Se tomaría en especial consideración los aportes de entrevistados que cumplan con lo previamente mencionado y a su vez, posean el cargo de catedráticos o educadores en el área de las artes escénicas, debido al aporte adicional que estos pudieran dar al registro.
- 6) Se tomaría en especial consideración los aportes de entrevistados que cumplan con lo previamente mencionado y a su vez, ejerzan de manera regular más de uno de los roles elegidos para esta muestra, debido al aporte adicional que estos pudieran dar al registro.
- 7) Finalmente, la presente investigación cataloga a los entrevistados en dos grupos; los pertenecientes al circuito de *teatro comercial* y los pertenecientes al circuito de *teatro independiente*. Definiendo al primero como el teatro producido por organismos gubernamentales, centros culturales, casas de estudio o agrupaciones teatrales registradas de manera oficial como empresas. Por el otro lado,

¹² Texto de teatro escrito con antelación, representado por un elenco de actores por medio en ensayos previos.

entendemos al *teatro independiente*, como aquel circuito teatral que surge de manera espontánea, debido al ímpetu creativo de artistas agrupados por afinidad, que en ocasiones se presenta dentro de lo informal, son autogestionados, y en algunos casos se realiza de manera *ad honorem*¹³.

Siguiendo estos criterios, se consiguió una muestra de 11 entrevistados (Ver Tabla 2), contando con 5 actores, 2 productores, 1 director, 1 actor/ director y 2 directores/productores. Además, la muestra incluye 3 docentes universitarios y 1 actor que, además del teatro, ejerce permanentemente en la televisión.

Tabla 2: Relación de entrevistados

Código	Circuito	Rol que desempeña	Otros Roles
E1	Comercial	Actor y director	Docente universitario
E2	Comercial	Productor y director	Docente universitario
E3	Independiente	Productora	-
E4	Comercial	Actor	Actor de televisión
E5	Independiente	Actriz	-
E6	Independiente	Actriz	-
E7	Independiente	Actriz	-
E8	Independiente	Productora	-
E9	Independiente	Director	-
E10	Comercial	Actriz	Docente universitaria
E11	Independiente	Directora y productora	-

Elaboración propia

1.3.3. Técnica e instrumentos para el recojo de la información

La técnica de recolección de datos fue la entrevista semiestructurada, siendo esta la más conveniente para crear una conversación alrededor de las percepciones de los entrevistados sobre nuestro problema de investigación (Flick, 2012). Dicha técnica, siguiendo las normativas dictadas por el Estado peruano¹⁴, se realizó en un formato

¹³ Actividad que se realiza sin esperar ninguna retribución económica. En su traducción literal, se realiza *por la honra o por honor*.

¹⁴DECRETO SUPREMO N°156-2020-PCM. Artículo 4.- Restricción de reuniones: Ratifíquese que las reuniones sociales, incluyendo las que se realizan en los domicilios y visitas familiares, se encuentran prohibidas, por razones de salud y a efecto de evitar el incremento de los contagios a consecuencia del COVID-19. (El Peruano, 2020)

virtual. Las entrevistas virtuales son realizadas con cualquier comunicación mediada por computadora, y tal como las presenciales, tienen la finalidad de recopilar datos. Dichas entrevistas, son la mejor alternativa en estos momentos, ya que los investigadores pueden elegir entre diversas opciones de comunicación y hablar directamente con los participantes sin limitaciones geográficas o de algún otro tipo (Salmons, 2015).

El instrumento para la recolección de datos fue una guía de entrevista (Ver Apéndice #1), la cual fue validada por la docente María Del Rosario Salcedo, quién es magíster en Gerencia Social por la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) y licenciada en Psicología por la Universidad Ricardo Palma. Además, es especialista en la herramienta de guía de entrevista, y fue docente del curso *Métodos y técnicas de la investigación 2* hasta fines del año académico 2019 en la PUCP, siendo actualmente docente de la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). La Mg. Salcedo realizó una revisión del instrumento y aportó al mismo con observaciones que fueron tomadas en cuenta al momento de realizar las entrevistas (Ver Anexo #1). Siendo la sugerencia más destacada, la inclusión de una pregunta de entrada que ayudara a los entrevistados a tomar confianza y, a su vez, permitir establecer los contextos particulares de cada caso como un complemento para obtener un registro de la situación del teatro en Lima durante los inicios de la pandemia. Dicha pregunta está considerada en la guía entrevista como parte del proceso que Mejía (2002) reconoce como *entrada*; “La entrada de la entrevista en profundidad es la toma de contacto del entrevistador con el encuestado, que se establece en relación con el objeto de su conocimiento” (Mejía, 2002).

1.3.4. Técnica e instrumentos para el análisis de la información

Para la presente investigación se hizo uso de la hermenéutica, que es la comprensión un texto cuyo sentido no sea evidente y constituya un problema acentuado por alguna

distancia histórica, psicológica, lingüística, etc. Siendo esta distancia la que se interpone entre nosotros y dicho documento (Arráez, Calles y Moreno de Tovar, 2006). Siendo el documento en este caso, una interpretación de entrevistas realizadas en formato virtual, a causa de la situación actual descrita anteriormente.

El instrumento empleado para el análisis de la información recopilada es la matriz de análisis (Ver Apéndice #2). Este instrumento nos permite generar una relación interpretativa mediante la inferencia teórica, integrando contenidos que sean sugeridos por el contenido de la codificación, las reglas de análisis, los objetivos del estudio y los supuestos del investigador (Cáceres, 2003).

1.3.5. Aspectos éticos de la investigación

Teniendo en consideración que esta investigación aplicó la entrevista como medio de recolección de datos, cumple con los principios éticos de la investigación promovidos por el Comité de ética de la investigación de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Siendo estos, según la Guía de investigación en Ciencias y Artes de la Comunicación; El respeto por los otros, la beneficencia, la justicia, la responsabilidad y la integridad científica (Núñez, Marquina, León y Sánchez, 2017). Tomando dicha guía en consideración, así como las pautas establecidas por la Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación, todos los entrevistados fueron informados con antelación del propósito de las entrevistas a realizar y de la investigación en general. Esto se hizo tanto en una comunicación previa, como al momento de iniciar las entrevistas. Los once participantes firmaron un documento de consentimiento informado (Ver Anexo #2), el cuál fue hecho llegar acompañado de una solicitud formal firmada por mi persona (Ver Apéndice #3).

CAPÍTULO II: COMUNICACIÓN TEATRAL Y TEATRO DIGITAL DE PANDEMIA

2.1. La Comunicación teatral

El teatro es el espejo que el hombre ha usado durante años para verse en su realidad, por más que actualmente existan otros medios para consumir historias, el teatro siempre guardará un lugar en nuestra sociedad como aquel arte vivo que existe y respira ante nuestros ojos. El teatro se puede entender y definirse de muchas maneras, pero principalmente puede comprenderse como una convención, un acuerdo entre dos partes: espectáculo y espectador.

Como también ocurre en las ceremonias de la religión y la sociedad civil, el orden de la representación y su formulación ante un público colectivo significan el deseo de sobrepasar el plano de los hechos y su comunicación conceptual, para situarse en el plano imaginario en el que, de algún modo, se posibilita la comunicación colectiva y se pretende la creación de un acuerdo colectivo ante unos hechos que expresan el horror, la alegría, la incertidumbre (Berenguer, 1992, p.160).

El espacio de nuestra realidad donde se desarrolla una obra de teatro puede ser considerado un espacio fenomenológico¹⁵. Es decir que espectáculo y espectador, a través del previo acuerdo, entran en una dimensión de diálogo donde se establece una comunicación, que como menciona Berenguer, no es unilateral sino colectiva. Este diálogo, se basa en el constante intercambio de estímulos, a partir de las diferentes reacciones que se generan por cada una de las partes: espectáculo y espectador. Por un

¹⁵ Fenomenología: estudio de los fenómenos dados a conciencia / Estudio de la experiencia vital cotidiana.

lado, Pradier (2013) propone como rasgos definitivos de lo que podemos entender como espectáculo, los siguientes;

- 1) Proponer un proceso de expectación y, en ese sentido, la adopción de una actitud acorde a la propia expectación.
- 2) Ser ostensible hasta el punto de que la propuesta se diseñe optimizando los beneficios de una recepción basada, fundamentalmente, en la ostensión.
- 3) Durar un tiempo que es el mismo tanto para el propio desarrollo del espectáculo, como para los espectadores.
- 4) Influir sobre el ánimo de los espectadores, al tiempo de verse influido por la respuesta del auditorio.
- 5) Abrir sendos lugares de ejecución y de expectación. (Pradier, 2013, pág. 7)

Teniendo estos puntos en consideración, entendemos al espectáculo teatral como un evento cuyo eje principal es la representación de una pieza de teatro. Dicho espectáculo se caracteriza por tener una performance que se considera como fuera de lo cotidiano, llamando así a la expectación por parte del público. Así mismo, el espectáculo es desarrollado en un periodo de tiempo, que es el mismo para quienes la interpretan, como para quienes lo observan, y tiene influencia sobre el ánimo de ambas partes en simultáneo. Teniendo esto claro, para propósitos de la presente investigación, hacemos referencia al *espectáculo teatral* como *el espectáculo*. Sabiendo que nos referimos a un evento con las características que acabamos de mencionar.

Por otro lado, nuestro segundo interlocutor, es el ente expectante al que definimos como *espectador*. El Diccionario de términos claves del análisis teatral, define al espectador de la siguiente manera;

El espectador es el otro participante vivo de la representación teatral. Es el Otro del actor, su alocutario perpetuo, el destinatario de su práctica. No es pasivo; no es de ninguna manera necesario, para que sea activo, hacerlo

mover, cambiarlo de lugar o mezclarlo con los actores; el actor podría estar sentado sobre las rodillas del espectador y, sin embargo, una barrera los separaría. Para nada pasivo, ese espectador es muy activo, aunque esté inmóvil, y su actividad resulta múltiple: sensorial, emocional e intelectual. Recibe las informaciones, las selecciona, elige lo que le interesa, focaliza en lo que le emociona; recibe shocks estéticos, reconstruye cuadros. Recibe los sentimientos expresados por el actor-artista y le responde mediante la reacción (psíquica) apropiada. (Ubersfeld, 2002, p.52)

Definimos entonces al espectador como aquel que es vital para la manifestación del teatro como arte vivo. Alejándonos del carácter meramente contemplativo que a veces se les otorga a aquellos que cumplen el rol de público en alguna manifestación artística, establecemos la importancia de nuestro espectador de teatro como un ente activo. Este mencionado estado de actividad es necesario para el desarrollo del diálogo que afecta a ambas partes en simultáneo. En resumen, “No es pensable un teatro sin público porque el carácter colectivo de éste es parte esencial de la noción del teatro” (Berenguer, 1992, p.179).

El espectáculo y espectador no pueden existir uno sin el otro, ya que juntos crean un espacio fenomenológico donde establecen una comunicación bilateral. Esta comunicación transcurre en tiempo real y es realizada a través de diferentes estímulos: verbales, visuales, auditivos y sensoriales. Es así que, en este espacio de intercambio de estímulos, se manifiesta el arte vivo al que conocemos como teatro. Dicho intercambio, es el fenómeno que reconocemos como característica primordial del arte escénico, y lo conoceremos a partir de ahora como comunicación teatral. Entenderemos comunicación teatral como el intercambio de informaciones y estímulos que mencionamos previamente. Este intercambio se desarrolla en diferentes planos por parte del espectáculo y el

espectador, generando así, una experiencia vívida que se manifiesta y desarrolla en tiempo real (Berenguer, 1992).

La presente investigación se interesa en la presencia de esta comunicación teatral en espectáculos teatrales dentro del contexto de pandemia, y las modificaciones que puede presentar. A pesar de que estos espectáculos se realicen en condiciones poco usuales, el teatro tiene la capacidad de tender puentes para que tanto él, como el espectador, convivan en este espacio fenomenológico sin importar la plataforma que se use para llegar a ello.

2.2. Teatro y lo digital

El teatro y las nuevas tecnologías han mantenido durante años una relación sumamente esquiva. Aun así, poco a poco el teatro ha incorporado las tecnologías que ha visto útiles o pertinentes, con el fin de encontrar nuevas maneras de comunicar sus mensajes. Sin embargo, esta relación se distancia mucho más, cuando el teatro decide cuál es el límite que le otorga a la tecnología para involucrarse en el proceso de creación y desarrollo de los montajes teatrales, en lugar de ser la tecnología la que marque estos límites según sus avances. Esto se da debido a que, si bien el avance de la tecnología siempre ha sido veloz e impredecible, el teatro hace uso de ella sólo cuando le resulta útil, mas no la integra por completo a su trabajo cotidiano. Lo que la industria del teatro no veía venir, era un momento donde toda su existencia y ejecución girara en torno a las nuevas tecnologías. Sin embargo, no podemos decir que estas ideas no vienen siendo voceadas desde hace varios años. Sin ir muy lejos, Manuel Castells (1996) dijo que el surgimiento de un nuevo sistema de comunicación electrónico, que está caracterizado por su alcance global, su integración de todos los medios de comunicación y su interactividad potencial, lógicamente refiriéndose al internet, está cambiando nuestra cultura y lo seguirá haciendo.

La actual era digital, ya se veía como uno de los momentos más prometedores de la historia, debido a cómo las nuevas tecnologías comienzan poco a poco a romper los límites del tiempo y el espacio conocidos por el hombre. Pero ahora, debido a la pandemia del COVID-19, la tecnología no sólo sigue en continuo avance, sino que además forma parte de todos y cada uno de los aspectos de nuestras vidas. En este sentido, Pierre Lévy (2007, p.1) define como *cibercultura* al “conjunto de las técnicas (materiales e intelectuales) de las prácticas, de las actitudes, de los modos de pensamiento y de los valores que se desarrollan conjuntamente en el crecimiento del ciberespacio”.

“Los medios de comunicación electrónicos transformaron decisivamente el campo de los medios masivos de comunicación en su conjunto, lo mismo que los medios de expresión y comunicación tradicionales” (Appadurai, 2001, p. 6). La continua evolución del Internet nos ha abierto las puertas a nuevas formas de consumo cultural, siendo el ciberespacio ya no sólo una herramienta, sino básicamente un nuevo escenario para todo tipo de creadores, generando un nuevo tipo de público.

En cuanto a las artes escénicas, como cualquier otro tipo de arte, es necesaria la incorporación de estrategias para crear obras en Internet, aunque la naturaleza misma del teatro exija un contacto directo con el público. Pero ahí está el verdadero reto, es decir, hay que observar la capacidad que tiene la gestión cultural para involucrar las exigencias del ciberespacio en la creación de montajes escénicos, además de la capacidad de llegar a los cinco sentidos del futuro espectador a través de una pantalla del ordenador. (Olivas, 2017, p. 27)

Es entonces que, debido a lo previamente expuesto, el teatro queda en una situación complicada con respecto a la tecnología. Dados los nuevos caminos que esta abre y abrirá para nosotros en el futuro, el teatro no puede ser indiferente por más tiempo a la

cibercultura, y los beneficios que esta podría aportar al quehacer escénico. Es muy común que, a la hora de hablar de la escasez de asistencia al teatro, se ubique a las nuevas tecnologías como uno de sus tantos competidores directos. Sin embargo, si bien el entretenimiento presente en el internet es en efecto un competidor de las artes escénicas, no es cualquier competidor.

“Debido a la pura multiplicidad de las formas que adoptan (el cine, la televisión, los teléfonos, las computadoras) y la velocidad con que avanzan y se instalan en las rutinas de la vida cotidiana, los medios de comunicación electrónicos proveen recursos y materia prima para hacer de la construcción de la imagen del yo, un proyecto social cotidiano” (Appadurai, 2001, p. 7). El internet y las tecnologías que los transportan, son actualmente parte de la cultura global. El ser humano hace uso del internet día y noche, porque le provee un nivel de entretenimiento e información que no es viable en la presencialidad, además de alcanzar a una velocidad y simultaneidad que es imposible de imitar en la realidad. Es así que, su constante e ininterrumpido uso ha cambiado la forma en que la personas viven su vida, al mismo tiempo que ha cambiado la manera en la que se consume entretenimiento, haciéndolo principalmente individual y de nulo desplazamiento hacia otro espacio físico. Podemos identificar el espacio en el que ocurre este consumo, como el *ahora global*, que hace referencia a cómo podemos estar en cualquier parte del mundo y consumir experiencias que, gracias a la tecnología y a nuestra imaginación, se hacen vivenciales y reales para nosotros. Appadurai (2001) ilustra este fenómeno, usando como ejemplo a los migrantes que reciben contenido de su país a través de los medios de comunicación, y no dejan de vivir su cultura a pesar de estar lejos de su hogar. Así como ellos, el consumidor actual se siente en la capacidad de experimentar una conversación a través de una videollamada, una celebración a través de un *livestream* y una relación interpersonal a través de la mensajería virtual, todo esto sin la necesidad de la presencia

simultánea o el contacto físico, considerando todas y cada una de estas experiencias como reales, vívidas y significativas.

Es por todos estos motivos que, si bien no se había realizado a grandes escalas aún, hace ya varios años que ciertos sectores del teatro comenzaron a sumergirse en las posibilidades de no ver a la virtualidad como un enemigo o un competidor, sino como un escenario más. Así llegamos al *ciberdrama*, el teatro que se desarrolla en el ciberespacio, donde el público se relaciona con el espectáculo a través de una interfaz con actores virtuales. Y llegamos también al *teatro digital*, el teatro que se desarrolla en el mundo real y el ciberespacio, donde el público se relaciona con actores reales, en escenarios reales, pero mediante interfaces digitales (Olivas, 2017). Si bien el *ciberdrama* se siente lejano y la idea de consumir teatro a través de las pantallas de nuestras computadoras o teléfonos parecía extraña a comienzos del 2020. La sociedad ya estaba de lo más acostumbrada a consumir teatro en otros medios como el cine y la televisión, esto a través del *video-teatro*. El *video-teatro* es una categoría que comprende a las obras de teatro que se emiten en medios audiovisuales, luego de haber sido registradas mientras se presentaban a un público en vivo. Ejemplo de esto, son los servicios extranjeros dedicados exclusivamente al *streaming* de *video-teatro*, como Teatrix o Alltheater¹⁶. Así mismo, a nivel nacional, contábamos con el programa del canal TvPerú; *Tercera llamada*¹⁷, que emite el registro audiovisual de obras de teatro realizadas en conocidas salas peruanas. Por otra parte, contamos con las proyecciones del cine UVK, que trae a sus salas versiones grabadas a nivel profesional de compañías de teatro y ópera de todo el mundo¹⁸. Y si bien, como mencioné anteriormente, nadie estaba preparado para que esta lenta transición hacia

¹⁶ En Argentina www.teatrix.com y en España www.alltheater.es

¹⁷ El programa TERCERA LLAMADA se emitió hasta el año 2019, siendo su último episodio de estreno el 28 de marzo de ese año. El registro de sus episodios puede encontrarse en la web www.tvperu.gob.pe

¹⁸ ELECTRA Y ORESPEDES: Teatro francés en vivo desde París en UVK Platino (UVK, 2020) vía Facebook <https://web.facebook.com/uvkmulticinesperu/photos/10157585038375259>

el teatro digital, se acelerara de un momento a otro sin darnos lugar a entrar en dudas. Me atrevería a decir, que lo que el teatro está experimentando en la actualidad, era sólo cuestión de tiempo.

2.2.1. Teatro digital

Dando un paso más allá de lo visto anteriormente, el teatro digital es una representación teatral mediada por tecnología, que más allá de incorporarla únicamente como medio de registro audiovisual, la hace parte del desarrollo de la obra. Este teatro digital tiene como objetivo trasladar la interactividad ya existente en el hecho teatral, usando a la tecnología como un aliado (Olivas, 2017). Se puede decir, que el teatro digital está compuesto por dos dimensiones, la *dimensión caliente* y la *dimensión fría* (Aceti, 2012), las cuales hacen referencia a la teatralidad y la tecnología respectivamente. El arte teatral que se enfrenta a lo digital suele ser capaz de traducir la performatividad de los dispositivos digitales en una comunicación poética y participativa (Aceti, 2012).

Al respecto, Matsura (2007) hace referencia a ciertas características que pueden apoyar a la diferenciación del teatro digital con otras manifestaciones relacionadas a las nuevas tecnologías, como, por ejemplo, el ya mencionado *video-teatro*. Dichos puntos son: La actuación en directo o en co-presencia, la presencia de la tecnología digital como parte esencial de la puesta en escena, un nivel mínimo de interactividad con el público y el empleo del lenguaje verbal. Adicional a esto, el teatro digital también cuenta con la cualidad de ser una *propuesta tecnoteatral*, que pone al espectador en el centro de todo con la intención de darle la experiencia más humana posible, refiriéndonos a esta como *humanidad 2.0* (Bellomi, 2016). Estas *propuestas tecnoteatrales* las definimos más a profundidad en nuestro siguiente acápite.

Tal como la tecnología es irrefrenable en su evolución, el teatro digital debe seguir el mismo camino adoptando nuevas formas para acercarse al público a través de las tecnologías que van apareciendo o modificándose. En un momento de la historia donde la tecnología tiene como objetivo acercar más las personas en el *ahora global* y hacerlas parte de la *humanidad 2.0*, el teatro digital debe aprovechar para madurar y pasar a una nueva etapa. Si bien dicho momento llegó de forma inesperada, el impulso creativo del artista escénico ha llevado al teatro digital, al comienzo de esta nueva etapa durante la pandemia del COVID-19.

2.2.2. Teatro digital de pandemia

Para efecto de la presente investigación, el teatro digital de pandemia es entendido como aquel teatro digital que se encuentra en desarrollo actualmente en el contexto del COVID-19. Este teatro aprovecha las características del teatro digital y las lleva un paso más allá. Impulsado por el sentido de supervivencia, aprovecha la tecnología en constante evolución y, así mismo, asume la irremediable mediación que debe tener a través de la misma debido a las circunstancias actuales.

El teatro existe desde que existe el hombre. Es anterior a la democracia, es anterior a las actuales formas de gobierno republicanas. El teatro nace con el ser humano. Y ha atravesado todas las calamidades. En Polonia, ocupada por los nazis, Tadeusz Kantor hacía teatro clandestino en las casas. Y sin embargo en los tiempos de Pandemia actuales, pareciera que el teatro es innecesario. Brecht sostiene que es lo superfluo, por lo cual también se vive. Entonces hagamos vivir y no morir al teatro para poder vivir nosotros. (Brie, 2020, p. 367)

El teatro digital de pandemia es desarrollado a través de *propuestas tecnotrales*, teniendo como motor creativo la continuidad del quehacer teatral en el contexto de pandemia por la COVID-19. Las *propuestas tecnotrales* son aquellas que “que comparten la necesidad de emplear la tecnología informática para funcionar en sus diferentes momentos de planificación (idealización¹⁹, realización, difusión) y, además, centran su objetivo en la experiencia del público” (Bellomi, 2016, p. 52). Además, encontraremos que este teatro logra realizar un balance entre la tecnología y la teatralidad, logrando una performatividad por parte no sólo del artista, sino de los dispositivos multimedia, haciéndolos parte de la puesta en escena de manera que representan más estímulos para el espectador. Este balance se consigue reconociendo a la tecnología como parte del montaje, enfrentándolo como su realidad (Aceti, 2012). De esta manera, la tecnología se vuelve parte del hecho artístico, como ejemplo de ello, tenemos el relato de una experiencia de teatro digital de pandemia, expuesta por Rocío Ibarlucía y Guadalupe Sobrón Tauber (2020)

Campo minado (obra teatral mencionada en el artículo) propone un uso de los dispositivos tecnológicos de forma radicalmente diferente, en tanto se usa la cámara en vivo para filmar en plano detalle los rostros de los actores u objetos. [...] La tecnología posibilita por medio del juego de planos y el montaje abrir nuevos sentidos en la puesta en escena, acercar al espectador las historias de estas personas, pero al mismo tiempo exponer la artificiosidad de esta [...]. La propuesta de Lola Arias despertó enorme conmoción en los participantes del seminario, quienes grabaron audios breves contando sus efectos ni bien terminaron de ver la obra filmada. [...] Esas primeras impresiones, emotivas y movilizadas por el tema de la obra,

¹⁹ Recordemos que, Bellomi (2016), hace referencia a la idealización, refiriéndose a un proceso creativo, es decir de ideación.

servieron como puntapié para desmontar los mecanismos de los que hacía uso la pieza para encarar el relato. (Ibarlucía y Sobrón Tauber, 2020, p. 143)

Debido a las circunstancias ya establecidas por el *añoro del convivio futuro* (Fobbio, 2002), es importante reconocer que el teatro digital de pandemia está al servicio de la experiencia del espectador. Ya que al ser el espectáculo el que se encuentra en la necesidad de sobrevivir, es este el que debe tender la mayor cantidad de puentes posibles para el intercambio de estímulos. Es por eso que, la performatividad de los elementos tecnológicos debe ser una extensión de la performatividad propia del teatro; en otras palabras, un nuevo camino para expresar su teatralidad. Es evidente que el espectador cae en cuenta del uso de estos nuevos artificios, por lo que el montaje teatral en el teatro digital de pandemia cuenta con la característica, como mencionan Ibarlucía y Sobrón Tauber (2020), de ser real y artificial de manera simultánea. Es por ello que el desafío del teatro digital de pandemia es el de aprovechar los recursos que su nueva plataforma le provee, con la finalidad de hacer llegar su mensaje, pretendiendo una cercanía con un público que sabe que no está de cuerpo presente en el desarrollo del montaje, pero que es capaz de vivir experiencias a través de la virtualidad y reconocerlas como significativas.

2.3.La Comunicación teatral en el Teatro digital de pandemia

Como menciona Anne Bogart (2008, p. 14), “los artistas son individuos que desean expresarse frente al cambio constante y la transformación. Y el artista que prospera encuentra estructuras nuevas como reacción a las ambigüedades e incertidumbres de hoy”. Los cambios que el teatro digital está experimentando en el contexto de pandemia, traen consigo retos y oportunidades en la interacción entre el espectáculo y el espectador. Estos retos y oportunidades pueden visualizarse a través de los planos en los que se

manifiesta la comunicación teatral, que como cualquier proceso comunicativo, aún cuenta con procesos de emisión y recepción, pero, ahora mediados por canales diferentes a los ya acostumbrados.

Como hemos visto ya en anteriormente, la comunicación teatral se manifiesta en un espacio fenomenológico creado por la presencia de espectáculo y espectador. Es en este espacio que ambos realizan un intercambio de estímulos e informaciones que dan como resultado, cambios o reacciones en cada una de las partes. En el teatro digital de pandemia es el espectáculo el que influye de manera más constante en la adaptación del espacio de intercambio de estímulos al medio digital, debido a la necesidad de supervivencia que este enfrenta. Es por este motivo que la presente investigación, realiza una caracterización de la comunicación teatral desde los procesos atravesados por el espectáculo durante esta interacción: la emisión y la recepción.

2.3.1. Comunicación teatral desde los procesos de emisión del espectáculo en el teatro digital de pandemia

Como menciona Brie (2020), en el mundo de hoy deberíamos buscar puertas de entrada y no de salida para el teatro. La modificación en la creación y posterior emisión de las informaciones y estímulos que el espectáculo da a su espectador, son resultados de los retos y oportunidades que ofrecen las plataformas digitales a los teatristas en el contexto del teatro digital de pandemia. La comunicación teatral y sus características, desde los procesos de emisión del espectáculo, pueden visualizarse en dos subcategorías, el aprovechamiento de los recursos digitales y las acciones de conservación de la teatralidad del espectáculo.

En nuestra primera subcategoría, el aprovechamiento de los recursos digitales, dicho aprovechamiento no viene sólo de manera espontánea por el simple hecho de

encontrarnos performando en una plataforma digital, sino que también es consecuencia de una toma de decisiones por parte de los teatristas para mejorar o facilitar la construcción y emisión del mensaje mediado por la tecnología. Es decir, es el conjunto de recursos digitales de los que hace uso el espectáculo desde su condición de emisor, pensando en la adaptación de la comunicación teatral al medio digital.

Y no olvidemos que el texto más conocido de Artaud [...] El teatro y la peste. Fue el primero en hablar de un teatro virtual, no para reemplazar al actor con su imagen, sino para crear una alquimia, una nueva composición en la escena, con los actores y los espectadores donde los elementos del teatro adquirieran otra fuerza y otro valor: el cuerpo, la luz, la danza, la voz, el canto, la música y los objetos. (Brie, 2020, p.369)

Como menciona Brie (2020), Artaud ya hablaba de darle otra fuerza a los elementos que rodeaban a la actuación y la historia. Así como los elementos tradicionales del montaje teatral han ido adquiriendo diferentes niveles de importancia a través de las diferentes corrientes teatrales, en los tiempos pandemia las nuevas tecnologías también deben pasar por el mismo camino de experimentación con el fin de cumplir los mismos propósitos que sus predecesores. El uso de cámaras, efectos especiales, fondos virtuales, edición y otras oportunidades que ofrecen las nuevas plataformas de representación deben complementarse con los elementos tradicionales para generar así un conjunto de informaciones y estímulos que apoyen al propósito comunicativo del teatro.

Si bien es cierto, que gran parte de la comunidad teatral no considera al teatro virtual como una manifestación propia del teatro per se, los artistas continuaron explorando y arriesgándose en sus metodologías dentro de ese escenario virtual. Más allá de estancarse en el cuestionamiento cíclico por la ontología del teatro, lo más prudente para es una resistencia evoca la

búsqueda de nuevas posibilidades y los cuestionamientos de viejas concepciones que se consideraban indiscutibles hasta el momento. (Villamar, 2020, p. 46)

Nuestra segunda subcategoría, las acciones de conservación de la teatralidad del espectáculo, hace referencia a las acciones tomadas para mantener los estímulos que el espectáculo debe emitir de la forma más cercana a como lo realizaba en los presencial, con la intención de que su trabajo pueda seguir siendo calificado como *teatral*. Siendo la teatralidad, una cualidad otorgada al espectáculo por el público, por contar con elementos de características fuera de lo cotidiano y que llaman a la expectación. (Cornago, 2005)

En este sentido, existe un sector de la cultura a la que la pandemia golpearía de forma particular: el teatro. Esta expresión artística parecía enfrentarse a un conflicto no solo sanitario, sino también ontológico. A raíz de la imposibilidad del encuentro físico, el teatro se vio amputado de los espectadores, de la convivencia colectiva y del acontecimiento presencial. En cuestión de días, miles de trabajadores teatrales intercambiaron las miradas preguntándose los unos a los otros: “y ahora, ¿qué hacemos?” (Villamar, 2020, p. 36 -37)

En los inicios del teatro digital de pandemia, la negatividad era grande sobre la posibilidad de realizar una traducción apropiada de la teatralidad en las plataformas digitales. Se tenía la poco fundamentada idea de que todo sería reemplazado por lo digital, saltándose incluso el *ciberdrama* y pasando directamente a la grabación audiovisual para cine o televisión. Esto, desde luego, se fue descartando de a pocos, aunque el temor sigue latente. Dicho temor se convirtió en un reto para hacer lo posible por no convertirse en aquello que no son, un producto netamente audiovisual. Así, los espectáculos teatrales se han hecho no sólo de artificios digitales que apoyen a contar su narrativa, sino que, además,

aplican artificios teatrales en una versión adaptada, reafirmando que, aún mediados por la tecnología siguen haciendo teatro. Uno ejemplo de esto es como la preparación física y vocal del actor se sigue implementado como se hacía en el teatro presencial. Desde luego presentando nuevos retos y limitaciones debido al distanciamiento de los actores y la carencia de un espacio de representación diferencie al de su esfera privada. Aun así, directores y actores contribuyen a la creación de códigos y convenciones específicas que apoyen a mitigar estas distancias. Algunos ejemplos son la coordinación de las miradas, o el ensayo casi coreográfico de los diálogos para evitar la llegada tardía de los audios.

En resumen, la modificación en la creación y posterior emisión de los estímulos que el espectáculo da a su espectador, son resultado de los retos y oportunidades que ofrecen las plataformas digitales en el contexto de pandemia. El aprovechamiento de los recursos digitales, es el conjunto de herramientas que usa el espectáculo para la adaptación de la comunicación teatral al medio digital. Por otro lado, las acciones de conservación de la teatralidad del espectáculo, son tomadas para mantener los estímulos que el espectáculo debe emitir, para que su trabajo pueda seguir siendo calificado como *teatral*, haciendo que los espectáculos apliquen artificios digitales y teatrales generando un balance.

2.3.2. Comunicación teatral desde los procesos de recepción del espectáculo en el teatro digital de pandemia

La modificación de la recepción de informaciones y estímulos que el espectáculo recibe de su espectador como resultado de las nuevas instancias de interacción que el medio digital les permite, son la consecuencia de los alcances y limitaciones que las nuevas plataformas de representación instituyen dentro del quehacer teatral en el contexto de pandemia.

[...] el mundo se ha convertido en una verdadera aldea global. No existe rincón al cual no se pueda acceder de manera remota mediante los avances tecnológicos. La interrelación como tal ha cambiado en su concepto y aquello que antes requería una presencia obligatoria ha virado hacia el hecho de poder dialogar y discutir libremente con alguien que puede encontrarse a kilómetros de distancia. Este fenómeno sí representa algo nuevo, porque ofrece un reemplazo a las prácticas presenciales. Mientras que, en la Edad Antigua, el aislamiento significaba un encierro total y completo para cada individuo –y en consecuencia el freno total de su rutina–, en estos contextos hemos podido encontrar un reemplazo para continuar con nuestras actividades habituales de manera remota, sin sufrir un cambio drástico en nuestras vidas rutinarias. (Verna, Berdinelli, Contreras, Noviski, Privitera y Rosales, 2020, p. 378)

Ahora que la comunicación teatral se genera a partir de instancias diferentes, el espectáculo se ha visto en la obligación de generar y adaptar estrategias para adecuarse a los alcances de los medios digitales y, a su vez, mitigar lo más posible las limitaciones que estos traen consigo. Sin embargo, queda pendiente la caracterización del impacto que estos accionares tiene sobre el propio espectáculo en su rol de receptor. Como sabemos, una de las características de la comunicación teatral, es que el intercambio de estímulos e informaciones que sostienen el espectáculo y el espectador llega a tener un efecto sobre ambas partes. En el caso del público, este efecto se ve representado en la respuesta espontánea que el espectador tiene a los diferentes estímulos que emite el espectáculo, siendo innecesario que se verbalice su aprobación o desaprobación de los diferentes momentos de la obra. Un estímulo no verbal especialmente popular es el ya tradicional aplauso al final de la función, este acto simbólico ayuda al espectáculo a medir la

aceptación de sus estímulos y los efectos que estos causaron en su público. Otra manera menos acostumbrada de respuesta del espectador es el estímulo verbal, es decir, los comentarios concretos sobre el espectáculo, que pueden ser entregados en una mesa de diálogo posterior a la función.

Sin embargo, volviendo al contexto del teatro digital de pandemia, nos encontramos ante nuevas circunstancias debido a la mediación tecnológica de la interacción del espectáculo y el espectador. La *cibercultura* maneja sus propios códigos de comunicación y de interacción entre personas, lo que en la presencialidad podría ser una larga conversación, en el mundo digital se resuelve con un lenguaje distinto. Este lenguaje está basado en códigos únicos de este espacio, como jergas extranjeras o representación de ideas y conceptos a través de imágenes como son los *memes*, *emojis* o *stickers*.²⁰ Es por este motivo, que la presente investigación caracteriza la comunicación teatral desde los procesos de recepción, a través de dos subcategorías: los canales de interacción entre espectáculo y espectador en el teatro digital, y el impacto en el espectáculo desde la relación con el espectador por la mediación tecnológica.

La primera subcategoría, los canales de interacción entre el espectador y el espectáculo en el teatro digital, hace referencia a las nuevas instancias de recepción de los estímulos e informaciones provenientes del espectador; es decir, de las respuestas del público al espectáculo. Debido a las nuevas instancias de interacción mediadas por las plataformas digitales, el espectáculo ha tenido que acoplarse al estilo de comunicación predominante en este espacio, el texto escrito. Es bien sabido que el usuario de redes sociales no sólo encuentra cómodo comunicarse con sus pares por este medio, sino que lo prefiere sobre

²⁰ Memes: Texto, imagen, vídeo u otro elemento que se difunde rápidamente por internet, y que a menudo se modifica con fines humorísticos. Emoji: carácter digital que representa emociones. Stickers: representación gráfica de emociones o mensajes que es comúnmente usado en comunicaciones vía texto.

otros medios como las llamadas telefónicas o las video llamadas.²¹ Por lo que un notorio cambio para el teatro, en el teatro digital de pandemia, es la recepción de las percepciones del público, e incluso el mítico aplauso final, a través del texto escrito.

Los comentarios han sido muy positivos, la gente agradece mucho tener esta opción. Personalmente, los comentarios que hablan sobre anécdotas muy personales de por qué se conmovieron con este proyecto, como quienes nos han comentado que ven las funciones mientras están batallando con el COVID. (Cortéz, 2020, párr. 5)

Sin embargo, a pesar de que muchos encuentran cierta satisfacción en no haber perdido esta recepción, sea por el medio que sea, adaptarse a este nuevo canal de comunicación demanda cambios. Las nuevas plataformas de representación también presentan cierta limitación en el intercambio de estímulos en simultáneo, percibiéndose como mucho menos intuitivas y requiriendo cierto nivel de control para darse de manera clara. Esto se debe a que la tecnología actual aún no nos permite vernos y escucharnos en completa simultaneidad como en lo presencial.

Durante ella [la función digital], no tienes la retroalimentación del público, así que, en ese aspecto se parece más al cine o a la televisión, en donde depositas tu confianza plena en el trabajo previo y la dirección. Al finalizar, y al contrario de representar en un recinto, al terminar la función, estás en tu casa. Toda la energía se ha quedado ahí, contigo; no existe ese flujo que ocurre naturalmente cuando te presentas en el teatro. (Cortéz, 2020, párr. 4)

²¹ Según un sondeo realizado en E.E.U.U. 8 de cada 10 *millennials* (personas entre 22 y 40 años), prefieren comunicarse vía texto por encima de las llamadas telefónicas o incluso las conversaciones cara a cara. (Semana, 2017)

La segunda subcategoría, el impacto en el espectáculo desde la relación con el espectador por la mediación tecnológica, hace referencia a las consecuencias de la recepción de los estímulos e informaciones desde las nuevas instancias de participación del público en el espectáculo mediado digitalmente. Dichas consecuencias tienen un efecto sobre el desempeño de los teatristas y sobre el desarrollo del espectáculo en general. Siendo común que, debido a las nuevas instancias en las que se sostiene la interacción, se generen dudas en el espectáculo sobre la claridad de la recepción de sus estímulos. Entre varios factores, uno que comúnmente predispone a los teatristas a esta sensación de duda, es el hecho de no poder ver o escuchar al espectador. Este hecho no permite medir el ánimo de la audiencia de manera perceptiva como se acostumbraba hacer en la presencialidad, lo que probablemente mantenga a los teatristas en un constante estado de tensión hasta la recepción de los comentarios finales y el *aplauso virtual*.

Las obras cortas le resultan demasiado cortas para su expectativa de trascendencia (que será voraz); las largas, demasiado largas para su impaciencia (que será frágil). Pero este espectador ya era así antes del coronavirus. Lo que habrá cambiado será en realidad que este espectador será el conejillo de Indias de una sobredosis de experiencias con el tiempo de los relatos. (Sprengelburd, 2020 a, p.99)

Sin embargo, si bien el actor es el rostro de la obra y uno de los principales responsables de que la comunicación teatral se dé de la mejor manera, debemos recordar constantemente que el concepto de espectáculo no involucra de manera única a los actores y su representación. Sino que, además, involucra todos los estímulos que el montaje puede hacer llegar, incluyendo aspectos como luces, vestuario, escenografía y similares, que son finalmente responsabilidad del director en primera instancia. Así mismo, incluye a la producción y los estímulos que puedan generarse en el espectador antes y después de la

función, así como la percepción general que este se lleve de la experiencia completa desde el momento que decidió adquirir su entrada.

En resumen, los canales de interacción entre espectáculo y espectador en el teatro digital, son las nuevas instancias de recepción de los estímulos provenientes del espectador a las que el espectáculo debe acoplarse, siendo el canal de comunicación predominante en lo digital el texto escrito. El impacto en el espectáculo desde la relación con el espectador por la mediación tecnológica, son las consecuencias de la recepción de los estímulos desde las nuevas instancias de participación mediadas digitalmente, teniendo consecuencias sobre el desempeño de los teatristas y sobre el desarrollo del espectáculo en general.

En pocas palabras, la modificación en la creación y posterior emisión de los estímulos que el espectáculo da a su espectador son resultados de los retos y oportunidades que ofrecen las plataformas digitales en el contexto de pandemia, aprovechando los recursos digitales para adaptación de la comunicación teatral al medio digital. Las acciones de conservación de la teatralidad del espectáculo son tomadas mantener la calidad de la *teatralidad*, generando un balance con la tecnología. Los canales de interacción entre espectáculo y espectador en el teatro digital, son las nuevas instancias de recepción de los estímulos provenientes del espectador a las que el espectáculo debe acoplarse y que tienen un impacto en el espectáculo, teniendo consecuencias sobre el desempeño del espectáculo en su totalidad.

CAPÍTULO III: TEATRO DIGITAL DE PANDEMIA EN LIMA

3.1 Situación del teatro en Lima antes de la pandemia del COVID-19

La ciudad de Lima cuenta con la mayor cantidad de salas y espacios dedicados al teatro, debido no sólo a la centralización de esta práctica en la capital, situación que lentamente se está mitigando. Sino que también, es consecuencia del desuso de salas de teatro municipales a nivel nacional²². Los espacios que producen contenido para la cartelera de teatro limeño pueden ser divididos en grupos; los espacios autorizados, o registrados por el ministerio de cultura (Ver Tabla 3) y los espacios alternativos, fuera del registro de entidades reguladoras²³ (Ver Tabla 4).

Tabla 3: Relación de salas de teatro registradas por padrones oficiales del MINCUL

N°	NOMBRE DE LA SALA	DISTRITO
1	Teatro Luigi Pirandello	Lince
2	Auditorio AFP Integra del MALI	Cercado de Lima
3	Auditorio Centro Cultural de España	Cercado de Lima
4	Auditorio del Centro Cultural CAFAE-SE José María Arguedas	San Isidro
5	Auditorio del Centro Cultural San Marcos – Teatro de San Marcos	Cercado de Lima
6	Auditorio del Colegio San Agustín	San Isidro
7	Auditorio Goethe Institut	Jesús María
8	Auditorio ICPNA Lima Centro	Cercado de Lima
9	Auditorio ICPNA Miraflores	Miraflores
10	Centro Cultural Teatro de Cámara	Lince
11	Club de Teatro de Lima	Miraflores
12	Gran teatro nacional	San Borja
13	Mashara Teatro Intercultural	Cercado de Lima

²² Según informa INFOARTES (2016), a pesar de que 221 infraestructuras municipales para hacer teatro a nivel nacional, es común que no se empleen para estos fines.

²³ Fuera del registro del Ministerio de Cultura y su organismo clasificador INFOARTES

14	Sala de teatro del Centro Cultural Jesús María – Teatro Larco	Jesús María
15	Sala teatral Casa Yuyachkani	Magdalena del Mar
16	Sala Teatro de la Alianza Francesa de Lima	Miraflores
17	Teatro Ricardo Blume	Jesús María
18	Teatro Británico	Miraflores
19	Teatro Canout ²⁴	Miraflores
20	Teatro Centro Cultural de la PUCP	San Isidro
21	Teatro de la Asociación de Artistas Aficionados	Cercado de Lima
22	Teatro del Centro Español del Perú – Federico García Lorca	Jesús María
23	Teatro El Olivar	San Isidro
24	Teatro Ella Dunbar Temple de la UNMSM	Cercado de Lima
25	Teatro Julieta	Miraflores
26	Teatro La Plaza	Miraflores
27	Teatro Larco	Miraflores
28	Teatro Manuel Ascencio Segura	Cercado de Lima
29	Teatro Mario Vargas Llosa, Biblioteca Nacional del Perú	San Borja
30	Teatro Mocha Graña ²⁵	Barranco
31	Teatro Municipal de Lima	Cercado de Lima
32	Teatro peruano japonés	Jesús María
33	Teatro Racional	Barranco
34	Teatro Satchmo Jazz Bar	Miraflores

Fuente: Mapa cultural INFOARTES

Tabla 4: Relación de salas alternativas o no registradas en Lima

N°	NOMBRE DE LA SALA	DISTRITO
35	4J	Lima Cercado
36	Amaru Casa Cultural	Barranco
37	Asociación Cultural Campo Abierto	Miraflores.
38	Asociación Cultural Diez Talentos	Surco
39	Búho Teatro Hiphop	San Isidro
40	Casa Cultural Haciendo Pueblo	Comas
41	Casa Semillas	Comas
42	Centro Cultural Cine Olaya	Chorrillos
43	Centro Cultural Comunitario "Arena y Esteras"	Villa El Salvador

²⁴ El productor Efraín Aguilar anunció el cierre y la posterior demolición del teatro Canout a comienzos de 2021 (El comercio, 2021)

²⁵ En el año 2020, a través de redes sociales, se anunció el cierre y la posterior venta del espacio que hasta 2019 albergó al teatro Mocha Graña

44	El Paradero Cultural	Lima
45	Elgalpon.espacio	Pueblo Libre
46	Espacio teatral: El Gran Tinkuy	San Juan de Lurigancho
47	HAMUY Teatro	Lince
48	La Huaraca	Carabayllo
49	La Tarumba	Miraflores
50	La Vaca Multicolor	Lince
51	Lunasol - Centro cultural de investigación educación y creación artística	Comas
52	Maguey Grupo de Teatro - Centro Cultural	San Miguel
53	Médula Sala de Teatro e Investigación	Centro de Lima
54	Microteatro lima	Barranco
55	Teatro Barranco	Barranco
56	Teatro de Lucía	Miraflores
57	Teatro Vichama	Villa El Salvador
58	Yestoquelotro Estudio Teatro	Barranco

Fuente: Padrón de miembros de la Red de Salas de Teatro y Espacios Alternativos del Perú.

En cuanto a la asistencia a estos espacios, en el año 2016 se informó que sólo el 12% de la población mayor de 14 años asistió a un espectáculo teatral en todo el año (INFOARTES, 2017). Estas cifras demuestran que incluso antes de la pandemia, el teatro contaba con bajos niveles de asistencia. Aun así, siempre se ha creído que aproximadamente a partir del año 2010 en adelante, el país, pero sobre todo la ciudad de Lima, vive lo que comúnmente se conoce como *el boom del teatro peruano*. Sin embargo, cada vez más con el avance de los años, profesionales del medio niegan la existencia de dicho acontecimiento. Dice Alberto Isola a un conocido diario; “Nunca lo hubo [un boom teatral]. Yo no usaría la palabra ‘boom’, sino ‘espejismo’. Lo que pasó fue que el teatro empezó a tener un protagonismo mayor en los medios de comunicación y la publicidad. Había una aparente sensación de bonanza que no correspondía con la realidad.” (Isola, 2017 párr. 2).

Lo que expone Isola en esta entrevista, es la realidad que muchos vivían día con día en la ardua labor teatral previa a la pandemia. Eran muy pocas las producciones que contaban con una asistencia fluida y asegurada, por más visibilidad que se tenía en cualquier tipo de medio de comunicación. No era raro que una producción tenga presencia en prensa, redes sociales y demás medios de alcance masivo, y aun así tuviera una baja asistencia el día de la función. Esto era mucho más notorio en el caso de las producciones independientes, las cuales tienen menos posibilidades de alcanzar la misma notoriedad que las producciones comerciales, tanto por su inherente característica contracultural, así como por su bajo presupuesto. Teniendo en cuenta que poco más del 41% de los peruanos no consideran ir al teatro, por no encontrar contenido que le sea de interés (INFOARTES, 2017), es lógico suponer que no están recibiendo una programación variada. Para quienes frecuentan el circuito teatral, esto debe ser algo que genera extrañeza, ya que resulta impensable que no exista una programación variada tanto en temáticas, como géneros y precios. Sin ir muy lejos, entre los meses de julio y septiembre de 2019, cinco meses antes del estado de emergencia sanitaria, la cartelera teatral limeña presentaba cerca de 30 producciones diferentes²⁶, entre teatro *comercial* y *alternativo*.

La razón por la que un país donde menos del 20% de las personas asisten al teatro, puede haber caído en el espejismo de una *boom teatral*, puede entenderse si vemos a la cultura como un bien que la sociedad te incita a consumir, pero que no está al alcance de todo el mundo. Como expone Yúdice (2002), la cultura en nuestros tiempos se ha establecido como un factor que apoya al desarrollo económico, y se ha comenzado a apoyar su producción, conservación y acceso, pero sólo dentro de los parámetros de lo que se considere lucrativo. Logrando así que, por algunos años, el imaginario colectivo

²⁶ Información basada en una búsqueda personal vía web, realizada en la primera mitad del año 2019, a través de la plataforma de venta de entradas JOINNUS.COM

tenga una idea errada de lo que es el circuito teatral en nuestra capital, dejándose llevar por alguna fotografía de una sala llena, o unos cuantos anuncios de temporadas exitosas. Cuando en realidad, el público del teatro presencial era extremadamente reducido, en comparación a la cantidad de montajes que se estaban creando.

3.2. El Teatro digital de pandemia como respuesta al aislamiento social en Lima

El año 2020 comenzó lleno de promesas y nuevos proyectos para el teatro, los meses de enero y febrero, conocidos por ser temporadas bajas, fueron meses de coordinación e ideación de nuevos proyectos, o en su defecto, de arduo ensayo para aquellos montajes que se venían planeando desde el año anterior. Sin embargo, cerca de la quincena del mes de marzo llegó la pandemia, y con ella, una sensación grande de frustración e incertidumbre.

La pandemia obligó a cerrar todos los teatros y espacios culturales, incluso antes de que se declarara el estado de emergencia. Se tuvieron que cancelar temporadas teatrales y diversos espectáculos programados, e incluso prevendidos para todo el año. Miles de artistas se vieron repentinamente sin empleo. Además, la COVID-19 llegó a nuestro país en plena edición del Festival de Artes Escénicas de Lima, el festival de teatro más grande del país, que debió cancelar todas sus actividades casi una semana antes de su fecha de cierre. (Barraza, 2020, p.265)

La mayoría de agrupaciones artísticas, tanto grandes como más modestas, pusieron en pausa sus proyectos, tomando esta como una oportunidad para apartarse un poco y ver el panorama más claramente. Pero con el pasar de los meses y de la pandemia, esa esperanza se fue desvaneciendo.

En junio de 2020, el Ministerio de Cultura (MINCUL) expuso las consecuencias que los primeros cuatro meses de distanciamiento social obligatorio habían tenido sobre el sector de las artes y la cultura. Según su informe, el monto total de las pérdidas económicas entre marzo y junio de 2020 fueron cerca de 163 millones de soles (Ver Figura 1). El 77% de las pérdidas registradas pertenecen al departamento de Lima, y del total de encuestados, el 53% se vio obligado a cancelar hasta 10 servicios o actividades culturales y el 20% canceló entre 11 y 20 servicios o actividades culturales. Lo previamente mencionado ha provocado pérdidas económicas que podemos catalogar como graves, sobre todo tomando en consideración que el 89% de estos encuestados tienen las actividades culturales como único ingreso económico, y el 56% no se encuentra afiliado a ningún tipo de sistema de salud en medio de una pandemia global (Ministerio de Cultura, 2020). Como es evidente, la pandemia del COVID-19 dejó a la comunidad de teatro en una situación muy precaria y difícil de sobrellevar, especialmente para aquellos tienen a la creación o participación de montajes teatrales como único medio para subsistir materialmente, quedando en la urgencia de generarse ingresos para mantenerse y cubrir sus gastos salud en un momento tan arriesgado como el que se estaba viviendo.

Figura 1

Pérdidas económicas del sector cultural durante la primera mitad del año 2020

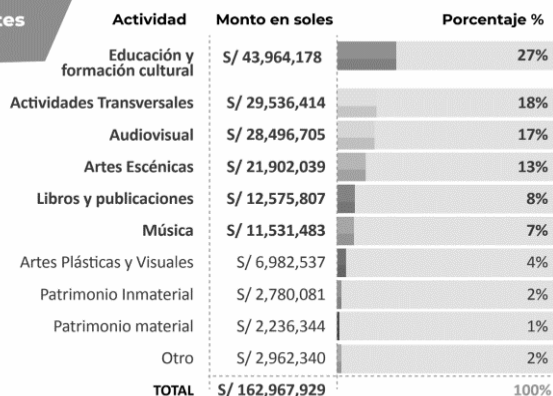
Todas las actividades culturales presentan pérdidas económicas significativas, principalmente las de educación y formación cultural, audiovisual, artes escénicas, libro y música

Pérdidas Económicas por Actividad Cultural¹

Respecto a las pérdidas económicas, S/ 43,964,178 (27%) se vincula con la educación y la formación cultural; S/ 29,536,414 (18%) con actividades transversales²; S/ 28,496,705 (17%) con actividades audiovisuales; S/ 21,902,039 (13%) con artes escénicas; S/ 12,575,807 (8%) con libros y publicaciones; y S/ 11,531,483 (7%) con música.

Fuente: Ministerio de Cultura, 2020.

Informe sobre el impacto del estado de emergencia por el COVID-19 en el sector de las artes, museos e industrias culturales y creativas



¹ Para la medición de este indicador se da el mismo peso total a todas las actividades seleccionadas por el encuestado.

² Incluye (i) gestión y producción cultural, (ii) animación sociocultural, (iii) ferias e (iv) investigación en arte o cultura.



Nota. Gráfico de barras que muestra el porcentaje de pérdida económica de actividades culturales. De: Informe sobre el impacto del estado de emergencia por el Covid-19 en el sector de las artes, museos e industrias culturales y creativas. Ministerio de Cultura (2020) <https://www.gob.pe/institucion/cultura/informes-publicaciones/633376-informe-sobre-el-impacto-del-estado-de-emergencia-por-el-covid-19-en-el-sector-de-las-artes-museos-e-industrias-culturales-y-creativas-resultados-generales>

Las pérdidas económicas dentro del rubro de las artes escénicas en junio de 2020, eran alrededor de 22 millones de soles (MINCUL, 2020), encontrándose entre las 4 actividades culturales que más pérdidas presentaron. Esto dio un claro golpe a la vida diaria de los teatristas, sin importar si estos trabajaban dentro del circuito comercial o alternativo.

Este contexto ha exacerbado el debate sobre la sobrevivencia de los artistas escénicos en una nueva realidad, y a los obstáculos que siempre han existido se le suma la imposibilidad de seguir trabajando. ¿Cómo

continuar haciendo teatro y cómo vivir del teatro en medio de una pandemia cuya única solución es el aislamiento social? La pregunta es compleja, sobre todo si se toma en cuenta que encierra otra interrogante: la del futuro mismo del teatro, un arte que, en esencia, necesitaría de la presencia del cuerpo poético del actor y del expectante en una situación de convivio, como señala el filósofo argentino Jorge Dubatti (Barraza, 2020, p.266)

Fue entonces que, en una combinación de evidentes necesidades económicas, sumadas a la gran incertidumbre que se vivía alrededor de esta situación, nació en el ambiente teatral limeño un sentimiento colectivo de supervivencia, sentimiento que al mismo tiempo se plagaba de dudas sobre la aplicación de las plataformas digitales en el teatro.

Los primeros meses, marzo-abril, fueron meses de reorganizar, de reordenar un poco, en ese momento con la esperanza de que todo se iba acabar un mes o dos meses, no veníamos tan adelante. Pero sí, los proyectos cambiaron radicalmente. (E2)

La mayoría de artistas de teatro y agrupaciones culturales no tuvieron una reacción inmediata, lo más lógico y lo único que se hizo en un primer momento fue poner todos los proyectos en pausa. Lo que generaba una fuerte sensación de zozobra, sobre todo económica, tanto en los actores como en los equipos de dirección y producción. Nadie sabía con certeza si aquel proyecto puesto en pausa se estrenaría en algún momento, nadie estaba en la capacidad de afirmar que las largas horas de ensayo y pre-producción no habían sido en vano, y por supuesto, los desesperados artistas no conseguían respuestas de los teatros o centros culturales, quienes tenían tantas dudas como ellos y se enfrentaban a la posibilidad de una crisis económica.

Dijimos: tenemos que de alguna manera continuar ¿Y cómo continuar, de qué manera? Pues nuestra primera acción o estrategia, era que el público no nos olvide, estar en contacto con el público en otras palabras. Entonces, lo que hicimos fue poner a disponibilidad todas las obras que teníamos grabadas, no todas, pero algunas en la calidad que tuviésemos, porque no teníamos grandes registros. (E2)

Así inició el auge del *video-teatro* en el circuito del teatro profesional limeño, compañías de teatro y centros culturales, hicieron su mayor esfuerzo para exponer las pocas obras que tenían registradas en una calidad de video aceptable, siendo una de las grandes falencias del teatro limeño, el apropiado registro y archivo de los montajes escénicos. En primera instancia, y en su vasta mayoría, estos espectáculos fueron puestos a disposición del público de manera gratuita. Esto se hizo con la intención de no perder la conexión con los espectadores, en lo que se pensaba era una ligeramente prolongada pausa que pronto terminaría. Como menciona el entrevistado E1, durante aquel momento inicial de la pandemia y el confinamiento se presentaron “varias estrategias, unas más exitosas que otras, pero en todo caso lo que el teatro en conjunto, el teatro limeño al menos, ha hecho es luchar por tener una presencia”. Sin embargo, ante la prolongación de la pandemia, algunos vieron como inviable continuar con la tendencia de compartir material gratuito con el público, y comenzaron a vender estas funciones de *video-teatro* a un precio de entrada reducido en comparación a lo que normalmente se cobraba por asistir a una función presencial.

Ese espacio virtual había que configurarlo, tomarlo, digamos que conformarlo. Entonces, creo que se ha hecho un esfuerzo muy grande, de los grupos independientes, de personas independientes, de colectivos nuevos que se han formado y también de las instituciones, como el Centro

Cultural de La Católica, de la Pacífico, la De Lima, Etc. Han hecho una oferta teatral, algunos han puesto las obras que tenían grabadas a disposición del público, otros han creado nuevas obras en streaming, o conferencias, o mesas redondas. Creo que las universidades también han hecho un esfuerzo porque exista ese espacio virtual del teatro. (E1)

La venta de las funciones de *video-teatro* fueron pocas en un principio, pero demostraron ser exitosas. Pero, como se comenta en el testimonio anterior, el espacio virtual era prácticamente un lienzo en blanco, el teatro nunca había habitado completamente en la virtualidad, por lo que no existían límites para lo que estaba permitido o no. Una vez los recursos gratuitos se gastaron y los primeros experimentos de recaudación económica fueron realizados, los teatristas se dieron cuenta que “No sólo te tienes que acostumbrar a un medio como el virtual, sino que tienes que empezar a inventar cómo vives de esto” (E1). Y es así como se forman los inicios de lo que conocemos como teatro digital de pandemia.

Durante la pandemia, nació esta tendencia de hacer teatro por Zoom, siento que esto fue una gran idea, es una gran idea. El teatro por streaming, el teatro en vivo, es una forma de que los artistas en general se puedan expresar y puedan seguir trabajando, lo que a mí me parece una de las cosas más importantes. (E4)

Teniendo como principal bandera la continuidad, los teatristas pusieron manos a la obra y se embarcaron en un viaje mayoritariamente desconocido. Lo primero que se hizo evidente fue un choque cultural y económico, no todos dominaban las tendencias tecnológicas actuales, y no todos tenían acceso a ellas de primera mano. Aun así, los productos artísticos comenzaron a llegar poco a poco sin prestar mucha importancia en un inicio, a la calidad de la producción o la adaptación del contenido a la plataforma en

que se presentaba. Se comenzó a popularizar un circuito independiente donde se apreciaba al artista que no deseaba perder relevancia y haría todo lo que esté en sus manos para lograrlo. Las únicas herramientas de este artista eran una *webcam* o un celular y su red de internet personal, y es así como se termina masificando la presencia de lecturas dramatizadas y presentaciones unipersonales en las redes sociales y otras plataformas digitales.

Las lecturas tuvieron una evolución, inicialmente eran Manuel y Rocío leyendo desde sus casas con los audífonos y no importaba lo que se viera atrás. En la segunda, mi socio propuso un fondo neutro y hubo juegos, como que uno pasaba la tacita y el otro la recibía, y ese tipo de cosas. Entonces, en la tercera ya mis actores fueron mucho más conchudos, había una escena en un bar, y ellos chupaban, me pusieron una música y cada uno se consiguió luces. Y la verdad daba la impresión de que estuvieran en un antro, y así cada una. Entonces, así fuimos avanzando, y los productos artísticos fueron como “mejorando visualmente”. Y eso es parte del descubrimiento, es parte del proceso de esta cosa totalmente distinta (E9)

Pero estos artistas no podrían conformarse con aquellas presentaciones por mucho tiempo, rápida e instintivamente agarraron confianza en el medio digital y, como apreciamos en el testimonio anterior, comenzaron a probar nuevas maneras de contar sus historias, haciendo uso de recursos propios, así como de la mucha o poca tecnología que tenían a la mano. Esto dio paso a lo que ya se podía reconocer como una clara, aunque tal vez aún reducida, cartelera teatral virtual, donde ya se iba notando una producción más organizada, un equipo de trabajo más constituido y muchas menos dudas sobre las realizaciones de los productos

Ante el momento que se estaba viviendo, Coulasso (2020) se preguntaba: ¿Cómo harían los artistas para interactuar, si ahora tienen impedido hacerlo?, ¿Acaso los teatristas serían capaces de desarrollar alguna nueva empatía mediada por computadoras? A estos cuestionamientos, muchos teatristas respondieron dejando de lado las dudas y los debates teóricos sobre lo que es y lo que no es teatro, para comenzar a dar los primeros pasos en el terreno de lo que hemos llamado teatro digital de pandemia. Barraza (2020) nos expone algunos ejemplos de montajes realizados durante este periodo inicial del teatro digital de pandemia, cabe destacar que la mayoría de los ejemplos que da el autor (ver Tabla 5). Son producciones de artistas y colectivos residentes de la ciudad de Lima, aunque el artículo se refiera a ellos como obras peruanas a manera general. Ello puede entenderse por la capacidad que posee el teatro digital de pandemia de llegar a cualquier parte del país y el mundo.

Tabla 5: Relación de obras estrenas en los primeros meses de la pandemia, en la ciudad de Lima

Obra	Dramaturgia / Dirección	Actuación	Producción
Fantasmas	Mariana de Althaus	Denise Arregui Jelly Reátegui	-
Luna Nueva	Lita Baluarte	Valeria Escandón Gonzalo Molina	-
Clase Zoom	Vanessa Moreno	Kukuli Morante Alejandra Sabra Katia Salazar Jano Baca José Dammert	-
Junta extraordinaria	Alejandro Clavier Chela de Ferrari Luis Alberto León Claudia Tangoa	Gisela Ponce de León Christian Ysla	La Plaza

Amigas del cole	María José Osorio	Karina Jordán Luciana Arispe Anahí de Cárdenas Mónica Ross Macla Yamada	Los Productores
Odisea 2020	-	-	Samoa Producciones
Hot line	David Ames	Javier Valdés Daniela Mayuri	-

Elaboración Propia. Fuente: Barraza (2020)

Es con un teatro que viene cargando dificultades de asistencias de público y una falsa idea de bonanza, que realizamos el salto a las plataformas digitales. Y es justamente por ese contexto previo, que la interacción con el público en el teatro digital resulta tan importante. La continuidad del teatro está en juego en esta nueva plataforma, y está en las manos de los teatristas encontrar el camino que les permita prevalecer en la emergencia sanitaria, y probablemente, adquirir aprendizajes que puedan ser trasladados a presencialidad en un futuro.

CAPÍTULO IV: CARACTERÍSTICAS DE LA COMUNICACIÓN TEATRAL

EN EL TEATRO DIGITAL EN LIMA

El presente capítulo muestra los hallazgos de las entrevistas realizadas, relacionando los testimonios de los entrevistados con la teoría expuesta en los capítulos previos, generando un análisis que nos permita responder a nuestra pregunta de investigación. El capítulo se divide en dos secciones, una son las características de la comunicación teatral desde los procesos de emisión del espectáculo. Y dos, las características de la comunicación teatral desde los procesos de recepción del espectáculo, ambas secciones se emplean como categorías que nos permiten caracterizar a la comunicación teatral dentro del teatro digital de pandemia.

4.1. Características de la Comunicación teatral desde los procesos de emisión del espectáculo en el teatro digital de pandemia durante el primer año de confinamiento social obligatorio por el COVID-19 en Lima

Esta sección analiza los testimonios referentes a las características que la comunicación teatral adquiere en los procesos de emisión de estímulos e informaciones del espectáculo hacia el espectador. Se subdivide en dos acápite en los que se desarrolla, el aprovechamiento de los recursos digitales y las acciones de conservación de la teatralidad del espectáculo, como subcategorías que dan cuenta de las características de la comunicación teatral desde los procesos de emisión del espectáculo en el teatro digital de pandemia.

4.1.1. Aprovechamiento de los recursos digitales

Comunicativamente hablando, el teatro es un fenómeno que habitualmente ocurre mediante la co-presencia de dos entes: el espectáculo y el espectador. Sin embargo, ahora que los agentes de este fenómeno comunicativo se encuentran distanciados, el canal mediante el que se daba esta comunicación teatral cambia con la finalidad de permanecer efectiva. Ello impulsa a los teatristas a la experimentación de los nuevos recursos, que les son accesibles en este nuevo contexto, con el fin de aprovechar los nuevos lenguajes introduciendo cambios dentro de la comunicación teatral.

Uno de los cambios más grandes ha sido la necesidad de adaptarse a través del medio virtual, adaptar los contenidos, los tiempos, las narrativas, tu estilo. Es decir, una cosa es trabajar en el teatro y otra cosa es trabajar para la cámara. (E2)

Cuando el entrevistado E2 expone a la necesidad de adaptarse a través del medio virtual, hace referencia a los cambios que tiene la comunicación teatral que el espectáculo sostiene con el público debido a la mediación tecnológica. La mediación es un proceso de transformación o traducción del mensaje de un ente a otro (Correa, 2012), como diría Barbero (2014), “es lo que hay entre la gente y los medios”, refiriéndonos en este caso, a la comunicación teatral mediada por tecnología. Además, cabe aclarar que, si bien el entrevistado E2 se refiere a *lo virtual*, en realidad se estaría refiriendo a *lo digital*. Estos dos términos que aparentan ser similares, tienen en realidad diferentes cualidades, siendo *lo digital* un dispositivo o sistema que presenta o transporta información, y *lo virtual*, lo que está ubicado únicamente en la red (RAE, 2021). En este sentido, *lo virtual* está más relacionado al *ciberdrama*, que se desarrolla en el ciberespacio con actores creados por computadora, y no al teatro digital, que ocurre en el mundo real y el ciberespacio a la vez, debido a la mediación tecnológica (Olivas, 2017).

Para fines de la presente investigación, dividimos los recursos tecnológicos usados por el espectáculo para emitir estímulos al espectador, en dos apartados; el uso de cámaras y las intervenciones o ediciones de la imagen.

A. Uso de cámaras

Dice el entrevistado E1 “Creo que es evidente que este teatro virtual privilegia la palabra, porque el cuerpo está constreñido de alguna manera a esto [la pantalla]. Entonces, hay un reacomodo del público a escuchar más que a ver.” El uso que el entrevistado hace de la palabra *constreñido*, le da un tono ligeramente peyorativo a la experiencia del trabajo frente a una cámara. Haciendo uso de esta palabra, casi como si quisiera expresar el estar atrapado en la pantalla, o como si lo sintiera como un obstáculo para la comunicación. Esto puede ser consecuencia del cambio de dimensiones que el actor tiene frente al público. En lo presencial, actor y público están en tamaño natural, en lo virtual, el actor se muestra desde una pantalla que visualmente lo hace ver más pequeño que el público. Ello podría explicar por qué, en varios casos se opta por priorizar la comunicación a través de la palabra hablada en las obras que se transmiten virtualmente, siendo esta una de las cuatro (4) características que Matsura (2007) considera imprescindibles para el desarrollo de las manifestaciones teatrales desde lo virtual. Sin embargo, son igualmente varios los casos donde los teatristas deciden aprovechar la preponderancia del aspecto visual del espectáculo, tal como lo señala Olivas (2017), quien hace hincapié en la necesidad de la incorporación de nuevas estrategias para crear teatro digital, debido a que al espectáculo ya no le basta con ser realizado tal cual se ejecutaba en lo presencial.

Las lecturas tuvieron una evolución. Inicialmente eran Manuel y Rocío leyendo desde sus casas con los audífonos y no importaba lo que se viera atrás. En la segunda, mi socio propuso un fondo neutro, y hubo juegos,

como que uno pasaba la tacita y el otro la recibía, y ese tipo de cosas. Entonces, en la tercera ya mis actores fueron mucho más concluidos. Había una escena en un bar, y ellos chupaban, me pusieron una música y cada uno se consiguió luces. Y la verdad, daba la impresión de que estuvieran en un antro, y así cada uno. Entonces, así fuimos avanzando, y los productos artísticos fueron como “mejorando visualmente”. Y eso es parte del descubrimiento. Es parte del proceso de esta cosa totalmente distinta (E9)

Sabemos que las cámaras han estado cerca del teatro en más de una ocasión, pero al ser parte de todo el proceso producción y emisión del espectáculo, los teatristas deben ingresar lentamente al camino de la adecuación, y posteriormente, al de la experimentación. Como menciona el entrevistado E9, la aceptación y aprovechamiento de la preponderancia visual tuvo un marcado ciclo procesual y de experimentación. Sin embargo, es a partir de este aprovechamiento que surge la inseguridad que acompaña al teatrista durante todo su proceso de creación: la innegable comparación con el cine. Ella atormenta tanto a los directores, como a los actores, que en varios momentos se enfrentan a dudas y cuestionamientos alrededor de lo que se está creando.

La otra cosa es la cámara, tú normalmente en el cine, la televisión, no miras a la cámara, pero probablemente en el teatro, mirar a la cámara es mucho más expresivo que mirar a la pantalla. Entonces, esto hace que sea un medio distinto al cine y a la televisión. En ese sentido, yo creo que es importante entender qué es lo que espera el público de este teatro virtual. Porque si el público va a esperar lo mismo que en el teatro presencial, no lo va encontrar, pero quizás podamos pensar que el público va a esperar otras cosas. (E1)

Es por ello necesario que, antes de continuar, diferenciamos las intenciones del cine, la televisión y el *video-teatro*, con las del teatro digital de pandemia. En el caso del cine y la televisión, el desarrollo de la historia y la actuación se realiza lejos de la audiencia, distanciados no sólo por la ampliamente conocida cuarta pared, sino por el hecho de que el público no los observa en tiempo real mientras se realiza la interpretación. Además, a menos que se busque usar alguna herramienta que rompa esta cuarta pared, el cine y la televisión tradicionalmente nunca reconocen o intentan interactuar con el público. Por su parte, el teatro es una experiencia dotada de varios estímulos simultáneos, que intentan generar respuestas inmediatas en quienes lo observan. A diferencia de ello, el cine y la televisión son productos que sólo una vez finalizados, y combinados todos sus estímulos, se ofrecen a un público que lo recibe como un solo gran mensaje a interpretar, no buscan una respuesta inmediata y la experiencia puede ser repetida indefinidas veces debido a que está registrado. En el caso del *video-teatro*, este se caracteriza por ser un registro audiovisual de la función en vivo de un espectáculo teatral, en esta situación los estímulos no están siendo enviados al público que observa el registro, sino al público que estuvo presente aquel día en la función. De allí que podría entenderse como el registro audiovisual de un proceso de comunicación teatral que ocurrió anteriormente.

Una vez que las dudas quedan a un lado, aunque es poco probable que se esfumen del todo, el teatrista tiene la posibilidad de explorar los nuevos límites del medio en que habita y las nuevas herramientas que este le presenta. En el caso de la cámara, llama la atención el uso de cámaras múltiples. Aparentemente, sus diferencias de tamaño, resolución, campo de visión e incluso orientación, aportan dinamismo y un carácter casi lúdico al espectáculo observado virtualmente.

Metimos todo el juego posible, por ejemplo, siempre se asegura que algunos estemos en pantalla vertical y otros en horizontal para que no sea

igual, cambios para que no se aburran [el público]. La obra dura más o menos una hora y cuarto, es bastante texto, y justamente la clave del lenguaje audiovisual es cambiar de planos y hacer juegos para que no se agote la palabra. Así que sí, creo que estaba todo netamente pensado para el público. (E5)

En este sentido es de destacar cómo el uso de las cámaras múltiples realiza un contrapeso en relación a la palabra hablada. Pero no solo ello, además, se aprovecha este elemento pensando en evitar el agotamiento del espectador, como menciona el entrevistado E5 “Estas decisiones fueron tomadas más pensando en la experiencia, en que el público no se agote. Porque un sólo plano agota bastante.”

Hay un show que se llama Mínimas Virtual, donde hacen unos planos...abrían un cajón y salía la cámara de ahí ¿Entiendes? y sigue cambiando la cámara y es muy loco, a veces siento que estoy viendo tele, es muy paja. (E6)

Además de su uso en cantidad, la cámara también ha probado tener resultados efectivos enriqueciendo la configuración visual de los espectáculos de maneras que no eran posibles en lo presencial. Es interesante apreciar cómo el audiovisual y el teatro llevan al espectador a locaciones y contextos aparentemente similares, aunque con la diferencia de que el cine los muestra haciendo uso de planos que cambian constantemente, y encuadres que le indica al espectador lo que observar para no perderse alguna parte primordial de la historia. A diferencia del cine o la televisión, el teatro presencial siempre dejó al espectador ser mucho más independiente, dándole una visión completamente abierta donde todo ocurre al mismo tiempo, teniendo él mismo la potestad de decidir a dónde desea dirigir su atención. Sin embargo, el encuadre de la cámara ha adquirido un lugar en

los espectáculos de teatro digital de pandemia, como direccionador de la atención del espectador y magnificador de la actuación.

Que las cámaras nos ayuden a contar mejor la historia ¿Cómo? Entrando mucho más en Alberto [...], por supuesto que, si uno no considera a la cámara, a la tecnología como un elemento más de la historia que está contando estas fregado. Si no lo consideras, ahí entras a la discusión de ¿es o no es teatro lo que estoy haciendo? Sí es teatro, pero tengo estos (nuevos) elementos a favor. [...] ¿Cuándo hemos tenido la oportunidad de ver a Alberto tan de cerca en el teatro? Ver las manos del actor, ver los gestos del actor. Y el público cuando nos comentaba, las críticas iban por ese lado. Porque era muy rico ver a Alberto de esa manera, haciendo teatro, pero haciendo teatro pensado para la cámara, para la cercanía. (E2)

Como podemos apreciar, el testimonio anterior nos muestra como el encuadre de la cámara se vuelve un aliado interesante para la comunicación teatral. Magnificando los gestos del intérprete, ayuda al espectáculo a profundizar en la emotividad de las interpretaciones, de una forma difícil de alcanzar en la presencialidad. Si bien existen espectáculos que acercan al público a los actores al desarrollarse en espacios que varían de la composición del teatro proscenio²⁷, la cámara ofrece una cercanía que va más allá de los límites de la cercanía corporal normal, generando una intimidad única con los actores.

Teníamos esto de que sea a distancia y tuviéramos todos un espacio diferente, una cámara y una computadora para llamarnos, y que se vean

²⁷ También conocida como disposición tradicional, el teatro proscenio se caracteriza por estar alejado del público.

cuatro escenarios distintos al mismo tiempo. Eso me parecía muy chévere y había mucho que aprovechar ahí. (E7)

Otro aprovechamiento de las oportunidades que brindan las cámaras y la digitalización de la experiencia teatral, es el uso de diferentes locaciones en simultáneo por parte de los intérpretes. Este aprovechamiento abraza la realidad en la que los intérpretes se encuentran, conectando con el concepto del *añoro del convivio futuro* (Fobbio, 2020). Como sabemos ello nos habla de la necesidad de reconocer nuestra situación actual de distanciamiento social, con la finalidad de mantener la esperanza de volver a estar en un mismo espacio eventualmente. En este sentido, el uso de locaciones realistas y variadas durante la performance de un espectáculo digital, es una manera de comunicar artísticamente la condición de aislamiento, y una promesa de *convivio* en un futuro cercano.

Estábamos en espacios distintos a propósito; yo estaba en un baño, Sebastián estaba en una cocina, Colores estaba en una azotea y Mau estaba en una escalera de su edificio. En una obra de teatro puedes tener tu escenario y puedes tener andamios, y puedes tener cositas como escaleras y segundo piso. Pero, yo tenía el eco de mi baño, con la oscuridad y la luz que se reflejaba por la ventanita. Era como todo un set que nos hubiera costado mucha plata para ponerlo en un teatro, y tú lo tienes... ¡en el baño! y no tienes que mover nada. (E7)

Sin embargo, el uso de las locaciones variadas también estaría cumpliendo un fin práctico, reemplazando con mayor realismo y facilidad las necesidades ambientales que antes debían ser cubiertas por el área de producción y diseño de arte. Pero debe quedar claro

que, ello no es sólo una cuestión práctica, es también una convención dada por el propio contexto.

Creo que ahora podemos generar en la gente muchas cosas que antes no se podía. Desde la improvisación, si recuerdas, nosotros no utilizamos objetos ni nada, todo era mímica. Ahorita no, se perdieron las mímicas, cuando haces mímicas en lo virtual la gente no lo entiende, ellos entienden que estás en un espacio donde esos objetos son reales y no entienden porque no los usas. (E6)

Nuevamente este testimonio nos deja clara la fuerte conexión entre el uso de locaciones variadas con el *añoro del convivio futuro*. En el teatro, existe lo que se conoce como *convención de ficción*, que es el término usado para referirse a cómo el espectador sabe del carácter fantasioso de la representación teatral, pero la reconoce como real durante el transcurso del espectáculo. Normalmente esto ocurre debido a que espectáculo y espectador se encuentran en el mismo espacio, pero gracias al *añoro del convivio futuro*, a pesar de encontrarse distanciados la *convención de ficción* sigue siendo efectiva. Esto ocurre cuando el espectáculo reconoce su condición real de aislamiento y muestra a través de la cámara los espacios que habitan sus intérpretes, haciendo que el espectador acepte de igual forma su condición aislamiento, lo que los lleva compartir un mismo espacio fenomenológico en el *ahora global* (Appadurai, 2001).

Finalmente, un último aprovechamiento de la aplicación de las cámaras, pero que aún en tiempos más recientes sigue siendo motivo de debate, es la realización de montajes presentados de manera asincrónica²⁸. Cabe aclarar, que una función asincrónica o pregrabada se diferencia con el *video-teatro*, ya que los estímulos sí están dirigidos a

²⁸ Que no es sincrónico, que no ocurre en simultáneo.

quién lo ve de manera digital, debido a que el teatro pregrabado no cuenta con un público en vivo, lo que lo vuelve una comunicación teatral directa con el espectador desde la virtualidad. Así mismo, se diferencia del cine y la televisión, ya que la gran mayoría de estímulos del espectáculo se generan en simultáneo y no son agregados de forma posterior a la grabación, como en el caso de los medios audiovisuales previamente mencionados. Las opiniones con respecto a este punto son ciertamente divididas, puesto que hay quienes consideran que la presencialidad de los cuerpos, aún por medio de la mediación tecnológica, es lo único que sigue manteniendo este proceso comunicativo dentro de la definición de teatro. Esto se vería apoyado por otra de las características primordiales de Matura (2007) para la representación de montajes teatrales en medios digitales: la actuación en co-presencia. A pesar de esto, los teatristas justifican el aprovechamiento del recurso de la grabación del espectáculo debido a que beneficia la experiencia del público.

Nos dimos cuenta de algo rápidamente, en ese momento era tan pobre (la señal de internet), en general en nuestro país. La sobrecarga era tal, que teníamos que garantizar algunos elementos para que la relación con el público fuera fluida y la calidad de servicio fuera buena. Entonces, decidimos que el espectáculo fuera grabado. En un primer momento hubo una reacción de algunos miembros del público, no de todos. [...]Por ejemplo, hicimos las funciones grabadas y después hicimos un espacio de conversatorio [...] y la verdad que funcionó muy bien y la gente agradeció horrores que el espectáculo fuera grabado para cuidar los elementos técnicos del mismo. (E2)

El concepto de co-presencia que establece Matura (2007) se puede aplicar con la intención de aspirar a una cercanía con el público, que a su vez haga la experiencia

comunicativa mucho más orgánica. En este sentido, es importante destacar que, si bien Matsura (2007) es muy específica en la necesidad de la simultaneidad, Bellomi (2016) y el concepto de *humanidad 2.0* abren una posibilidad interesante. Este autor propone que el espectador esté en el centro del montaje con la intención de alcanzar una humanidad que no es la actual o acostumbrada, sino una nueva versión de la misma. Poner al espectador en el centro del montaje, como en el caso mencionado por el entrevistado E2, que priorizó el disfrute del espectáculo sobre su realización en vivo, podría interpretarse como movernos a su ritmo y no al nuestro. Recordemos que antes, el público estaba subyugado a los tiempos y espacios del espectáculo, mientras que, en la comunicación teatral del teatro digital de pandemia, el espectador es ahora quien maneja su tiempo y espacio en el *ahora global* (Appadurai, 2001).

Es una circunstancia que nos está ayudando a entender que los medios virtuales pueden ser una nueva manera de buscar una teatralidad, de buscar una hibridación con los medios audiovisuales, de buscar públicos distintos. [...] Y creo que hay artistas que van a entender, y después de la pandemia, volverán al medio virtual. (E1)

En este sentido, se le puede encontrar validez en la existencia de los montajes asincrónicos, debido a que esta práctica no se aleja de la intención de la comunicación teatral, e incluso podría ser considerada como una evolución del *video-teatro*. En el teatro pregrabado, las facilidades y posibilidades técnicas se ponen mucho más a disposición del artista-creador, a diferencia del *video-teatro*, donde sólo se utiliza a la tecnología como medio de registro. Al mismo tiempo, los montajes asincrónicos dan flexibilidad de recepción al público, que actualmente está acostumbrado al consumo de productos culturales a través del ejercicio de la fragmentación, repetición y sin restricciones de horarios, lo que vuelve a este tipo de montajes una *propuesta tecnoteatral*.

En resumen, el aprovechamiento del recurso de la cámara se ve plasmado en cinco instancias. Primero, el aprovechamiento la preponderancia del aspecto visual del espectáculo, dándole en varios casos un rol más protagónico. Seguidamente, el uso de múltiples cámaras para sacar provecho del dinamismo que pueden aportar sus diferencias en tamaño, resolución u orientación, ayudando al mismo tiempo a mitigar el agotamiento visual del espectador. Por otro lado, el encuadre de la cámara ha adquirido un lugar en los espectáculos de teatro digital de pandemia, como direccionador de la atención del espectador y magnificador de los gestos de los actores, ayudando al espectáculo a profundizar en la emotividad de las interpretaciones de una forma difícil de igualar en la presencialidad. Contamos también con el uso de diferentes locaciones en simultáneo, un aprovechamiento que abraza la realidad en la que los intérpretes se encuentran. Situación que conecta con el concepto del *añoro del convivio futuro*, y convierte este uso de la tecnología en una forma de comunicar artísticamente la condición de aislamiento, lo que acerca a los agentes del proceso comunicativo y les facilita habitar el espacio fenomenológico del teatro desde el *ahora global*. Finalmente, el teatro pregrabado es un aprovechamiento cuestionado, pero que se justifica en el concepto de *propuestas tecnoteatrales*, debido a que se realizan pensando en la experiencia del público, tomando en consideración la calidad de los estímulos entregados, y la flexibilidad de espacio y tiempo para interactuar con el montaje.

B. Intervención de video

Una de las herramientas más tentadoras que las plataformas digitales nos ofrecen, son aquellas que nos permiten intervenir el contenido que queremos mostrar a nuestro público. La intervención de video puede ser considerada por algunos como un acto demasiado arriesgado, y que se aleja de la dinámica de experiencia casi ininterrumpida que nos ofrece el teatro en vivo. Sin embargo, debemos entender que la intervención de

imágenes, presentadas en vivo o de manera asincrónica, es una adaptación que busca lograr una satisfactoria comunicación teatral con su público, por más que esta se vea dotada de nuevas características.

La intervención de video más común es el uso de fondos virtuales, estos alteran la imagen originalmente captada por la cámara de video con la intención de comunicar otras informaciones importantes para el espectáculo; por ejemplo, un cambio de locación. Por otro lado, contamos con filtros que pueden ayudar a magnificar ciertas emociones a través distintas tonalidades de color y distorsión de la imagen.

En mayo y en junio comenzaron los shows, y ahora es normal [...] hacemos fondos virtuales, planos, hay diferentes formas, ahora hay gente que usa mucho los fondos, hay otros que se van más al tiempo real y usan planos, hay tantas cosas que es loco, a mí me encanta ver. (E6)

A diferencia de lo anterior, los efectos especiales son artificios más complejos y requieren de un conocimiento técnico más avanzado. Pero aplicados de manera exitosa, logran aportar nuevas maneras de comunicar sensaciones e ideas, causando un impacto en los espectadores de teatro, que no están acostumbrados a este recurso, como evidencia el testimonio del entrevistado E1.

Había algo muy interesante al final de la obra, donde yo desaparecía del espacio, y eso fue una cosa que impactó mucho a la gente. Porque mi personaje, era un personaje que había muerto, entonces el hecho de que al final desapareciera mi imagen y quedara el espacio vacío, a la gente le impactaba mucho. En ese sentido sí hubo un aprovechamiento de la tecnología, porque ya no sólo se usaba zoom sino otro dispositivo para hacer el cambio. (E1)

Como se puede apreciar en el testimonio anterior, el uso de efectos especiales tiene la finalidad de ir más allá de la adaptación y directamente buscar una nueva forma de expresar una idea. Siguiendo con el ejemplo del testimonio del entrevistado E1, es posible que, en lo presencial, el acto de morir se hubiera representado con el desvaneciéndose del actor a través de un cambio en la iluminación, o ensayando su retirada del espacio mediante una serie de movimientos coreografiados. Sin embargo, y como él mismo menciona, aprovechar la posibilidad de intervenir la imagen creó una versión mucho más poderosa de esa misma idea, sin cambiar lo que se pretendía comunicar.

Por otro lado, en el teatro pregrabado el proceso de edición presenta posibilidades ilimitadas, que apoyan a asegurar la claridad del mensaje a comunicar, y además, provee de recursos que requerirían de una propuesta técnica mucho más compleja para ser realizado en vivo.

En el lado de edición, era como una casita o un rompecabezas. Cada actor decía algo con la posición de su imagen, entonces eso no lo hubiéramos tenido en un teatro convencional. También se formaban cosas como jerarquías, ¿Quién estaba arriba? y eso también colaboraba en el texto y eso no lo hubiéramos logrado sin la edición o sin una intervención tecnológica. (E7)

Como podemos observar, la intervención expuesta por el entrevistado E7 tiene un interesante resultado. En este caso, la intervención de las imágenes tuvo como resultado un reacomodo de las ubicaciones de los intérpretes en el espacio. Dicha intervención podría considerarse una versión adaptada del estímulo escenográfico. Esto nos vuelve a probar que teatro hace uso de los recursos que la plataforma digital le ofrece, para seguir

transmitiendo los estímulos e intenciones que poseía en la presencialidad, pero en una versión que se adapta a las circunstancias de la mediación tecnológica.

En resumen, el aprovechamiento de la intervención de video es una adaptación que busca lograr una comunicación teatral satisfactoria con su público, por más que esta se vea dotada de nuevas características. Podemos visualizar esta intervención, en primer lugar, en el uso de fondos virtuales que alteran la imagen originalmente captada por la cámara con la intención de comunicar informaciones importantes sobre la locación en la que se desarrolla el espectáculo. Además, contamos con filtros que magnifican ciertas emociones a través diferentes tonalidades de color y distorsión de la imagen. Por otro lado, los efectos especiales son artificios que requieren de un conocimiento técnico más avanzado, ya que van más allá de la adaptación de un estímulo previamente ejecutado en el teatro presencial, y son directamente una forma distinta de comunicar una idea, dotándola de fuerza al ser un estímulo completamente nuevo. Finalmente, se presenta un caso de intervención que reacomoda las ubicaciones de los intérpretes en el espacio, usando una herramienta de corte y edición de video. Dicha intervención adapta a lo digital el estímulo escenográfico, demostrando que el teatro hace uso de los recursos digitales para seguir transmitiendo los estímulos e intenciones que poseía en la presencialidad, pero en una versión que se adapta a las circunstancias de la mediación tecnológica.

4.1.2. Acciones de conservación de la teatralidad del espectáculo

Podemos entender el término *teatralidad* como una cualidad otorgada al espectáculo teatral, por contar con elementos de características fuera de lo cotidiano, tales como; una interpretación que va más allá de cómo se comporta una persona en el día a día, una vestimenta que no pertenece a los actores sino a un personaje, una escenografía que imita,

pero no pertenece a la realidad, o una iluminación artificial, por mencionar algunos ejemplos. Todos estos, elementos están diseñados para llamar la atención de un ojo externo, que les otorga esa cualidad al observarlos en una experiencia de representación ficcional que muchos autores equiparan a un ritual como, por ejemplo, el de la misa cristiana. (Cornago, 2005)

Esta cualidad es un elemento que, en el proceso de mediación tecnológica, debe priorizarse con la finalidad de no desvirtuar el proceso de comunicación teatral, a pesar del medio donde se desarrolle. Con ello lograremos, como menciona el entrevistado E2, “Una hibridación con los medios audiovisuales”, realizando un balance entre las adaptaciones necesarias para apoyar la mediación tecnológica, y la aplicación de recursos tradicionales que permitan abrirse paso en la tecnología, sin perder su cualidad más importante. Es en este sentido, que el presente apartado revisa las características adquiridas por la comunicación teatral del teatro digital de pandemia, a partir de las acciones realizadas por el espectáculo orientadas a mantener su cualidad teatral, a pesar de presentarse virtualmente. En este sentido, presentamos las características a partir de la acción de la actuación teatral y creación de convenciones.

A. Actuación teatral y creación de convenciones

Como ya hemos expresado antes, un aspecto que es muy cuidado por los teatristas es el de no perder la cualidad de la teatralidad en el proceso de emisión del espectáculo. En este sentido, la actuación es de los pocos estímulos del teatro, que a pesar de ser mediado por la cámara y posteriormente por la pantalla, puede conservar sus cualidades teatrales. La interpretación del actor, por su grandilocuencia y conexión orgánica con el público, no necesita pasar por una traducción a los medios digitales, lo que la vuelve la mejor opción para mantener la teatralidad intacta.

Otro cambio que me parece bien importante es la búsqueda de lo esencial, el teatro aquí en Lima, yo creo que en algún momento perdió un poco la perspectiva de la esencia y empezamos a hacer una suerte de competencia entre todos para ver quién hacía la escenografía más alucinante, quién tenía la parafernalia más compleja, la estructura más alucinante. Pero ahora, nos damos cuenta, como dice el maestro Alfonso Santistevan: De eso no trata la obra. Hemos sido capaces de hacer teatro esencialísimo con muy pocos actores [...] Y seguramente en los siguientes años vamos a asistir a un teatro más esencial, seguramente luego se va a volver a complicar, es natural, pero creo que hay una vuelta a la semilla y ese es uno de los cambios más importantes. (E2)

El actor, punto, es todo lo que se necesita, como decía Peter Brook, sólo necesitas un actor y un espectador. Y ahí está el teatro, no necesitas más en realidad. [...]Ni siquiera estoy hablando de la palabra (el texto). El actor, la actriz es el que tiene que estar ahí, es él o ella, los que se comunican con el espectador. Lo demás, no sé, el espacio quizás, pero el espacio va a existir siempre, el tiempo, el tiempo es igual. No hay muchos más elementos indispensables. (E1)

Es por este motivo que, cuando se realizó una pregunta en relación a los elementos tradicionales del teatro que debían permanecer a pesar del traslado a las plataformas digitales, los entrevistados E1 y E2 evidenciaron cómo este momento particular del teatro abren una posibilidad de enfocarnos en los estímulos elementales del espectáculo: la actuación. Al buscar destacar este elemento se deja en claro que, a pesar de estar mediado por tecnología, el teatro no deja de ser un espectáculo de cualidades teatrales, y no está dispuesto a dejarse llevar por completo por los recursos digitales.

En este sentido, los actores en el teatro digital de pandemia, se preocupan por no dejarse llevar por la *actuación para la cámara*, que es un estilo de actuación diferente que se realiza en el cine, la televisión y el registro audiovisual en general. Allí los actores son mucho más conscientes de los aspectos técnicos del audiovisual y los toman en cuenta al momento de gesticular, hablar y moverse para dar la sensación de naturalidad. En el caso del teatro digital, la *actuación teatral* debe estar dotada de gesticulaciones y movimiento corporales grandilocuentes, que en la presencialidad se realizaban con la intención de ser visto por todos aquellos que espectan la representación desde cualquier lugar de la sala de teatro. Los gestos pronunciados y los movimientos grandes y precisos son característicos de la actuación teatral, así como la vocalización que proyecta un volumen de voz poco cotidiano, con la intención de ser escuchado y entendido por toda la audiencia.

Creo que actoralmente, algo de lo que muchos se han olvidado es de la presencia. Aunque la escena sea yo sentada en el escritorio, es muy diferente estar chorreado a estar sentado como actor, con el centro despierto y la mirada abierta, listo para reaccionar. Eso es uno de los elementos que no puedes dejar; la presencia, la atención, la escucha. [...] Proyección, también de la voz. Por más que tengamos acá la cámara y allá en micrófono. En el teatro, tenías que proyectar la voz hasta la última butaca, aquí también deberías proyectar y dicionar bien para que se te escuche. Es decir, todo lo que hacíamos para que sea grande, debemos adaptarlo a lo pequeño. (E7)

Es interesante como el testimonio del entrevistado E7 comienza con su opinión como espectador, considerando que muchos de sus colegas han olvidado las consideraciones de una actuación teatral, comenzando por la presencia. La presencia es una cualidad que se

le otorga al actor o actriz cuando, al ingresar a escena, no necesita de emitir sonidos para evidenciar su existencia en el espacio de representación. El concepto de presencia está fuertemente conectado a la teatralidad de la representación actoral, Sin embargo, es posible que algunos intérpretes consideren que la cercanía de la cámara y la presencia de un micrófono, que magnifican la actuación y vocalización, los libera de cierta forma de esta necesidad de performar con intenciones no cotidianas. Es necesario recalcar, tal como lo hace el entrevistado E7, que la teatralidad de la actuación no debe perderse en ningún momento, ya que al perder nuestra cualidad de teatral estaríamos trasladándonos a lo audiovisual, dejando a la comunicación teatral sin su estímulo más fuerte e importante.

Lo importante acá es que tú tienes que entender que de todas maneras tienes que crear una convención. Es decir, hacia el espectador. Por ejemplo, cosas que hay que definir, ¿Vas a mirar a la cámara o vas a mirar a la pantalla? Tienes que definir esa convención claramente. ¿Vas a definir que estás en un espacio ficcional o simplemente estás en un espacio neutro? Esas son cosas que tienes que definir tal cuál como si estuvieras en un montaje, sólo que el medio es distinto. (E1)

Otro reto, fue la interacción con los otros actores, en el elenco somos 6 y no podías saber a quién estoy mirando. Yo miraba a la cámara, pero ¿A qué otro actor estaba mirando? ¿Cómo hago para reaccionar? (E5)

Es posible que existan momentos donde ciertas acciones puntuales pongan en dificultades al actor debido a la mediación tecnológica, como en el caso del testimonio del entrevistado E5. Es en esas situaciones donde la actuación teatral sufrirá cambios puntuales, siempre con el objetivo de mantener sus características tradicionales. Las convenciones, que menciona el entrevistado E1, son acuerdos realizados por el director y

los actores, con la finalidad de crear un lenguaje actoral que el espectador pueda interpretar y aceptar como coherente dentro de la ficción. Algunos ejemplos serían; el direccionamiento de las miradas de los actores hacia la cámara, lo que da al espectador la sensación de que los actores se están mirando a los ojos. Y el falseo del *timing*²⁹ en el intercambio de los textos entre actores, lo que se realiza con el fin de que al espectador no le resulte muy evidente el retardo de audio causado por la mediación del internet.

En resumen, la acción de la actuación teatral y la creación de convenciones se realiza con el fin de priorizar la teatralidad, logrando un balance entre las adaptaciones necesarias para apoyar la mediación tecnológica y la aplicación de recursos tradicionales. La actuación es de los pocos estímulos del teatro, que a pesar de ser mediado por tecnología puede conservar sus cualidades teatrales. Esta actuación está dotada de gesticulaciones y movimiento corporales grandilocuentes, así como de una vocalización de volumen poco cotidiano, con la intención de ser visto y escuchado por toda la audiencia. Sin embargo, es posible que existan momentos donde ciertas acciones sean difíciles de realizar por la mediación tecnológica, y será en esos casos donde se apliquen convenciones construidas por el director y los actores para crear un lenguaje actoral que el espectador pueda aceptar como coherente dentro de la ficción.

La comunicación teatral desde los procesos de emisión del espectáculo en el teatro digital de pandemia, se caracteriza por aprovechar los recursos digitales, al mismo tiempo que toma acciones de conservación de la teatralidad del espectáculo. En el caso del aprovechamiento de los recursos digitales, el uso de las cámaras aprovecha la preponderancia del aspecto visual del espectáculo, dándole en varios casos un rol más protagónico. Dentro del mismo apartado, se hace uso de múltiples cámaras para sacar

²⁹ Manejo de los tiempos de actuación para alcanzar una satisfactorio efecto dramático o cómico.

provecho del dinamismo que pueden aportar sus diferencias en tamaño, resolución u orientación, ayudando al mismo tiempo a mitigar el agotamiento visual del espectador. El encuadre de la cámara es otro uso dentro del mismo aprovechamiento, ya que ha adquirido un lugar en los espectáculos de teatro digital de pandemia como direccionador de la atención del espectador y magnificador de los gestos de los actores, ayudando a profundizar la emotividad de las interpretaciones de una forma difícil de igualar en la presencialidad. Otro aprovechamiento del uso de las cámaras, es el uso de diferentes locaciones en simultáneo, acto que se conecta con el concepto del *añoro del convivio futuro*, y acerca a los agentes del proceso comunicativo facilitándoles habitar el espacio fenomenológico del teatro desde el *ahora global*. Un último aprovechamiento del uso de cámaras es el teatro pregrabado, que, a pesar de ser cuestionado, se justifica en el concepto de *propuestas tecnoteatrales*, realizándose pensando en la experiencia del público y tomando en consideración la calidad de los estímulos entregados, así como la flexibilidad de espacio y tiempo para interactuar con el montaje.

Siguiendo con el aprovechamiento de los recursos digitales, la intervención de video es una adaptación que busca lograr una comunicación teatral satisfactoria con su público, por más que esta se vea dotada de nuevas características. Visualizando ejemplos de este aprovechamiento, en el uso de fondos para comunicar informaciones sobre la locación en la que se desarrolla el espectáculo, filtros que magnifican emociones a través diferentes tonalidades de color y distorsión de la imagen, efectos especiales que directamente son una forma distinta de comunicar una idea, volviéndose un estímulo completamente nuevo. Y una herramienta de corte y edición que adapta a lo digital el estímulo escenográfico, demostrando que el teatro hace uso de los recursos digitales para seguir transmitiendo los estímulos e intenciones que poseía en la presencialidad, pero en una versión que se adapta a las circunstancias de la mediación tecnológica.

En el caso de la toma de acciones de conservación de la teatralidad del espectáculo, la actuación teatral y la creación de convenciones se realiza con el fin de priorizar la teatralidad y lograr un balance entre las adaptaciones necesarias para apoyar la mediación tecnológica y la aplicación de recursos tradicionales. Por su parte, la actuación está dotada de gesticulaciones y movimiento corporales grandilocuentes, así como de una vocalización poco cotidiana, con la intención de llamar la atención del público, y cuando se presentan acciones difíciles de realizar por la mediación tecnológica, se aplicarán convenciones construidas por el director y los actores para crear un lenguaje que el espectador encuentre coherente dentro de la ficción.

4.2. Características de la Comunicación teatral desde los procesos de recepción del espectáculo en el teatro digital de pandemia durante el primer año de confinamiento social obligatorio por la COVID-19 en Lima

Esta sección analiza los testimonios referentes a las características que la comunicación teatral adquiere en los procesos de recepción donde el espectáculo recibe estímulos e informaciones por parte del espectador. Se subdivide en dos acápite en los que se desarrolla, los canales de interacción espectador-espectáculo en el teatro digital de pandemia. Y los impactos en el espectáculo desde la relación espectáculo-espectador por la mediación tecnológica, como subcategorías que dan cuenta de las características de la Comunicación teatral desde los procesos de recepción del espectáculo en el teatro digital de pandemia.

4.2.1. Canales de interacción espectador-espectáculo en el teatro digital de pandemia

Cuando se hace referencia a que la comunicación en el teatro digital tiene la capacidad de ser más interactiva con el público, autores como Olivas (2017) destacan que no es necesario hablar de algún nuevo nivel de interacción, siempre y cuando logremos mantener la interacción espectador-espectáculo que ya poseíamos en la presencialidad a través de la incorporación de la tecnología. Y es precisamente eso lo que vemos prevalecer hasta el momento en la presente investigación. Si bien los teatristas encuentran recursos digitales para comunicarse de maneras diferentes con su espectador, resulta evidente que el nivel de interacción que se poseía en la presencialidad se mantiene en una versión adaptada del mismo. Aun así, como en el caso de los procesos de emisión del espectáculo, los canales por los que este recibe las informaciones enviadas por el público se han adaptado a un nuevo formato con el que los teatristas deben aprender a familiarizarse.

La presente investigación plantea dividir estos canales en dos apartados; lo visual, representado por la cámara del espectador. Y lo textual, representado por la comunicación vía mensajes escritos del espectador.

A. Cámara del espectador

Así como del lado del espectáculo la cámara ha representado una serie de cambios y adaptaciones en los procesos de emisión de la comunicación teatral, es este mismo elemento el que genera una nueva instancia en la interacción para espectador. En el teatro digital de pandemia, el espectador tiene la potestad de dejarse ver por el espectáculo en el momento, y durante la cantidad de tiempo que este vea conveniente. Según testimonios que analizaremos a continuación, su cámara permanece apagada la mayor parte del tiempo, e incluso si el espectáculo lo invita a encenderla, es poco probable que este lo

haga. Esto le da al espectador cierto nivel control sobre cuánta interacción visual desea realizar con el producto artístico que se encuentra consumiendo.

Muchas obras a las que he asistido tienen un momento hacia el final donde dicen “Ahora, vamos a encender las cámaras para ver quienes han estado en el público” No necesariamente es un momento de conversatorio o conversación, pero es un momento de reunión. Muchas veces el público no se siente motivado a hablar, pero tal vez ahora que no te pueden acompañar durante la obra con sus reacciones, pueden querer decir ciertos comentarios y se recibe un feedback que no siempre se daba. [...] Hay que mantenerlos interesados porque ahora es mucho más fácil que se vayan, se salen del zoom y nadie se entera (E11)

Como mencionamos anteriormente, la potestad sobre el uso de la cámara podría estar dotando al espectador de cierto nivel de control. Y lo primero que uno se pregunta es ¿No tenía acaso ese mismo control en el teatro presencial? ¿No era acaso el espectador libre de retirarse de la sala o mostrar su desaprobación por el montaje si así lo deseaba? Para responder a esto, volvemos al testimonio del entrevistado E11, que dice “Hay que mantenerlos interesados porque ahora es mucho más fácil que se vayan, se salen del zoom y nadie se entera”. Es en esta última línea en que encuentro la diferencia entre el teatro digital y el presencial, y es que dota al espectador de este control sobre su interacción con el espectáculo. Mientras que en el *convivo* (Dubatti, 2015), la experiencia del teatro y por consiguiente de la comunicación teatral, se vive como un ritual colectivo, donde el espectáculo envía estímulos a una audiencia, que a su vez le devuelve los estímulos de forma colectiva. En el *tecnovivio* (Dubatti, 2015), los estímulos enviados por el espectáculo están siendo recibidos por los espectadores de manera independiente. Estos espectadores no se ven en la necesidad de acoplarse a un colectivo, por lo que tienen

mucho más control sobre cómo reciben los estímulos del espectáculo, y cómo responden a ellos. En conclusión, la experiencia de recepción por parte del espectador, de los estímulos enviados por el espectador durante la comunicación teatral, existe de una forma distinta, debido a que el *tecnovivio* vuelve al teatro una experiencia mucho más independiente para cada espectador.

Justo para presentar la obra adquirimos el Zoom Webinar que no le permite al público prender cámara ni micro, nos había pasado a varios del equipo que habíamos ido a obras en que la producción no había invertido en este y era muy invasivo [Tener la presencia del micrófono y la cámara, como espectador]. Recuerdo haber visto una obra con mi mamá, y ella estaba en pijama y pensó que todos podían verla. Pero ese miedo de "estoy en plan casa" y me van a ver en la intimidad es distinto a ir al teatro. Entonces, buscamos que el público se sienta cómodo. No tenemos más interacción hasta el final, cuando el director invita a la interacción, pero siempre son los menos. Igual los pocos que participan hacen bonitas preguntas y se hace un bonito espacio. (E5, 2020)

Así mismo, es importante tener en consideración el peso de la autoconciencia que viene con el uso de una cámara de video, que permite verse y ser visto de cerca por una prolongada cantidad de tiempo. Se espera que el espectador sea cómplice con el espectáculo gracias al *añoro del convivio futuro*, aceptando las nuevas condiciones en las que se debe dar la comunicación teatral. Sin embargo, el compromiso no parece ser exactamente mutuo, ya que los testimonios nos muestran a un espectador que cree que exponer su intimidad al nivel que lo hace el espectáculo es demasiado invasivo. Esta consideración es importante, ya que, si bien es una deducción que parte del punto de vista

del espectáculo, nos lleva a pensar que el uso de la cámara por parte del espectador se daría como resultado de una fuerte complicidad con el espectáculo.

En resumen, el canal de la cámara del espectador cuenta con la característica de ser un canal de comunicación controlado únicamente por su emisor. El espectador tiene la potestad de dejarse ver por el espectáculo en el momento, y durante la cantidad de tiempo que este vea conveniente, lo que normalmente resulta en que su cámara permanezca apagada la mayor parte del tiempo del proceso comunicativo. Se considera, desde el espectáculo, que una de las principales razones para esto es la autoconciencia que viene con la acción de verse y ser visto por terceras personas, volviendo el encendido de la cámara una experiencia invasiva. Debido a que en el *tecnovivio* los estímulos enviados por el espectáculo están siendo recibidos por los espectadores de manera independiente, la experiencia teatral se vuelve personal y particular para cada espectador. Por lo que una mayor apertura en el canal de la cámara del espectador, estaría ligado al nivel de compromiso o complicidad que este sienta con el espectáculo.

B. Comunicación vía texto

Como ya hemos explorado en acápites anteriores, el espectador y en general el consumidor de entretenimiento actual, es el que marca la pauta sobre las modalidades de interacción que se usan en las plataformas digitales. En este sentido, la comunicación por medio de texto es la modalidad predominante en la esfera digital, y por consiguiente en los espectáculos de teatro digital de pandemia. De allí que es necesario para la comunicación teatral, adoptar la comunicación por texto y adaptarse a las convenciones y códigos que las modalidades de comunicación en internet presentan.

Hemos tenido foros también, además de leer los comentarios que se dejan al final de la función, conversatorios con la gente que a través de zoom ha

expresado su opinión, en algunos casos. Igual no es tan fácil, en muchos casos la gente prefiere el chat que decir en vivo las cosas (E1)

La razón por la que el espectador prefiere comunicarse vía texto, en lugar de verbalizar sus estímulos hacia el espectáculo, estaría ligada a la experimentación del teatro a través de la *cibercultura*, es decir a través del *tecnovivio*. La experiencia personalizada que vive el espectador en la comunicación teatral del teatro digital de pandemia, no sólo le otorga poder sobre su presencia visual en el intercambio. Sino que, además, puede presentar una falta de estímulos para comunicarse de forma verbal, siendo esta poco común en la *cibercultura*. Ante la falta del sentimiento de comunidad dado por el *convivio*, y las limitaciones de comunicación orgánicamente simultánea de la plataforma digital, los espectadores actuales no se sienten atraídos a verbalizar sus estímulos, más aún en un espacio no colectivo. En contraste, el espacio de escritura y *chat*³⁰, se siente para ellos cómodo y libre para expresar sus opiniones sobre el espectáculo, siendo esta la manera culturalmente aceptable de comunicarse en el ciberespacio.

Siento que es cuestión de acostumbrarse, porque al inicio es difícil y no puedes dejar de pensar "¿les está gustando? ¿Cómo saberlo?" Pero luego te das cuenta, yo en un inicio no podía ver tanto los comentarios porque me distraía y sentía que si veía los comentarios me iba a perder. Pero es habilidad, la habilidad de permanecer concentrado y leer los comentarios y ahí los sientes. Yo creo que es la única forma, si desactivas los comentarios ya no sabes. (E6)

Es evidente, como menciona el entrevistado E6, que el teatrista debe adaptarse a este nuevo canal de interacción. Puesto que por más que se piense que no es posible el trabajo

³⁰ Comunicación en tiempo real entre usuarios conectados a Internet.

performativo con comentarios escritos en paralelo, es sólo una práctica que no se había intentado antes. Es importante reconocer que en la mayoría de los casos este podría ser el único canal de comunicación con el público, por lo que, por más más cómodo que sería ignorarlo, el espectáculo debe hacerse cargo de sus procesos de recepción, y encontrar la forma de percibir y realizar modificaciones en base a los estímulos del público, cumpliendo así el proceso de comunicación teatral.

La gente tiene fiestas virtuales donde otros se meten e incluso puedes promover tu obra en los comentarios. Están los “martes de salsa”, que lo hace un grupo de personas y la gente se conecta los martes en la madrugada y en los comentarios están hablando. Hay gente caserita que siempre va a las funciones y termina creándose un código entre la mancha de gente que va a ver un show con regularidad. (E6)

Todos los domingos a las 8 de la noche anunciábamos la siguiente obra y así tú sabías que el siguiente domingo a las 8 de la noche podías ver cuál sería la siguiente obra y así. [...] Enviamos un recordatorio un día antes y luego unas horas antes también para que no pierdas la oportunidad de ver la obra. En algún momento también implementamos la posibilidad de enviar recordatorios por WhatsApp. [...] La comunicación que tuvimos por los diferentes canales ayudó a conseguir ese "engagement" del público. (E3)

Mediante la comunicación por texto y sus fuertes conexiones con las redes sociales, el teatro realiza un proceso comunicativo mucho más fluido y que acapara muchos más espacios. Generando códigos y costumbres nuevas, dentro de este fenómeno comunicativo que se presenta en la virtualidad. Expandiendo así el *tecnovivo* ya no sólo

a la función, sino a la pre-función y a la post-función, como se ve en el caso planteado por el entrevistado E3. Esto nuevamente resalta la importancia del concepto del *ahora global* en la comunicación teatral del teatro digital de pandemia.

Continuando con el testimonio del entrevistado E3, en el ámbito de la producción, la interacción con el público se ve modificada nuevamente por la *cibercultura* (Lévy, 2007). En ella, el productor ya no puede ver al internet como uno de los canales de comunicación con su público, sino que debe verlo como el escenario social donde su público trabaja, convive con sus pares y se entretiene. El público recibe cientos de estímulos de diferentes competidores potenciales a un punto que puede ser abrumador, de allí que la nueva misión del productor sea darles la información de la manera más inmediata y sencilla posible.

Todo cambió, cambió muchísimo la manera de hacer las cosas. La manera de comunicar. Para empezar, todos los elementos físicos ser fueron. Pusimos mucho énfasis en la comunicación digital y buscar una comunicación digital que sea coherente con lo que estábamos contando. [...]Tuvimos que poner líneas de WhatsApp para dar información, tuvimos que convertirnos también en un área de información y atención al cliente que no teníamos desarrollada de esa manera. Creo que lo que más funcionó fue el *one to one*, tener un WhatsApp donde la gente pueda escribir sus dudas y recibir información de manera inmediata. Ya lo hacíamos por redes sociales, pero creo que el WhatsApp ha sido clave. [...] Yo creo que el público también se ha adaptado. También saben que están consumiendo las cosas de una manera diferente y lo están recibiendo de una manera diferente. Yo no creo que el público se conmueva menos, no necesariamente. (E2)

Aparentemente, en la comunicación vía texto, la producción adquiere mucha más importancia, al ser el área que más rápido y de mejor manera logra adaptarse a los nuevos canales de comunicación e interacción con el espectador. Al mismo tiempo, esto nos permite visualizar un el futuro de la producción teatral en el área de la difusión y la venta de entradas. Siendo casi un hecho que cuando el teatro vuelva a los escenarios, el espectador seguirá teniendo el mismo perfil que maneja actualmente, por lo que invertir tiempo en aprender a dominar los canales de comunicación del consumidor actual es beneficioso para el teatrista, sea que decida quedarse en lo digital o volver a los escenarios presenciales.

En resumen, el canal de comunicación vía texto es la modalidad predominante en la esfera digital, y por consiguiente en los espectáculos del teatro de teatro digital de pandemia. Ante esto, el teatrista debe adaptarse a este nuevo canal de interacción, ya que en la mayoría de los casos podría ser el único medio para recibir los estímulos de espectador y realizar modificaciones en base a ellos. La comunicación por texto tiene fuertes conexiones con las redes sociales, lo que expande el *tecnovivio*, y la comunicación teatral, a los espacios de pre-función y post-función, reconociendo que el internet es el escenario social donde el espectador trabaja, convive con sus pares y se entretiene.

4.2.2. Impacto en el espectáculo desde la relación espectáculo - espectador por la mediación tecnológica

La percepción sensorial era en parte una de las herramientas más empleadas para la medición de la aceptación y comprensión de los estímulos que el espectador enviaba al espectáculo y viceversa. Ahora que la comunicación teatral se genera en *tecnovivio*, los teatristas han tenido que adaptarse a las nuevas formas en las que el público interactúa con ellos, con la finalidad de que la comunicación teatral se dé de una forma efectiva, tanto de ida como de vuelta. Como era de esperarse, adaptaciones tan drásticas y

esforzadas, han traído como consecuencia una serie de impactos, tanto favorables como limitantes a la comunicación teatral del espectáculo.

A. Impactos favorables

Uno de los impactos favorables que ha tenido la mediación tecnológica en la comunicación teatral del teatro digital de pandemia, ha sido la búsqueda de más y mejores oportunidades de interacción directa con el público, sea antes, durante o después del espectáculo. La cercanía y horizontalidad que presenta la *cibercultura*, abre el teatro digital de pandemia a nuevas y mejores posibilidades de interacción.

Otra cosa que ha definido el éxito del proyecto fue, bueno, primero su propósito. Cómo fue pensado, en no lucrar, pero sí sostener, ayudar a todas las personas que estuvieron sitiándose mal, generar empatía, conectarnos entre nosotros. Entonces, el teatro finalmente termina siendo una herramienta más, como la música y el baile, para poder conectar con las personas que era el fin. Y ofrecer también un espacio de conversatorio, que es algo que tampoco se tenía. Hay algunos teatros que sí hacían un conversatorio breve luego de la obra. Pero, normalmente, vas a ver la obra y te vas a tu casa o estás un rato con tus amigos y hablas de lo que has visto o reflexionado, pero hay ese espacio horizontal de trabajo con los mismos artistas, con los directores. (E3)

Sin embargo, la participación del espectador no debe quedarse meramente en dar su opinión. Dando un paso más allá, algunos entrevistados se atrevían a comentar la posibilidad de adicionar a los estímulos enviados por el espectador durante el transcurso de la obra, su directa y activa participación dentro de la misma.

Como te comentaba yo si soy de la idea de que se haga al público participe de la narrativa. Había un parte en nuestra obra que a mí se me hizo

interesante, la producción me comentó que, si se había planteado como narrativa, pero que luego se quitó por miedo a que el público se sintiera muy confrontados. Tenemos el ejemplo de JUNTA EXTRAORDINARIA donde podías elegir participar de las interacciones o sólo ver. Es como en el circo del sol y otros lugares donde la gente paga más para estar parado y más cerca de la acción. Hay gente que le gusta ese tipo de confrontación. Creo que no se debe descartar. (E5)

Así como el ejemplo mencionado de la obra *Junta Extraordinaria* del teatro La Plaza, donde los espectadores elegían de manera previa participar activamente del espectáculo, con acciones y diálogos con los actores. Otras experiencias pueden ser ideadas con la intención de ofrecerle al espectador más caminos para experimentar el proceso de la comunicación teatral, y la teatralidad en sí misma. Por otro lado, uno de los impactos favorables más importantes que la mediación tecnológica de la comunicación teatral nos ha traído, es la revalorización de la presencia del espectador en este espacio fenomenológico al que conocemos como teatro. Más allá de los impactos limitantes que se puedan presentar, los teatristas se esfuerzan por lograr la deseada conexión con el otro, y aprecian la oportunidad que el espectador les da de llegar a él desde un espacio nuevo y lleno de obstáculos.

Tuve otra experiencia con la asociación cultural TARIPAYPACHA, que me convocó como actriz para una obra que se llamó RECONCILIACIÓN [...] donde buscábamos explícitamente ese contacto con la audiencia. Entonces, ahí si estaba actuando directamente en ZOOM, donde si bien no veía directamente a los espectadores en ese momento, era una obra corta y si o si había un encuentro post-obra. [...] Y a mí me gustó mucho esa experiencia, porque si sentí que había convivio. No en tiempo presente de

la representación, pero muy inmediatamente después. La gente prendía su cámara, prendía su micrófono, los veías conmovidos, los veías revueltos. [...] Entonces, aquí si se dio un espacio convivio, a diferencia de MACBETH YO NO ME VOY A MORIR, donde por una apuesta por lo estético, tanto visual como actoral, que finalmente yo entiendo que fue positivo tenerlas, pero creo que el riesgo fue lo que sucedió, que es que el público veía y ya, chau. (E10)

Ha sido demostrado a lo largo del presente informe que nos encontramos en instancias de interacción diferenciadas a lo que estamos acostumbrados en el teatro presencial, las experiencias expuestas en las entrevistas nos demuestran que no solo hubo un proceso de evolución en las propuestas que ellos y sus agrupaciones fueron presentando. Sino que inclusive, previo a esa evolución, ellos debieron de pasar por un proceso de adaptación y reconocimiento del nuevo espacio de representación. Como el actor que entra por primera vez a un teatro y realiza ejercicios corporales y vocales con la finalidad de reconocer las oportunidades y retos que le presenta dicho escenario, el teatrista digital debe estudiar su escenario virtual, ver los retos y oportunidades que este le presenta. Una vez reconocido este espacio, que no está creado primordialmente para el desarrollo del quehacer teatral, el equipo debe delimitar las reglas bajo las que se desarrollara la interacción y que permitirán al espectador interactuar con ellos.

Nos obliga a nosotros, tenemos la presión de ver cómo bajan los números. Si estuvieras en un escenario y alguien se fuera probablemente no te darías cuenta. Ahora está ahí y nos obliga a ya no estar tan metidos en nosotros y ver a la gente y leerlos. Igual, los improvisadore y las improvisadoras siempre estamos leyendo mucho más a las personas, que los actores que están metidos en la obra. Ellos no están leyéndolos todo el tiempo, ellos

no sienten cómo está público todo el rato, ellos no son tan sensibles a eso, yo creo que esa es la diferencia entre los improvisadores y los actores de teatro de texto. Pero ahora, estamos todos y todas obligados a eso, ahora la están demasiado cerca de ti, los comentarios están ahí los vas a ver quieras o no, la gente te habla, a menos que los desactives, pero a la gente no le gusta eso. Aman comentar, se divierten mucho. Estamos muchos más obligados a estar con ellos. [...] Creo que todo eso te obliga a querer hacer mejor tu show, mejor lo que estás haciendo para que la gente no se quiera ir, porque es muy fácil irse. (E6)

Pero a su vez, deben darse el espacio para reconocer la importancia de la presencia del espectador en este intercambio. El fenómeno del teatro digital de pandemia y su flexible proceso comunicativo, es visto en última instancia por los teatristas como un nuevo reto que los acerca más su espectador.

Siempre se piensa en el público, pero al mismo tiempo no se piensa en el público. Mucho teatro es autocomplaciente, haces lo que tú quieres hacer, como tú lo quieres hacer, esperando que el público vea lo que quisiste hacer. Uno trata de pensar en el público, pero a veces pasa que uno cree que las cosas son obvias, pero no lo son (E11)

Como podemos apreciar se reconoce que el espectáculo teatral de cierta forma había perdido el rumbo en la comunicación teatral, sintiéndose de alguna manera el único que debe salir beneficiado de este intercambio. Hemos apreciado en diferentes testimonios, como algunos entrevistados hablan únicamente de sus frustraciones, sus vacíos y sus inseguridades, pero gracias a estos últimos testimonios, podemos ver como este espacio de compartir virtual entre el espectáculo y el espectador le ha devuelto la importancia a este último.

Creo que de eso adolece mucho nuestro teatro, que no piensa en el público. Siento que en general nos cerramos velando por nuestras propias pastruladas, hago lo que me gusta y me siento seguro en eso. [...] Y creo que ahí está la raíz del gran problema que tenemos como teatro, que es la falta de público. Creo que si seguimos pensando así no vamos a llegar a ningún lado. Y mucha gente confunde que pensar en el público significa darle al público lo que ellos quieren, y no es así. Es solamente ser consciente de cómo va a recibir el público al que te diriges lo que tú estás dando, poniéndote en los zapatos de ellos. [...] Creo que con eso podremos acercarnos a nuevos a nuevos públicos, si es que el artista está motivado hacerlo. Hay algunos que seguramente ya están cómodos en determinado circuito y no les interesará mucho porque ya hay un público que va a verlos en su teatro, pero por lo menos yo sí tengo mucho interés de seguir pensando proyectos que puedan llegar a otros públicos para que algún día ese público venga también a mí teatro. (E9)

Considero de vital importancia la revalorización del rol del público en la comunicación teatral, ya que, como mencionan nuestros entrevistados, por mucho tiempo el teatro se ha dedicado a autocomplacerse y a no pensar mucho en lo que es mejor para su espectador. Ahora, el espectáculo entrando en el concepto de *propuestas tecnoteatrales* debe girar alrededor de la experiencia de quien lo ve. Modificando sus mensajes, sus leguajes y sus estructuras para congraciarse con la otra mitad de su intercambio. Por mucho tiempo ya, el teatro había olvidado que el espectador es un ente activo en este espacio fenomenológico y esperemos que, en un futuro, este sea otro de los aprendizajes que nos llevemos a la presencialidad.

En resumen, los impactos favorables en el espectáculo son, en primer término, la búsqueda de más y mejores oportunidades de interacción con el espectador. Debido a la cercanía y horizontalidad que propone la *cibercultura*, nuevas formas de interactuar con los espectadores están esperando a ser aplicadas y descubiertas por los teatristas, existiendo quienes creen en la posibilidad de aplicar estas interacciones durante la puesta en escena, aumentando la participación del público. En segundo término, tenemos la revaloración del rol del espectador en el proceso de comunicación teatral y el fenómeno del teatro en sí. Su aparente lejanía debido a los nuevos canales de interacción que posee, hace que el teatrista revalore su presencia como parte imprescindible del intercambio de estímulos. Teniendo así mucho más presente el concepto de *propuestas tecnoteatrales*, para que, en esta nueva etapa del teatro, los montajes giren alrededor del público y sus necesidades.

B. Impactos limitantes

Al encontrarnos en nuevas instancias de interacción entre espectáculo y espectador, uno de los evidentes impactos que la mediación digital tiene sobre el espectáculo es los cambios en su formato. Con esto, hacemos referencia a modificaciones en la estructura, duración y en general todas las costumbres manejadas anteriormente por el formato teatral presencial.

Definitivamente, el feedback del público es lo más importante. Queremos saber qué sienten, qué entienden, si ellos están en el mismo código que nosotros. También esto de dar las indicaciones por ZOOM; "Pon el zoom en vista de galería para que puedas disfrutar del show". Porque si no ponen en vista de galería, eso dificulta la experiencia, no entiendes los cambios, los juegos de cámara, u ocultar los participantes que no tienen cámara. Es muy necesario comunicar eso, de lo contrario no van a entender

nada. Nos preocupamos mucho por eso, siempre lo decimos al comienzo de los shows; "Apaga tu micrófono, pon en vista del hablante, o vista de galería" porque si no, es bien complicado que se pueda disfrutar. Igual el usuario ha ido entendiendo eso poco a poco, pero hay varias obras donde aún se hace. También hacemos mucho feedback entre nosotros con pre-estrenos para saber que se entiende y que no. (E6)

En primera instancia, apreciamos cómo las plataformas digitales hacen necesario nuevas normas de convivencia para la apropiada recepción del espectáculo. Lo que lleva a los teatristas a estudiar con cuidado cuál es la mejor manera de consumir su propio contenido, y posteriormente hacérselo saber al espectador con la intención de que no se pierda lo que intenta comunicar.

Porque también, algo que es importante, en el teatro virtual, es que nos dimos cuenta que era muy difícil retener la atención por más de 30 minutos. Obras que duraban más de una hora, otras experiencias que presenciamos a nivel virtual, notamos que era muy cansado y una de las cosas que la gente busca es relajarse o tener un espacio recreativo dentro de todo lo que estábamos pasando. Entonces, un espacio de 1 hora de full atención virtual, era algo que creímos que no podría funcionar, por lo menos para nuestro proyecto. Por eso se optó porque fuera una obra de corta duración, con un espacio de 20 a 30 minutos adicional de conversatorio. (E3)

Algo sumamente importante y notorio que ha cambiado en los formatos de espectáculos teatrales virtuales, ha sido la duración de los mismo. Desde hace acápite, venimos refiriéndonos a la importancia de que el espectáculo le brinde al espectador la mejor y más cómoda experiencia posible. Esto se debe a que el espectador domina de cierta forma

la efectividad del acto comunicativo, debido a que tiene completa potestad sobre su nivel de inmersión, así como su capacidad de abandonarlo cuando desee, incluso sin que el espectáculo lo detecte. Es por ello que, los espectáculos de teatro digital de pandemia, en su vasta mayoría, entra dentro del concepto conocido en lo presencial como *microteatro*. Ello se debe a que es un hecho conocido que el consumidor digital sólo resiste una cantidad de minutos contemplando un mismo contenido, lo que obliga a los teatristas a modificar sus formatos por miedo a perder su interés.

Creo que (el teatro digital de pandemia) tiene que hablar de la coyuntura y usar los elementos ganados, hacerse mejor gracias a la tecnología y no peor. Una vez a mí se me ocurrió hacer un teatro "virtual" que fuera como una película de Netflix que se llama BANDERSHACH y haber grabado o ensayado previamente todas las posibilidades. Entonces, si el público quiere algo, vamos por ese lado, no como una obra de impro, sino algo ya ensayado. Eso implica ensayar una obra que, si se hace toda, quizás dure 3 o 4 horas, y al momento de hacerlo, sólo depende de lo que la gente de Zoom que diga en una encuesta sobre a dónde quieren ir. Y los actores simplemente dependen de lo que tienen planeados, no sé, 6 finales diferentes, y es una obra que podría ver mil y un veces. Esa sería una forma de aprovechar la tecnología, haciendo un teatro interactivo, porque siento que, si nos sentamos a hacer lo mismo que podríamos estar haciendo en un teatro, pero no lo hacemos en un teatro, es difícil, no sólo para los que lo hacen sino para el que lo ve. (E4)

Es interesante como la idea de la modificación de las estructuras del espectáculo teatral, puede llevar a pensar en el futuro, y en cómo adaptar la interacción de los medios digitales a todos los ámbitos del teatro, tanto virtual como presencial. Este vendría a ser un camino

que requerirá de un proceso tan o igual de extenso como el que enfrenta el teatro en la pandemia, pero se puede considerar positivo el hecho de que los teatristas comiencen a visualizar los aprendizajes que trae la comunicación teatral del teatro digital de pandemia, y evalúen formas de llevarlo a un siguiente nivel mediante nuevas formas de experimentar el *convivio* en un futuro.

Finalmente, hemos comentado en más de una ocasión, una de las preocupaciones más destacadas entre los artistas y gestores teatrales, es la pérdida del concepto definido por Dubatti (2020) como *convivio*. Hay un debate hasta la fecha alrededor de si este se presenta verdaderamente en el teatro realizado en el contexto de pandemia, sin embargo, como ya sabemos, el espacio fenomenológico de la comunicación teatral se genera a partir del momento en que un espectador comienza a presenciar el desarrollo de un espectáculo. Basándonos en lo recogido en las entrevistas, esta duda en realidad va más dirigida hacia cómo el espectáculo está recibiendo los estímulos del público. Los entrevistados, presentan una sensación de inconformidad en el hecho de no recibir de manera simultánea los estímulos del espectador durante el desarrollo mismo del espectáculo. Por más que el espectáculo se esté dando en vivo y, por ende, cumpla con la característica de la co-presencia (Matsura, 2007), les cuesta encontrar aquello que tenían en la presencialidad, la ya mencionada *congregación de los cuerpos en un mismo espacio*. Característica que, los entrevistados concuerdan, le da al teatro la capacidad de ser calificado como una experiencia de ritual colectivo (Berenguer, 1992)

El cambio más drástico tiene que ver con la presencialidad [...] Y esto trae como consecuencia, yo pienso, que el carácter ritual del teatro se vea disminuido. [...] El encuentro de transformación en vivo, entre lo que sucede entre espectadores y actores, se ve intermediado. Y al ser intermediado, creo que la comunicación es otra, no sé si mejor o peor,

tampoco tengo ganas de calificarla. [...] Por ejemplo, en MACBETH YO NO ME VOY A MORIR, usamos el programa OBS para transmitir la obra, entonces, yo nunca vi al público, y yo creo que el carácter ritual tiene que ver con ese espacio compartido, donde yo los veo y ellos me ven. Es decir, es una transformación no sólo de ida, sino también de vuelta. Yo como actriz busco modificar, transformar, de una manera u otra, [...] y el espectador me transforma a mi como actriz. [...] Y, por ejemplo, en este caso no se daba. A mí como actriz, lo que me transformaba era la historia que contaba el personaje, o mi compañera de escena, pero yo no percibía al espectador, entonces terminaba la función y sentía que algo me faltaba.

(E10)

Los teatristas están ante un público que domina todos y cada uno de los aspectos comunicativos de la cultura del ciberespacio. Este público, tiene preferencias y modos de consumir cultura que en la presencialidad se consideran inviables, como la fragmentación del contenido, o la retroalimentación no verbal. Sin embargo, es menester del espectáculo generar estrategias para tomar esto a su favor y no juzgar o ver como una amenaza las costumbres de la *cibercultura* (Levy, 2007). Las preocupaciones que se presentan por un espectador que, no aguanta una obra de una hora o que prefiere ver contenido fraccionado, es evidencia de un nivel poco realista de control que el teatrista quiere tener sobre su obra y cómo la recibe el público en el *tecnovivio*. Sin embargo, en realidad, lo único que se puede hacer es soltar ese control y entender que ahora el teatro gira alrededor de las reglas del mundo digital.

Para lograr una transformación del espectador, necesitas entretenerlo, porque necesitas mantenerlo en el hilo de lo que le estás contando. Y claro [en la obra virtual] no podía percibir al público. No podía saber si estaban

aburridos, si se habían desconectado, se habían ido al baño, o a prepararse comida. Entonces sí, me generaba una pequeña ansiedad, y luego en algún punto tienes que simplemente soltar. Y entender que, porque esto incluso me ha pasado como espectadora, que cuando me paro de la pantalla, no es porque estoy aburrida, es porque es mi casa. Entonces, hago otras cosas mientras escucho, voy al baño y regreso. Es como otra modalidad de relación, que exige de parte del artista una mayor capacidad de síntesis y potencia, en imágenes, en actuación, en todo. Para que todas esas posibilidades nuevas que tiene el espectador, no jueguen en contra. (E10)

Sin embargo, no sólo son cuestiones perceptivas las que generan impactos negativos en el espectáculo. Debido a que la mediación tecnológica es ahora el eje del proceso de comunicación teatral, esto trae consigo la presencia de nuevos obstáculos para los que el espectáculo no estaba preparado en una primera instancia. A estos elementos, los conoceremos como factores de ruido.³¹

Que se valla el internet es lo peor que nos puede pasar. El otro día, una obra, no la llegue a terminar de ver porque se cortó, y me dio pena por los actores porque tuvieron que reprogramar, eso no pasa en lo presencial. Acá tienes esto en contra y no lo puedes controlar, como productor eso es algo que se te escapa de las manos. Puedes anteponerte a algunas cosas, pero ese es nuestro gran talón de Aquiles. Luego produje otra lectura dramatizada y trabajamos con un programa que se llama OBS, entonces los actores trabajaban por zoom y una persona de producción tomaba las imágenes de Zoom y se transmitía por el OBS a YouTube. [...] Pero sí nos

³¹ En la presente, uso del término “ruido” o “factores de ruido” en el sentido comunicacional de la palabra.

pasó una vez, que estábamos terminando y luego teníamos un conversatorio, y pasó que al que manejaba el OBS se le fue el internet en toda su cuadra. En ese sentido, como él manejaba la transmisión en vivo a YouTube, automáticamente se cortó todo. En ese momento no sabíamos qué hacer, cómo lo manejábamos. Y bueno, tuvimos que pedir disculpas y reprogramar otro conversatorio. Porque la verdad no había más que hacer, yo no sé cómo manejar ese programa y en realidad nadie sabía cómo hacerlo, sólo este chico. Y no era su culpa, era algo que estaba completamente fuera de sus manos, son cosas que no nos pasarían en lo presencial, ahí continuas en vivo y no pasa nada. (E8)

Podemos identificar entonces, partiendo del testimonio anterior, que la presencia de factores de ruido en la comunicación teatral parte en primera instancia de la mediación tecnológica. Siendo algunos ejemplos de esto, la baja o nula señal de internet, la pérdida imprevista de energía eléctrica, y el mal funcionamiento de los softwares o plataformas de transmisión por las que se emite el espectáculo. Como podemos observar, estos factores de ruido son externos, y se presentan a simple vista como fuera del control del emisor.

Y cuesta mucho escuchar a través de una videollamada porque hay un retardo. Entonces, dices el texto, pero yo en realidad lo escucho unos segundos después. Y entonces yo digo mi texto y pienso “¿Ya dije mi texto, por qué mi compañera no está reaccionando? (E7)

El famoso *delay*³² se presenta como otro factor de ruido entre intérpretes, lo que no sólo afecta a la meta de una actuación orgánica³³. Este factor, así como otros dados por la comunicación mediante videollamada, como la incapacidad de ver a otro intérprete directamente, o el imposible contacto físico entre los mismos, presentan ruidos que podrían considerarse que sólo afectan a los involucrados en el espectáculo. Sin embargo, generan frustraciones, teniendo el potencial de afectar el desempeño entero de las puestas en escena, así como la opinión que el espectador se genere de la misma, e incluso, puede afectar la manera en la que el espectáculo reciba estas opiniones del espectador.

En resumen, los impactos limitantes en el espectáculo son, en primer término, la modificación de la estructura, duración y demás características del formato de teatro presencial. Esto beneficia en parte la experiencia del espectador, pero genera limitaciones en la creación del espectáculo, que se ve impuesto a ciertos parámetros que pueden significar la pérdida de interés por parte del público. Así mismo, el espectáculo tiene el deber de educar al espectador en las normas de convivencia del teatro en tecnovivio, lo que se vuelve un reto al tomar en consideración que no todos los espectadores experimentarán el montaje teatral desde las mismas condiciones técnicas o ambientales. Sin embargo, dentro de este limitante, puede encontrarse un aliciente a seguir creando nuevos formatos teatrales que se adapten cada vez mejor a las necesidades actuales de ambas partes. En segundo término, la presencia de factores de ruido, que el espectador percibe como barrera en la comunicación teatral es otro factor limitante. Estos factores de ruido, desde una perspectiva sensorial y emotiva, generan inseguridades en el espectador y tienen el potencial de afectar el desempeño de la puesta en escena, así como la opinión que el espectador se genera de la misma. En último término, se observa la

³² Llegada tardía de un audio de un dispositivo a otro.

³³ Término usado en el lenguaje teatral para referirse a un acto natural y que no se percibe forzado

sensación de lejanía que el espectáculo siente con el espectador, debido a las nuevas formas en las que este envía sus estímulos, se evidencia en este apartado el deseo del espectáculo por tener un nivel de control sobre lo que el espectador hace durante la función, a pesar de encontrarse en *tecnovivio* y saber que cada espectador está experimentando la comunicación teatral de forma diferente.

La comunicación teatral desde los procesos de recepción del espectáculo en el teatro digital de pandemia se caracteriza por los nuevos canales de interacción del espectador hacia el espectáculo en el teatro digital, y los impactos en el espectáculo desde la relación del espectáculo con espectador por la mediación tecnológica. En el apartado de los nuevos canales de interacción, la cámara del espectador cuenta con la característica de ser controlada únicamente por su emisor. El espectador tiene la potestad de dejarse ver por el espectáculo en el momento, y durante la cantidad de tiempo que este vea conveniente, lo que normalmente resulta en que su cámara permanezca apagada la mayor parte del tiempo. El espectáculo presume que una de las principales razones para esto es que el espectador percibe el encendido de la cámara como una experiencia invasiva, por lo que una mayor apertura en este canal estaría ligada al nivel de compromiso que este sienta por medio del *añoro del convivio futuro*. En el mismo apartado, el canal de comunicación vía texto es la modalidad predominante en los espectáculos de teatro digital de pandemia, que se ve validado por la ausencia del colectivo y las limitaciones de una comunicación verbal orgánicamente simultánea en la mediación tecnológica. Ante esto, el teatrista debe adaptarse a esta interacción, ya que, en la mayoría de casos, es el único medio para recibir los estímulos de espectador y realizar modificaciones en base a ellos. La comunicación por texto tiene fuertes conexiones con las redes sociales, lo que expande el *tecnovivio* y la comunicación teatral, a los espacios de pre-función y post-función, reconociendo que el internet es el actual escenario social del espectador.

En relación a los impactos en el espectáculo desde la relación con espectador por la mediación tecnológica, los impactos favorables son: La búsqueda de mejores oportunidades de interacción con el espectador gracias a la cercanía y horizontalidad que ofrece la *cibercultura*, existiendo quienes creen en la posibilidad de aplicar estas interacciones durante la puesta en escena, aumentando la participación del público. Otro impacto favorable es la revaloración del rol del espectador en el proceso de comunicación teatral, su aparente lejanía debido a los nuevos canales de interacción que posee hace que el teatrista revalore su presencia, teniendo mucho más presente el concepto de *propuestas tecnoteatrales*. Por otro lado, los impactos limitantes son: la modificación de diversas características del formato de teatro presencial, lo que beneficia la experiencia del espectador, pero genera limitaciones en la creación del espectáculo, incluyendo la formación del espectador en las normas de convivencia del espacio digital. Un segundo impacto limitante es la presencia de factores de ruido que el espectáculo percibe como barrera en la comunicación teatral. Estos factores de ruido, desde una perspectiva sensorial y emotiva, generan inseguridades en el espectáculo y tienen el potencial de afectar el desempeño de la puesta en escena, así como la opinión que el espectador se genera de la misma.

CONCLUSIONES

1. La comunicación teatral de los espectáculos en el teatro digital de pandemia, durante el primer año de confinamiento social obligatorio por la COVID-19 en Lima, cuenta con las siguientes características:
 - a. Aprovecha la performatividad de los recursos digitales haciendo uso de la mediación tecnológica para adaptarse a comunicar en su nuevo contexto.
 - b. Mantiene la teatralidad del espectáculo generando un balance entre el uso de los recursos tradicionales del teatro y el uso de la tecnología.
 - c. Preserva la comunicación con el espectador, en una versión adaptada, haciendo uso de nuevos canales de interacción propios de la virtualidad.

2. La comunicación teatral desde los procesos de emisión del espectáculo en el teatro digital de pandemia, cuenta con las siguientes características:
 - a. Aprovecha los recursos digitales de dos maneras: Una, haciendo uso de cámaras para aprovechar la preponderancia del aspecto visual del espectáculo, dándole en varios casos un rol más protagónico. Dos, con la intervención de video adapta la comunicación teatral en la búsqueda de un intercambio satisfactorio con su público, a pesar de que este se vea dotado de nuevos estímulos.
 - b. Toma acciones para la conservación de la teatralidad del espectáculo: la actuación teatral y la creación de convenciones se realiza con el fin de priorizar la teatralidad y lograr un balance entre las adaptaciones necesarias para apoyar la mediación tecnológica de la comunicación, y la aplicación de los recursos tradicionales.

3. La comunicación teatral desde los procesos de recepción del espectáculo en el teatro digital de pandemia cuenta con las siguientes características:
- a. Presenta nuevos canales de interacción espectáculo- espectador desde una doble perspectiva. Por un lado, la cámara del espectador cuenta con la característica de ser considerada invasiva en varios casos, lo que resulta en una canal de comunicación poco eficaz. Por otro lado, la comunicación vía texto es el canal predominante, debido a que el espectador lo encuentra cómodo y apropiado en el contexto de la *cibercultura*. En ambos casos, el teatrista debe adaptarse a estas interacciones, siendo el único medio para recibir los estímulos del espectador y realizar modificaciones en el espectáculo en base a ellos, que es el propósito de la comunicación teatral.
 - b. Genera impactos en el espectáculo desde su relación con el espectador por la mediación tecnológica, tanto favorables como limitantes. Los impactos favorables que se han presentado en el espectáculo gracias a la mediación tecnológica son: La búsqueda de mejores oportunidades de interacción con el espectador en la *cibercultura*. Y la revaloración del rol del espectador en el proceso de comunicativo, teniendo mucho más presente el concepto de las *propuestas tecnoteatrales*. Los impactos limitantes que se han presentado en el espectáculo gracias a la mediación tecnológica son: La modificación del formato de teatro tradicional, además del proceso de formación del espectador en este nuevo desarrollo del espectáculo mediado por tecnología. La presencia de factores de ruido que, desde una perspectiva sensorial, tienen el potencial de afectar el desempeño de la puesta en escena y la recepción del espectador de la misma. Por último, la presencia de una sensación de lejanía que el espectáculo siente debido

a las nuevas formas en las que recibe estímulos de sus espectadores en el *tecnovivio*.

4. Mientras que en el *convivio* la experiencia del teatro y la comunicación teatral se vive como un ritual colectivo, en el *tecnovivio*, los estímulos enviados por el espectáculo son recibidos por los espectadores de manera particular, haciendo que la experiencia teatral sea única e independiente para cada espectador.
5. La pandemia del COVID-19, como las grandes guerras o crisis de la historia, ha generado cambios en la humanidad que poco a poco se ven reflejados en todos los aspectos de nuestras vidas, incluyendo nuestra manera de consumir y producir arte y entretenimiento. Toda esta situación de cambio debe tener un tiempo apropiado de reflexión y prueba, para que las diferentes expresiones artísticas puedan adaptarse, por lo que no se puede saber aún con certeza si el teatro digital de pandemia será una corriente del teatro que se establecerá en nuestro circuito nacional de forma permanente.
6. Los teatristas que han afrontado el tiempo de aislamiento social mediante las acciones creativas han experimentado un proceso de aprendizaje que deberá culminar con la selección de los conocimientos que les permitan desarrollar un teatro donde el *convivio* y el *tecnovivio* coexistan para establecer las nuevas instancias comunicativas del teatro. Esto puede aprovecharse para que el teatro tenga un rol más interactivo en el entretenimiento moderno, volviéndose así una corriente artística que pueda existir en el medio presencial y virtual de manera independiente y simultánea.

REFERENCIAS

- Abuín, A. (2008). Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos. *Revista Signa*. 17, 29-56
<http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/6172>
- Aceti, C. (2012). *Teatro digital. Poética y performatividad de los dispositivos multimedia y entornos web* [Tesis de Maestría] Universidad de Málaga
- Appadurai, A. (2001). *La modernidad desbordada: Dimensiones culturales de la globalización*, 17 - 20 Trilce – Fondo de Cultura Económica.
- Arráez, M., Calles, J., & Moreno de Tovar, L. (2006). La Hermenéutica: una actividad interpretativa. *Sapiens: Revista Universitaria De Investigación*. 2, 171 -181
<https://www.redalyc.org/pdf/410/41070212.pdf>
- Barbero, J. (2014, Sept. 27) Jesús Martin Barbero: conceptos clave en su obra. Parte 1: 'Mediaciones' [Video] *YouTube*
<https://www.youtube.com/watch?v=NveV5ScaZHg&t=377s>
- BBC News Mundo (2021) Coronavirus: ¿Cómo se determina cuándo finaliza una pandemia?, *BBC News Mundo* [on line]
<https://www.bbc.com/mundo/noticias-56341201>
- Bellomi, P. (2016). Teatro digital: ¿realidad o utopía? Nuevas tecnologías en el teatro español actual. *Cuadernos Aispi*. 7, 47-62
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6249540>
- Berenguer, A. (1992) El teatro y la comunicación teatral. *Teatro: Revista De Estudios Culturales / A Journal Of Cultural Studies*, 1, 155-179
<https://digitalcommons.conncoll.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1011&context=teatro>
- Bogart, A. (2008). *La preparación del director. Siete ensayos sobre teatro y*

arte. Alba Editorial.

Brie C, (2020) Propuestas para el trabajo teatral en tiempos de pandemia. *Acotaciones*, 44, 367-372

<https://docplayer.es/209290514-Cronica-propuestas-para-el-trabajo-teatral-en-tiempos-de-pandemia-cesar-brie-italia-argentina.html>

Cáceres, P. (2003). Análisis cualitativo de contenido: una alternativa metodológica alcanzable. *Psicoperspectivas: Revista De La Escuela De Psicología Facultad De Filosofía Y Educación Pontificia Universidad Católica De Valparaíso*, 2, 52 - 82

<https://www.psicoperspectivas.cl/index.php/psicoperspectivas/article/viewFile/3/1003>

Castells M. (1996) *El surgimiento de la sociedad de redes*. [On line]

<https://red.pucp.edu.pe/ridei/files/2011/08/1091.pdf>

Cornago, O. (2005) *¿Qué es la teatralidad? Paradigmas estéticos de la Modernidad*. *Telondfono. Revista de Teoría y Crítica Teatral*. I (1)

<http://archivoarte.uclm.es/textos/que-es-la-teatralidad-paradigmas-esteticos-de-la-modernidad/>

Correa, G. (2012) El concepto de mediación técnica en Bruno Latour. Una aproximación a la teoría del actor-red. *Revista Psicología, Conocimiento y Sociedad* 2 (1), 56-81.

Coulasso, J. (2020). Coronavirus y artes escénicas: Reinventar el teatro. *Anfibia*.

<https://www.revistaanfibia.com/reinventar-el-teatro/>

Dubatti, J. (2015). Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo. *Revista Colombiana De Las Artes Escénicas*, 9, 44-54

http://artescenicass.ucaldas.edu.co/downloads/artescenicass9_5.pdf

El Comercio (2020, marzo, 6) Coronavirus en Perú: “Vamos a mantener la calma y confiar en el sistema de salud” dice Martín Vizcarra. *El Comercio [on line]*

<https://elcomercio.pe/peru/coronavirus-en-peru-martin-vizcarra-confirma-primer-caso-del-covid-19-en-el-pais-nndc-noticia/>

El Comercio (2021, enero, 16) Efraín Aguilar anunció el fin del teatro Canout; “Ya no puedo mantenerlo (...) lo van a demoler”, *El Comercio [on line]*

<https://elcomercio.pe/luces/teatro/efrain-aguilar-anuncia-el-fin-del-teatro-canout-ya-no-puedo-mantenerlo-lo-van-a-demoler-entrevista-aptz-noticia/>

El Peruano (2020, noviembre, 18). Decreto Supremo que modifica el Decreto Supremo N° 116-2020-PCM, Decreto supremo que establece las medidas que debe seguir la ciudadanía en la nueva convivencia social y prorroga el Estado de Emergencia Nacional por las graves circunstancias que afectan la vida de la Nación a consecuencia del COVID-19, modificado por los Decretos Supremos N° 129-2020-PCM, N° 135-2020-PCM, N° 139-2020-PCM, N° 146-2020-PCM y N° 151-2020-PCM. *Normas Legales, El Peruano [on line]*

<https://busquedas.elperuano.pe/normaslegales/decreto-supremo-que-modifica-el-decreto-supremo-n-116-2020-decreto-supremo-n-156-2020-pcm-1888160-2/>

Flick, U. (2012). *Introducción a la investigación cualitativa*. Ediciones Morata.

Galeano, S. (2021, enero, 28) El número de usuarios de internet en el mundo crece un 7,3% y alcanza los 4.660 millones (2021) *Marketing 4 ecommerce [on line]*

<https://marketing4ecommerce.net/usuarios-de-internet-mundo/>

Gobierno del Perú (2021) Medidas para enfrentar la pandemia, según nivel de alerta y región. *Plataforma Digital Única del Estado Peruano*.

<https://www.gob.pe/12365-medidas-para-enfrentar-la-pandemia-segun-nivel-de-alerta-y-region>

Hernández-Sampieri, R., Fernández-Collado, C. y Baptista-Lucio, P. (2014) *Metodología de la Investigación*, 88-101 McGraw-Hill

- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. McGraw-Hill Education.
- Infoartes (2016) *Cifras en escena: Retos y posibilidades del teatro en el Perú*. [Infografía] <http://www.infoartes.pe/cifras-en-escena-retos-y-posibilidades-del-teatro-en-el-peru/>
- Infoartes (2017) *Cifras en escena 2017: Alrededor de 2 millones de peruanos asistieron a un espectáculo teatral en 2016*. <http://www.infoartes.pe/cifras-en-escena-2017-alrededor-de-2-millones-de-peruanos-asistieron-a-un-espectaculo-teatral-en-2016/>
- Ísola, A. (2017) En: Guzmán, I. (AA.) *Alberto Ísola: El boom teatral fue solo un espejismo*. *Diario Correo*. <https://diariocorreo.pe/cultura/alberto-isola-el-boom-teatral-fue-solo-un-espejismo-739708/>
- Irbalucía R. y Sorbón-Tauber G. (2020) Ver/pensar/escribir teatro en tiempos de pandemia. *Celehis*, 7, 141-146 <https://fh.mdp.edu.ar/revistas/index.php/rescelehis/article/view/4416/4507>
- Lévy, P. (2007) *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Anthropos.
- Matsura, N. (2007), *Digital theatre*. University of Maryland.
- Mejía, J. (2002). *Problemas Metodológicos de las Ciencias Sociales en el Perú*. Fondo Editorial de la Facultad de Ciencias Sociales. UNMSM.
- Mejía, J. (2004). Sobre la investigación cualitativa: Nuevos conceptos y campos de desarrollo. *Investigaciones sociales*, 13, UNMSM. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/sociales/article/view/6928/6>

Ministerio De Cultura (2016) *Primera llamada: programa de formación de públicos del gran teatro nacional/ ministerio de cultura, gran teatro nacional.*

https://issuu.com/granteatronacional/docs/libro_formacion_de_publicos_gtn_d

Ministerio De Cultura (2020) *Informe sobre el impacto del estado de emergencia por el covid-19 en el sector de las artes, museos e industrias culturales y creativas.*

<https://www.gob.pe/institucion/cultura/informes-publicaciones/633376-informe-sobre-el-impacto-del-estado-de-emergencia-por-el-covid-19-en-el-sector-de-las-artes-museos-e-industrias-culturales-y-creativas-resultados-generales>

Núñez, G., Marquina, O., León, L., & Sánchez, M. (2017). *Guía de investigación en Ciencias y Artes de la Comunicación* (pp. 116-118). Pontificia Universidad Católica del Perú, Vicerrectorado de Investigación y Dirección de Gestión de la Investigación.

Núñez, R. (1991). Comunicación teatral. En A. Sánchez & J. Valles (Eds.), *Introducción a la semiótica* Instituto de Estudios Almerienses, 53-68.

Olivas, S. (2017). *Teatro en streaming: ¿el teatro del futuro?* [Tesis de Maestría] Universidad Politécnica de Valencia

Pradier, A. (2013) ¿Qué es un espectáculo? *Revista De Filosofía: Factótum*, 10, 1-22

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4744170>

Presidencia de la República (2020). Decreto Supremo N° 083-2020-PCM Prórroga del Estado de Emergencia por coronavirus hasta el 24 de mayo de 2020. *Plataforma Digital Única del Estado Peruano.*

<https://www.gob.pe/institucion/pcm/normas-legales/565601-083-2020-pcm>

Real Academia Española (2020) *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed. [Versión 23.4 en línea] <https://dle.rae.es/>

Salmons, J. (2015). *Qualitative online interviews* (2.^a ed.). SAGE Publications.

Satizábal, C. (2020). Las artes escénicas y la pandemia: notas para un elogio de la presencia. *El Espectador*.

<https://www.elespectador.com/noticias/nacional/las-artes-escenicas-y-la-pandemia-notas-para-un-elogio-de-la-presencia-articulo-920225/>

Semana (2017) *¿El fin de la conversación? Así es la generación muda*

<https://www.semana.com/vida-moderna/articulo/el-uso-tecnologico-de-los-millennials-y-como-se-comunican/548479/>

Spregelburd, R. (2020 a) El año del cochino. *La Fiebre*. Editorial: ASPO, 89 -117

Spregelburd, R., Fobbio, L., Bustamante, M., Dubatti, J., Fukelman, M., & De Miguel,

D. (2020). El teatro en el contexto del aislamiento social [Video] *Youtube*

<https://www.youtube.com/watch?v=BgTpkK5Xv9w&t=3482s>

Ubersfeld, A. (2002) *Diccionario de términos claves del análisis teatral*. Galerna.

Verna, O., Berdinelli A., Contreras, M., Noviski, I., Privitera, N. & Rosales, C. (2020)

Nuevos públicos en pandemia: Distanciamiento Social y teatro rosarino. *Temas y debates*. 377-383

<https://temasydebates.unr.edu.ar/index.php/tyd/article/view/514>

Villamar, P. (2021) Pertinencia del teatro en tiempos de pandemia. *Preliminar:*

Cuadernos de trabajo. 3, 34-47

<http://docplayer.es/214989006-Pertinencia-del-teatro-en-tiempos-de-pandemia.html>

APENDICES Y ANEXOS

A. APÉNDICE #1: Guía de entrevista

GUÍA DE ENTREVISTAS PARA AGENTES COLABORADORES EN LA IDEALIZACIÓN, REALIZACIÓN Y DIFUSIÓN DE MONTAJES DE TEATRO DIGITAL DURANTE LA PANDEMIA DEL COVID-19

ENTRADA

1. A manera introductoria, cuéntenos cuál era tu situación en el campo laboral de las artes escénicas antes y después del anuncio del estado de emergencia sanitaria.

SOBRE LA CONTINUIDAD DEL QUEHACER ARTÍSTICO DURANTE LA COVID-19

1. ¿Cuáles serían para ti los cambios más notables que ha sufrido el teatro en los últimos meses a causa de la pandemia del COVID-19?
2. Desde tu punto de vista ¿Cuáles son las estrategias que ha tomado el teatro para prevalecer ante la crisis?
3. En cuestión de discurso y contenido ¿Qué opinión te generan los montajes que tratan directa o indirectamente el tema de la pandemia?
4. En tu opinión ¿El traslado del teatro a los medios digitales tiene posibilidades de exploración escénica?
5. En la actualidad ¿Te encuentras conforme con la calidad y la cantidad de tus producciones teatrales? ¿Qué cambios puedes identificar con respecto a años anteriores?

SOBRE LOS CAMBIOS QUE SE PRESENTA EN EL DESARROLLO DEL MONTAJE

6. Desde tu área de participación ¿Cuáles son los cambios más notables que puedes identificar en este traslado al teatro digital?
7. ¿Qué prioridad tiene es tus montajes actuales la experiencia del público?
8. ¿Cuál consideras que es el rol de la tecnología y los nuevos lenguajes narrativos que nos ofrecen las plataformas digitales en el teatro que realizas actualmente?
9. A la hora de buscar a tu público ¿Has cambiado las estrategias que están usando para la difusión y venta del montaje? ¿Son más o menos efectivas?

SOBRE CAMBIOS PARA APROVECHAR LOS NUEVOS LENGUAJES

10. En tus montajes actuales ¿Qué provecho has podido sacar de los nuevos lenguajes que ofrecen las plataformas digitales?
11. Además de los usos de leguajes digitales mencionados en tu respuesta anterior ¿Qué otras posibilidades le ves a las plataformas digitales en el teatro?
12. ¿En qué ha beneficiado a tus montajes el uso de las plataformas digitales?

SOBRE CAMBIOS PARA MANTENER EXPERIENCIA DEL TEATRO PRESENCIAL

13. A tu consideración ¿Qué elementos del teatro presencial son indispensables en estos nuevos montajes con el fin de no perder la “esencia” del teatro en las plataformas digitales?
14. ¿Qué elementos del teatro presencial has tenido que abandonar con el fin de hacer un exitoso traslado a los montajes digitales? ¿Cuáles han sido los beneficios o desventajas de esto?

SOBRE CAMBIOS QUE PRESENTA LA INTERACCIÓN CON EL ESPECTADOR

15. ¿Qué genera en el espectáculo el hecho de no poder ver al público?
¿Cambia o deteriora la interpretación de alguna forma?
16. ¿Cómo es la comunicación con el espectador en estos nuevos montajes digitales? ¿Qué estrategias se manejan para que su opinión sobre el montaje sea percibida?
17. ¿Qué estrategias podemos utilizar para que el espectador se sienta como en un ente activo durante la puesta en escena?
18. En estos momentos, el público está viendo teatro como nunca antes lo hubiéramos esperado; inmerso en una privacidad única como la que sólo le ofrece su hogar. Donde no se ve obligado a confrontar la puesta en escena directamente ¿Qué consecuencias puede tener en el espectador esta nueva forma de ver teatro?

CIERRE / SOBRE TEATRO DIGITAL DE PANDEMIA

19. ¿Qué consecuencias podría llegar a tener este periodo de teatro digital de pandemia, en la futura práctica de ver y consumir teatro?
20. En una futura vuelta a la presencialidad ¿Ves una continuidad para el teatro digital?
21. ¿Qué características tiene para ti un “TEATRO DIGITAL DE PANDEMIA”

B. APÉNDICE #2: Muestra de matriz de análisis

Categoría	Cambios que introduce el espectáculo (1)	
Subcategoría	Cambios para aprovechar los nuevos lenguajes (1.1)	IDEAS DESTACADAS
E1	<p>Personalmente creo que tienen muchas posibilidades de exploración. Es una circunstancia que nos está ayudando a entender que los medios virtuales pueden ser una nueva manera de buscar una teatralidad, de buscar una hibridación con los medios audiovisuales. Lo buscar un Público distinto. Creo que hay muchas posibilidades de exploración muy importantes. Y creo que hay artistas que van a entender, y después de la pandemia volverán el medio virtual. Porque quizás es una posibilidad interesante. Yo he visto experiencias sumamente interesantes, donde han dejado ese concepto de "Es teatro no es teatro" y han entrado a explorar el lenguaje propiamente. He visto experiencias de danza, de teatro, que me dan la pista de que esto puede continuar. Pero además de eso, creo que lo que se va a valorar a raíz de esto es la posibilidad de expandir el público a través de los medios virtuales. Es decir, yo hago una temporada en el teatro, pero después la puedo poner en streaming para que la gente que no pudo ir la vea, o la gente que está lejos. Eso antes nos parecía pasado, pero ahora ya no se podía hacer. A pesar de que en los cines (LIVK) pasan estas obras inglesas que se dan en vivo y nadie dice nada. Pero acá nos parecía terrible, pero nos hemos dado cuenta de que no es terrible, sino que es una posibilidad concreta de ampliar el público, llegar a gente que no puede venir a Lima. Incluso gente del extranjero. Me parece que es una cosa que va a quedar, que tendría que quedar.</p> <p>Mira hay que acostumbrarse. A todo hay que acostumbrarse. Es muy raro trabajar sólo desde tu casa, con una cámara y tus compañeros de escena estén en otro lado. Hay que acostumbrarse a la tecnología. Yo soy un hombre de 65 años que no tiene la fluidez con la tecnología que tenían mis colegas, por ejemplo. Hay cosas que eh tenido que aprender. Cosas técnicas a las cuales hay que acostumbrarse por ejemplo el Dalai (dieda tardía de un audio de un dispositivo a otro) entre lo que tú escuchas y lo que tú dices, que no es el mismo tiempo. No es exactamente simultáneo lo que tú escuchas o haces. Son cosas las a las cuales hay que acostumbrarse y hay que superar simplemente. Yo te podría decir que he tenido la posibilidad de ver esto desde otro punto de vista porque yo enseño actuación a través de Zoom. Entonces, hay muchas cosas que yo exploro con mis alumnos a través de esto. Lo importante acá es que tú tienes que entender que de todas maneras tú tienes que crear una convención. Es decir, hacia el espectador. Por ejemplo, cosas que hay que definir, ¿Vas a mirar a la cámara o vas a mirar a la pantalla? Tienes que definir esa convención claramente. ¿Vas a definir que estás en un espacio horizontal o simplemente estás en un espacio neutro? Esas (entre otras) son cosas que tienes que definir tal cual como si estuvieras en un montaje, sólo que el medio es distinto. Entonces, yo diría que esas son las diferencias a un cierto modo.</p> <p>Como te decía la obra (MORIR CANTANDO) era una conversación por Zoom y en ese sentido era básicamente eso. No ten a ningún malabar ni truco tecnológico extra. Pero en ese sentido se aprovechó al máximo (el zoom) esta oportunidad. No había nada que hacer era una otra bastante "realista". Si había algo muy interesante al final de la obra, donde yo cesaba del espacio. Y esto fue una cosa que impactó mucho a la gente. Porque mi personaje, era un personaje que había muerto, entonces el hecho de que al final desapareciera mi imagen y quedara el espacio vacío, a la gente le impactaba mucho. En ese sentido sí hubo un aprovechamiento de la tecnología, porque ya no sólo se usaba zoom sino otro dispositivo para hacer el cambio.</p> <p>Sí, yo sé sentir que tenía una conexión. Es decir, yo podía sentirlos a través de esto (la pantalla) podía sentir su sensibilidad, su escucha. Yo sí siento que hubo una conexión con sus compañeros. Y en cuestión de los diálogos, yo sí siento que mis alumnos logran una conexión para crear una cosa en conjunto. A pesar de la distancia, a pesar de la virtualidad.</p> <p>Creo que hay mucho tema de disponibilidad. Si tú te predispones a que no vas a sentir, pues no vas a sentir. Pero la otra cosa es que, hay que darnos cuenta que en realidad, cuando uno dice "no lo sentí", ¿no qué estamos hablando? ¿Qué es lo que tenemos que sentir del compañero? Ok, no vas a sentir ni respiración probablemente, no vas a sentir su presencia, probablemente. Pero hay otra respiración y otra presencia que te está llegando por este medio. A lo cual tienes que estar atento. No es que tu compañero este castrado o a la mila. Tu compañero está ahí y construye una presencia a través de este medio que te captas, tu sientas, ve creo que es perfectamente posible.</p>	<p>Hay una posibilidad explorativa en los medios digitales (CONVIDA CON EL #3 #4 #5)</p> <p>La pandemia nos está ayudando a entender que los medios digitales son una nueva manera de buscar teatralidad a través de una hibridación con estos medios</p> <p>SOBRE PÚBLICO (Categoría 2): La virtualidad nos permite buscar públicos distintos y es posible buscar la ampliación del público a través de los medios virtuales</p> <p>La idea de la hibridación nos resulta algo nefasto, aunque ya lo teníamos presente en nuestras vidas</p> <p>El paso a los medios digitales es una cuestión de disposición y costumbre, de apertura.</p> <p>DESVENTAJA ESPECÍFICA: Llegada tardía de un audio de un dispositivo a otro. Esto requiere mucha más coordinación y ensayo</p> <p>COSAS QUE SE DEBEN MANTENER (Subcategoría 1.2): Es importante mantener la creación de convenciones con el espectador, aunque el medio cambie. Así si nos comunicamos de manera clara con el público.</p> <p>EJEMPLO ESPECÍFICO DE APROVECHAMIENTO TECNOLÓGICO o ESTRATEGIAS DE ADAPTACIÓN: Desvanecimiento de actores en escena a través de un switcher digital que trabaje junto con Zoom.</p> <p>Una razón para apoyarse en los medios digitales sería generar impacto en el público o bien, apoyar la narrativa de la obra.</p> <p>Si bien el intérprete no "percibe" a sus compañeros como sería hacerlo, la virtualidad presenta una "nueva presencia" a la que es necesario prestar atención con el fin de perseguir una interpretación orgánica o efectiva.</p>
E2	<p>Sin duda, yo creo que el teatro puede perfectamente ser un teatro transmediático y podemos optar por una narrativa que se construya de manera transmediática. Que no sólo quede en una pantalla, sino que se complemente con elementos que pueden ser también físicos desde las posibilidades. Hay tantas cosas que han hecho el proceso inverso, ver la obra y salir hacia o digital de alguna manera. ¿Por qué no funcionaría ahora de esta manera?</p> <p>Creo que es un teatro mucho más de actores y comunicadores. Y un teatro menos de directores. Desde hace mucho tiempo, el Perú tiene un teatro de directores y directores, un teatro donde quien dirige tienen la injerencia en campos donde yo creo que no deberían tenerla. La comunicación de sus obras, el ancho, la imagen. El director puede tener voz, pero creo que voto no. Pero sí creo que este teatro es mucho más de actores. En todo caso, en mi experiencia. Cuando se hizo CONFERENCIA SOBRE LA LLUVIA, mi experiencia era la de acompañar al actor en un proceso y luego supervisar la edición, para que la calidad y el concepto general se mantenga. Pero mi rol era un rol mucho más periférico y de soporte. No lo siento igual que en el teatro (convencional) yo estoy en una colaboración mucho más cercana. En lo virtual, mi trabajo era mucho más conceptual y luego que eso se mantenga. Los ensayos virtuales son muy raros, se creaba, no funcionaba, no llegaba, transmitía, que a veces, en fin, son muy complejos. Mi trabajo era básicamente contención y ayudar a que se encamine hacia un concepto, pero de ahí en adelante es un rol bien diferente. Como digo, los ensayos son muy raros... ¡funcionan! claro que funcionan, hemos tenido varios ensayos con Alberto (Isola) en su casa, y yo en la mía. Pero, como te digo mi rol fue un poco distinto, e al menos así o sentí yo.</p> <p>Hemos tenido que dejar, evidentemente, todo lo que está alrededor de eso (actores e historia). Todo lo que está alrededor de lo que nos dice Peter Brook en EL ESPACIO VACÍO (Un hombre camina por este espacio vacío mientras otro lo observa, y esto es todo lo que necesita para realizar un acto teatral) Brook no nos habló de luces, no nos habló de escenografía, ni de vestuario, ni ningún tipo de truco. Entonces, creo que hemos tenido que prescindir de elemento que también son narrativos como la escenografía, las luces o la música. Pero, si están en un segundo plano, no pertenecen a la esencia misma del teatro. Hemos tenido que prescindir de todo lo que no es la esencia y esa es la verdad. Y hemos intentado reproducir estos elementos, en algunos casos con mayor o menor éxito. Algunos albus, un poco de luz, algunas texturas o elemento. Pero, no creo que eso haya sido lo determinante para las pruebas que hemos visto de manera digital. Hemos dejado loco lo que no era estrictamente esencial y yo creo que eso es algo que va a pasar en el teatro a partir de ahora, no sólo por una cuestión conceptual, pero, por una cuestión de plata también.</p>	<p>No hay ningún reparo en que el teatro sea transmediático y se construya pensado de esa forma (CONVIDA CON EL #3 #4 #5). Posibilidad de explorar en los medios digitales</p> <p>El teatro digital es un teatro donde el rol del actor y el comunicador es mucho más destacable y necesario que el del director.</p> <p>El teatro peruano se acostumbra a ser un "teatro de directores" dándoles injerencia en más de un campo que no debería ser de su competencia. Pero, en la actualidad, el rol de dirección en el teatro digital es mucho más periférico y de contención emocional en relación a los intérpretes. En relación otros aspectos del montaje, el rol se limita a cuidar la permanencia del concepto inicial que ahora queda en manos de terceros.</p> <p>DESVENTAJA ESPECÍFICA: Si bien en un momento final, los ensayos llegan a ser exitosos. Son parte de un proceso ciertamente frustrante debido a la distancia.</p> <p>El teatro digital a precisado abandonar todo lo que no sea la esencia del arte escénico: el intérprete, su historia y su público. Si bien se hace un buen intento por reducir algunos elementos, esto no determina el éxito de un montaje digital.</p> <p>SOBRE EL FUTURO DEL TEATRO: Por un tiempo el teatro volverá a su esencia, evitando grandes elementos adicionales, no sólo por concepto sino por economía.</p>
E3	<p>Tiene un aspecto, porque le permite elementos que en la presencialidad no tendrías. Cambiar el plano, la cercanía, el ritmo es otro. Creo que es un elemento que puede sumar e incluso que puede ser estudiado. Porque son elementos que podrían venir del cine a sumar a una experiencia en vivo, que es lo que considero que hace la gran diferencia. Seguramente hay quienes preferan otras cosas, pero en el feedback que hemos recibido, creo que hemos logrado esa libertad, esa sensación que sólo se logra en los teatros pequeños, donde hay una intimidad con los artistas en escena.</p>	<p>Los medios digitales permiten traer elementos a los montajes que la presencialidad no tiene. Suma una cuota distinta a la interpretación y debería ser estudiado (CONVIDA CON EL #3 #4 #5) Posibilidad explorativa en los medios digitales</p> <p>EJEMPLO ESPECÍFICO DE APROVECHAMIENTO TECNOLÓGICO o ESTRATEGIAS DE ADAPTACIÓN: Cambios de plano, cercanía a los intérpretes, sentimiento de intimidad</p> <p>SOBRE PÚBLICO (Categoría 2): Según feedback recibido el público no se siente distante a la interpretación.</p>

C. APÉNDICE #3: Carta de solicitud de consentimiento informado

Hoja informativa

La presente investigación es conducida por **Alessandra Susana Guerrero Arteaga** y asesorada por **Orietta María Del Pilar Marquina Vega** de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). La meta de este estudio, titulado **COMUNICACIÓN TEATRAL EN EL TEATRO DIGITAL DE PANDEMIA**, es lograr la sustentación de una tesis.

La información que se recoja no se podrá utilizar para ningún otro propósito que no esté contemplado en esta investigación. Si tuviera alguna duda con relación al desarrollo del proyecto, usted es libre de formular las preguntas que considere pertinentes. Si se sintiera incómoda o incómodo frente a alguna de las solicitudes de información, puede ponerlo en conocimiento de la persona a cargo de la investigación y abstenerse de brindarla.¹²

Una vez finalizado el proyecto, los entrevistados podrán acceder a los resultados de la misma de la siguiente manera: Repositorio virtual PUCP (Se hará llegar un link)

Sin otro particular, se despide.

Atentamente,



Alessandra Susana Guerrero Arteaga

48025770

¹ En caso sea necesario, garantizar la confidencialidad de los informantes.

² En caso sea necesario, garantizar el anonimato de los informantes

D. ANEXO #1: Validación de instrumento (Juez: Mg. María Del Rosario

Salcedo)

HOJA DE EVALUACIÓN DEL JUEZ

Estimada Alessandra:

Revisa tus instrumentos estoy de acuerdo, son coherentes, relevantes y claros con tu propósito de investigación. Para mí las guías tanto del grupo de enfoque y como la entrevista en profundidad son eso solo una guía, no son una camisa de fuerza.

Cuando preguntes tanto en la entrevista en profundidad como en el grupo de enfoque usa lenguaje coloquial. El éxito en el recojo de información para la investigación cualitativa radica en la calidez, confianza que generes para que las personas te compartan sus experiencias, vivencias genuinas y que puedas recoger la emocionalidad detrás de las verbalizaciones.

Iniciaría con algunas preguntas espontáneas sobre el reto de hacer teatro en pandemia.

INSTRUMENTO N° 1: Guía de entrevista

Categorías	Subcategorías	Preguntas/ítems	Coherencia ⁽¹⁾		Relevancia ⁽²⁾		Claridad ⁽³⁾		Comentario y/o sugerencias
			SI	No	SI	No	SI	No	
Teatro digital en pandemia	Montajes Tecno-teatrales	¿Cuáles serían para ti los cambios más notables que ha sufrido el teatro en los últimos meses a causa de la pandemia del COVID-19?	SI		SI			No	La parte inicial con preguntas de calentamiento son fundamentales para tener una buena comunicación. Generes confianza y haya buena transferencia de información.
		¿Qué características tiene para ti un "TEATRO DIGITAL DE PANDEMIA"?	SI		SI		SI		
		Desde tu área de participación ¿Cuáles son los cambios más notables que puedes identificar en este traslado al teatro digital?	SI		SI		SI		
		¿Qué prioridad tiene es tus montajes actuales la experiencia del público?	SI		SI		SI		
		¿Cuál consideras que es el rol de la tecnología y los nuevos lenguajes narrativos que nos ofrecen las plataformas digitales en el teatro que realizas actualmente?	SI		SI		SI		

		A la hora de buscar a tu público ¿Has cambiado las estrategias que están usando para la difusión y venta del montaje? ¿Son más o menos efectivas?	SI		SI		SI		
	Continuidad del quehacer artístico durante el contexto de la COVID-19	Desde tu punto de vista ¿Cuáles son las estrategias que ha tomado el teatro para prevalecer ante la crisis?	SI		SI		SI		
		En cuestión de discurso y contenido ¿Qué opinión te generan los montajes que tratan directa o indirectamente el tema de la pandemia?							
		En tu opinión ¿El traslado del teatro a los medios digitales tiene posibilidades de exploración escénica?							
		En la actualidad ¿Te encuentras conforme con la calidad y la cantidad de tus producciones teatrales? ¿Qué cambios puedes identificar con respecto a años anteriores?	SI		SI		SI		
		¿Qué consecuencias podría llegar a tener este período de teatro digital de pandemia, en la futura práctica de ver y consumir teatro?							
		En una futura vuelta a la presencialidad ¿Ves una continuidad para el teatro digital?							

Categorías	Subcategorías	Preguntas/ítems	Coherencia ⁽¹⁾		Relevancia ⁽²⁾		Claridad ⁽³⁾		Comentario y/o sugerencias
			Si	No	Si	No	Si	No	
Cambios que introduce el espectáculo	Cambios para aprovechar los nuevos lenguajes.	En tus montajes actuales ¿Qué provecho has podido sacar de los nuevos lenguajes que ofrecen las plataformas digitales?	si		si		si		
		Además de los usos de leguajes digitales mencionados en tu respuesta anterior ¿Qué otras posibilidades le ves a las plataformas digitales en el teatro?	si		si		si		
		¿En que ha beneficiado a tus montajes el uso de las plataformas digitales?	si		si		si		
	Cambios para mantener experiencia del teatro presencial.	A tu consideración ¿Qué elementos del teatro presencial son indispensables en estos nuevos montajes con el fin de no perder la "esencia" del teatro en las plataformas digitales?	si		si		si		
¿Qué elementos del teatro presencial has tenido que abandonar con el fin de hacer un exitoso traslado a los montajes digitales? ¿Cuáles han sido los beneficios o desventajas de esto?		si		si		si			



Categorías	Subcategorías	Preguntas/ítems	Coherencia ⁽¹⁾		Relevancia ⁽²⁾		Claridad ⁽³⁾		Comentario y/o sugerencias
			Si	No	Si	No	Si	No	
Cambios que introduce el espectador	Nuevas instancias de entrega de estímulos e informaciones	¿Qué genera en el espectáculo el hecho de no poder ver al público? ¿Cambia o deteriora la interpretación de alguna forma?							
		¿Cómo es la comunicación con el espectador en estos nuevos montajes digitales? ¿Qué estrategias se manejan para que su opinión sobre el montaje sea percibida?	SI		SI		SI		
		¿Qué estrategias podemos utilizar para que el espectador se sienta como en un ente activo durante la puesta en escena?	SI		SI		SI		
	Nuevas instancias de recepción de estímulos e informaciones	En estos momentos, el público está viendo teatro como nunca antes lo hubiéramos esperado, inmerso en una privacidad única como la que sólo le ofrece su hogar. Donde no se ve obligado a confrontar la puesta en escena directamente ¿Qué consecuencias puede tener en el espectador esta nueva forma de ver teatro?	SI		SI		SI		

- (1) Coherencia : El ítem planteado tiene relación lógica con las categorías y subcategorías que se están midiendo, responde al problema y los objetivos de la investigación.
- (2) Relevancia : El ítem planteado es realmente relevante, pues responde a las categorías y subcategorías de la investigación.
- (3) Claridad: El ítem es fácilmente comprensible, es decir, la redacción es adecuada.

Nombres y apellidos del juez:

María del Rosario Salcedo Chúmbez

Formación académica:

Licenciada en Psicología y Magister Gerencia Social PUCP

Áreas de experiencia profesional:

Psicología, docente universitario investigación, liderazgo y comunicación interpersonal

Tiempo: 10 AÑOS Cargo actual:

Docente PUCP Investigación y UPC Liderazgo y Taller de comunicación interpersonal

Institución:

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ E INVESTIGADORES Y CONSULTORES EN MERCADEO

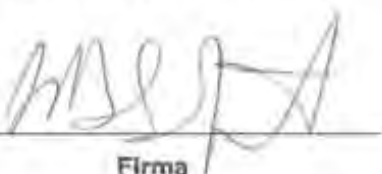


E. ANEXO #2: Evidencia de firma de consentimiento informado

Lima, 22 de diciembre de 2020

Yo [REDACTED] identificado(a) con DNI ([REDACTED]), declaro conocer los objetivos de investigación de la siguiente propuesta de tesis de licenciatura y autorizo al/a la Sr./Srta. Alessandra Susana Guerrero Arleaga, identificado(a) con DNI 48025770, Bachiller en Comunicaciones de la Pontificia Universidad Católica del Perú, a utilizar la información para la elaboración y sustentación de la tesis "Comunicación teatral en el teatro digital de pandemia"; para la obtención del título de licenciatura.

Sin otro particular, me despido atentamente.



Firma

Nombre completo del entrevistado: [REDACTED]

DNI: [REDACTED]

Nota:

El material suministrado por los entrevistados se utilizará estrictamente para la construcción de dicha tesis. Como condiciones contractuales, él/la autor(a) asume que toda información y resultados del proyecto que, con objeto de la relación de trabajo le fue suministrado(a), serán de uso exclusivamente académico. La utilización de la información será durante el tiempo que sea pertinente bajo los términos expuestos en líneas anteriores.