

Artes escénicas: La experiencia de educar, investigar y crear en la era pos COVID-19

Artículo de investigación

Blanca Lilia Hernández R.

Profesora-investigadora Facultad de Humanidades
UAEMéx, Sistema Nacional de Investigadores (SNI 1),
blancaliliah@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0718-3458>

Cuerpo Académico "Estudios Interdisciplinarios sobre
Artes Escénicas, Visuales y Literarias: Poética, Género
y Cultura"

Alejandro Flores S.

Profesor-investigador Escuela de Artes Escénicas,
UAEMéx, Sistema Nacional de Investigadores (SNI 1),
jando37@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9551-1951>

Cuerpo Académico "Estudios Interdisciplinarios sobre
Artes Escénicas, Visuales y Literarias: Poética, Género
y Cultura"

—

Recibido: 12 de julio de 2024

Aceptado: 11 de noviembre de 2024

Cómo citar este artículo: Hernández, R., B., Flores S.,
Alejandro (2025). Artes escénicas: La experiencia
de educar, investigar y crear en la era pos COVID-19.
Calle 14 revista de investigación en el campo del arte,
20(38), pp. 187–202.

DOI: <https://doi.org/10.14483/21450706.22471>

Resumen

Este ensayo recoge algunas de las reflexiones que surgieron durante la pandemia del COVID-19. Estas se organizan en tres categorías: la educación, la investigación y la creación en las artes escénicas. Si bien la escena teatral, antes de la pandemia, ya se encontraba en una fase transformación, en la que se habían incorporado otros códigos de comunicación—incluidos los recursos telemáticos—también comenzaban a abordarse temas relacionados con el género, la inclusión y la transversalización. Así, el teatro de los grandes públicos, la enseñanza centrada en la figura del docente y la investigación escénica desde la presencia pasaron a otra posición. *El concepto de convivio* teatral entró en crisis, al tiempo que la metodología de la investigación-creación y la interdisciplinariedad se consolidaron como vías para diseñar la ruta creativa que permitiera conectar el universo artístico y los entornos virtuales, en aras de continuar la producción, enseñanza y confrontación con el público.

Palabras clave

educación, entornos virtuales, convivio teatral,
pandemia



<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

Performing arts: The experience of educating, researching, and creating in the post-COVID-19 era

Abstract

This article presents a series of reflections that emerged during the COVID-19 pandemic. These are organized into three categories: education, research and creation in the performing arts. Even before the pandemic, the theatre scene was undergoing a phase of transformation, incorporating new communicative codes—including telematic resources—to address themes such as gender, inclusion, and mainstreaming. Consequently, public theatre, teacher-centered pedagogy, and presence-based stage research shifted to new paradigms. The concept of theatrical conviviality was called into question, while research-creation methodologies and interdisciplinarity became established as guiding strategies to connect the artistic realm with virtual environments. These strategies enabled the continuation of production, teaching, and engagement with audiences under new conditions.

Keywords

education, virtual environments, theatrical gathering, pandemic

Arts de la scène : l'expérience de l'éducation, de la recherche et de la création à l'ère post-COVID-19

Résumé

Cet essai rassemble certaines des réflexions qui ont émergé pendant la pandémie de COVID-19. Ceux-ci sont organisés en trois catégories : l'éducation, la recherche et la création dans le domaine des arts de la scène. Bien que la scène théâtrale, avant la pandémie, était déjà dans une phase de transformation, au cours de laquelle d'autres codes de communication, y compris les ressources télématiques, avaient également commencé à aborder les questions liées au genre, à l'inclusion et à l'intégration. Ainsi, le théâtre du grand public, l'enseignement centré sur la figure de l'enseignant et la recherche scénique à partir de la présence est passée à une autre position. Le concept de convivialité théâtrale est entré en crise, tandis que la méthodologie de la recherche-crédation et de l'interdisciplinarité s'est consolidée comme des moyens de concevoir le parcours créatif qui relierait l'univers artistique et les environnements virtuels, afin de poursuivre la production, l'enseignement et la confrontation avec le public.

Mots-clés

éducation, environnements virtuels, rassemblement théâtral, pandémie

Artes cênicas: a experiência de educar, pesquisar e criar na era pós-COVID-19

Resumo

Este ensaio reúne algumas das reflexões que surgiram durante a pandemia de COVID-19. Estes estão organizados em três categorias: educação, pesquisa e criação nas artes cênicas. Embora a cena teatral, antes da pandemia, já estivesse em fase de transformação, na qual outros códigos de comunicação – incluindo recursos telemáticos – também começaram a abordar questões relacionadas a gênero, inclusão e integração. Assim, o teatro do público em geral, o ensino centrado na figura do professor e a pesquisa cênica a partir da presença passaram para outra posição. O conceito de convívio teatral entrou em crise, enquanto a metodologia de pesquisa-criação e interdisciplinaridade se consolidaram como formas de desenhar o percurso criativo que conectaria o universo artístico e os ambientes virtuais, de modo a dar continuidade à produção, ao ensino e ao confronto com o público.

Palavras-chave

educação, ambientes virtuais, tertúlia teatral, pandemia

Educación a distancia

Pos Covid			
Educación	Investigación	Creación	Artes Escénicas

Tabla 1. Diagrama referente a las categorías educación, investigación, creación, frente al fenómeno pos pandemia y los vínculos inclusivos que surgieron a partir de su presencia.

Con la irrupción del COVID-19, la educación dio un viraje inesperado al formato electrónico, bajo acepciones como enseñanza en línea, a distancia o virtual. Estos términos hacen referencia a aquel modelo de enseñanza-aprendizaje fuera de las aulas en el que los maestros y los estudiantes se comunican a través de recursos tecnológicos. Los estudiantes no asistían a clases en las instalaciones escolares, por lo que se utilizaron los términos educación en línea, educación virtual, educación a distancia y otras formas que surgieron después de la pandemia como el aprendizaje híbrido, combinado, mixto y flexible.

Este modelo se estableció debido a la necesidad de continuar la educación de millones de estudiantes en el mundo durante la crisis global originada por la pandemia. A raíz de esta, surgieron una serie de conflictos para los protagonistas del hecho educativo, como el acceso a la conectividad, la carencia de equipo y el desconocimiento en el uso de plataformas y recursos digitales para diseñar una clase.

Otras de las problemáticas incidieron en el control o verificación del aprovechamiento, cuántos de los estudiantes presentes en realidad atendían y aprendían los contenidos. En el otro lado de la pantalla, los docentes estaban en una etapa crítica, abrumados por responder a las exigencias del nuevo formato de enseñanza, capacitarse en ello, recibir comunicados de sus autoridades, atender a los estudiantes en un horario extendido, preparar las clases, ser innovador, divertido y finalmente, organizar las pruebas de desempeño para validar el pago de su salario. Al evocar estas vivencias, no podemos explicarnos como docentes qué nos hizo sostener este vertiginoso ritmo de trabajo.

En la Conferencia Internacional sobre la Educación Superior celebrada en 1998, la UNESCO (2020),

estableció que la calidad debía comprender todas las actividades y funciones contenidas en el marco de la educación en cinco aspectos: Relevancia, Pertinencia, Equidad, Eficacia y Eficiencia. Criterios que al menos en los dos años graves de la pandemia, quedaron en segundo término, cuando cerca de 200 países decretaron el cierre total o parcial de escuelas.

Según esta organización internacional, cerca de 1600 millones de niños, adolescentes y jóvenes se afectaron mundialmente por esta circunstancia, 91% del total al igual que más de 60 millones de docentes quienes desde sus hogares trataron de mantener su trabajo con enorme exigencia y rigor. Clases emitidas en directo por internet, radio y televisión y, sobre todo, centenares de aplicaciones nuevas para atender las necesidades educativas en todos los niveles, así como docentes abocados a un cambio radical y abrupto (IESALC-UNESCO, 2020).

Estos argumentos respaldan la predicción del Research and Mark de que el mercado global de la educación en línea alcance una inversión de 350.000 millones de dólares para 2025.

Una de las formas comunes que una mayoría realizó fue la emisión en directo de una sesión idéntica al tiempo presencial, o bien, la grabación de esa sesión para su posterior consulta por parte de los estudiantes, así los profesores con mayores habilidades digitales, aprovecharon las posibilidades de las plataformas digitales, estas formas emergentes en su momento y sucesoras de la educación presencial, tienden a la apertura, a la no dependencia de la ubicación física, a la flexibilidad de tiempo, espacio y ritmo de aprender, al aprendizaje activo, a la interacción síncrona y asíncrona.

Con el retorno a la presencialidad en sectores como las Artes Escénicas, se argumentó la escasa calidad

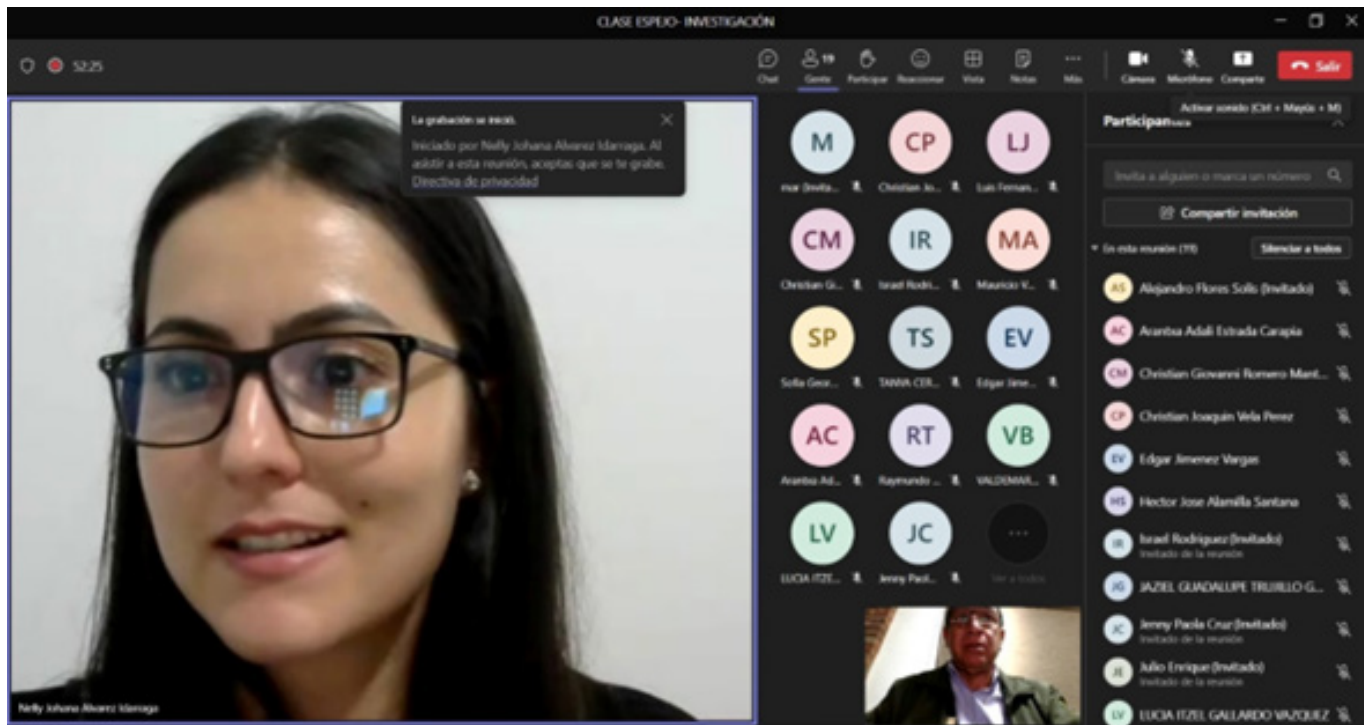


Imagen 2. Clase espejo entre alumnos de la Licenciatura en Estudios Cinematográficos de la UAEMéx y la Universidad Cooperativa de Colombia, Colombia, noviembre de 2023.

de la formación en los estudiantes, ya fuera por falta de credibilidad de los sistemas a distancia o por la entonces impensable enseñanza de disciplinas donde la mirada del otro, la interacción de los cuerpos y la presencia, eran factores que no podrían superarse en la distancia y la individualidad.

No obstante, esta educación despersonalizada, también se vivía en la presencialidad, aulas con grupos numerosos de estudiantes y profesores repetitivos en sus modelos de enseñanza. Seguramente un buen docente ya sea en la distancia o en presencia, afianza lazos de fraternidad y gusto por el descubrimiento. No se trata de comparar al buen docente presencial con el mal docente a distancia, ni de manera contraria. Si bien, la educación virtual no puede nombrarse como el paradigma dominante, tampoco puede sustituir la enseñanza presencial de calidad, sino que es una alternativa con singularidades y cualidades propias.

Se rescatan aquellos elementos que favorecieron la práctica docente, por ejemplo, la capacitación permanente, uso o dominio de las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones), socialización del conocimiento, diversificación de los modelos de enseñanza, y la expansión del paradigma

educativo, de manera que nuestra experiencia incorporó a la educación en el modelo a distancia con un grado de resistencia, hasta finalmente encontrar sus cualidades.

La internet ofrece datos, información, pero no los valores que guiados por el docente se elevan a actitudes y valores. Una de las experiencias de aprendizaje que ha promovido la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMéx), a través de la mediación tecnológica son las “clases espejo”, que consta de un grupo de alumnos ubicados en distintas latitudes donde se reúnen en un entorno virtual. La idea suena atractiva porque docentes de otras instituciones pueden participar, intervenir y orientar la clase, en este sentido, podrían asegurarse puntos a favor en la enseñanza de las Artes Escénicas pues se ampliaría el horizonte sobre modelos pedagógicos, contenidos y estrategias de aprendizaje.

Para quienes ejercen la educación en disciplinas en escena, hacer una retrospectiva del trayecto pandémico y pos pandémico, representa una oportunidad para identificar las debilidades de la enseñanza presencial, que bien pueden subsanarse incluyendo las ventajas de la educación a distancia, a

través de la docencia presencial con tecnologías, así como el sistema híbrido, sin descartar la posibilidad de enseñanza 100% digital para algunas unidades de aprendizaje. Estas modalidades podrían diseñarse según el tamaño del grupo de estudiantes, ya sea de pocos alumnos, grupos regulares y aula general.

La ONU (IESALC-UNESCO, 2020) identifica una enorme brecha entre los países desarrollados y los países con bajo desarrollo. En los primeros, la educación a distancia digital cubrió entre el 80 y el 85% de la población estudiantil, mientras que, en los otros, la cobertura de la educación virtual no llegó al 50%. Estos datos han modificado el enfoque de este organismo internacional para apostar por un cambio hacia una digitalización más inclusiva (2020). En México¹, aún persisten la falta de conectividad o carencia de dispositivos, la saturación de las redes debido al elevado número de usuarios, así como la deficiencia en el servicio de internet, que derivaron en la deserción y desánimo entre la comunidad escolar.

En resumen, el aprendizaje en línea, comenta Lozano-Díaz (2020), podría resarcir clases o unidades de alta densidad propiciando la motivación, participación y la resolución de problemas académicos, como sería el caso de los contenidos de Investigación, Literatura Dramática, Historia del Teatro, Cultura y sociedad, por citar ejemplos reales en la Licenciatura en Artes Teatrales de la UAEMéx. En sentido opuesto, las unidades de corte práctico podrían recuperar el intercambio de experiencias, sistemas de interpretación, técnicas y métodos con pares de otras universidades, es decir, una “sincronía en remoto” como lo denomina García (2020), en el propósito de integrar, armonizar y enriquecer los medios, recursos, tecnologías, metodologías y estrategias que resuelvan necesidades concretas de aprendizaje.

Al menos en la educación superior, la pandemia fue un factor que aceleró la transformación del aprendizaje en línea, el cual hemos adoptado como

parte del quehacer docente actual. Ante todo esto surge la interrogante ¿Es posible la enseñanza-aprendizaje en línea para las Artes Escénicas? La respuesta no puede aplicarse afirmativamente en todos los contenidos y unidades de aprendizaje (UA)², lo cierto es que, en su momento respondió a la urgencia a través de la capacidad creativa y resiliente del docente de arte.

Experiencia educativa en las Artes Escénicas

Las experiencias y aprendizajes relacionados con las Artes Escénicas suponen una interacción persona a persona para el logro de aprendizajes y comprender mejor la realidad que rodea a los participantes del proceso educativo, en este sentido, la enseñanza en línea genera dudas sobre su efectividad, al no tener seguridad sobre la presencia de los docentes y los estudiantes detrás de una pantalla, pues el cuerpo vivo se afecta por el contacto con el otro, puede enriquecerse mediante ejercicios que lo involucren, de esta manera las sensaciones y emociones suministradas en la presencialidad, generan experiencias vivas para conferir un sentido especial a la educación. (Merleau-Ponty, 1994).

En la actualidad, los procesos de enseñanza-aprendizaje implican una interacción continua. (Osorio, 2022). Por lo tanto, una vez que los estudiantes han regresado a las aulas, es necesario recuperar los cinco ejes educativos: relevancia, pertinencia, equidad, eficacia y eficiencia. (INEE, 2024)³. Sin embargo, esto se hace desde una perspectiva diferente, ya que el uso de recursos tecnológicos ahora marca nuevos indicadores en la educación. Debido a esto, la aplicación práctica de las Artes Escénicas nos muestra que la presencialidad ha adquirido diversos ajustes para su enseñanza. Se presenta una interacción profunda mediante el contacto visual y físico, permitiendo un seguimiento personalizado de los estudiantes. En resumen, el retorno a la presencialidad favoreció el desarrollo de habilidades interpersonales entre alumnos y profesores.

1 Según el Instituto de Transparencia, Acceso a la información Pública y Protección de Datos Personales del Estado de México y Municipios (INFOEM), en 2022 cerca de 50 millones de personas en México, carecen de acceso a Internet, lo que les resulta una desventaja, ya que además de las desigualdades económicas y sociales, la falta de conexión digital crea una gran brecha que limita la posibilidad de que las personas puedan acceder a la información disponible en línea. En <https://www.infoem.org.mx>.

2 UA es la abreviatura para Unidad de Aprendizaje, o materia que se imparte en los programas educativos de la UAEMéx.

3 Dichos ejes se han trabajado por diversas instituciones educativas, entre ellas la UNESCO, como “Componentes de la Educación de Calidad”.

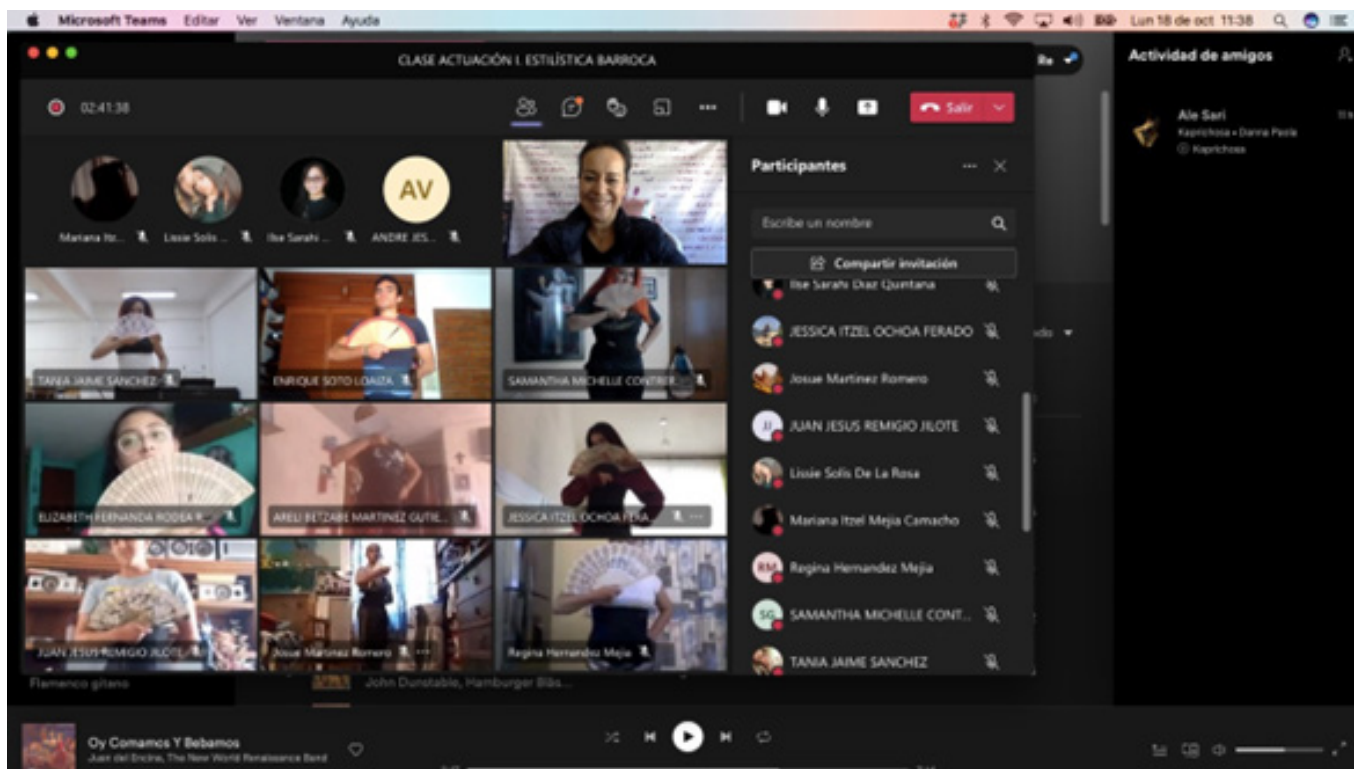


Imagen 3. Clase Actuación I. Estilística barroca, formato en línea con alumnos de la Licenciatura en Artes Teatrales de la UAEMéx. Docente e imagen: Blanca Lilia Hernández.

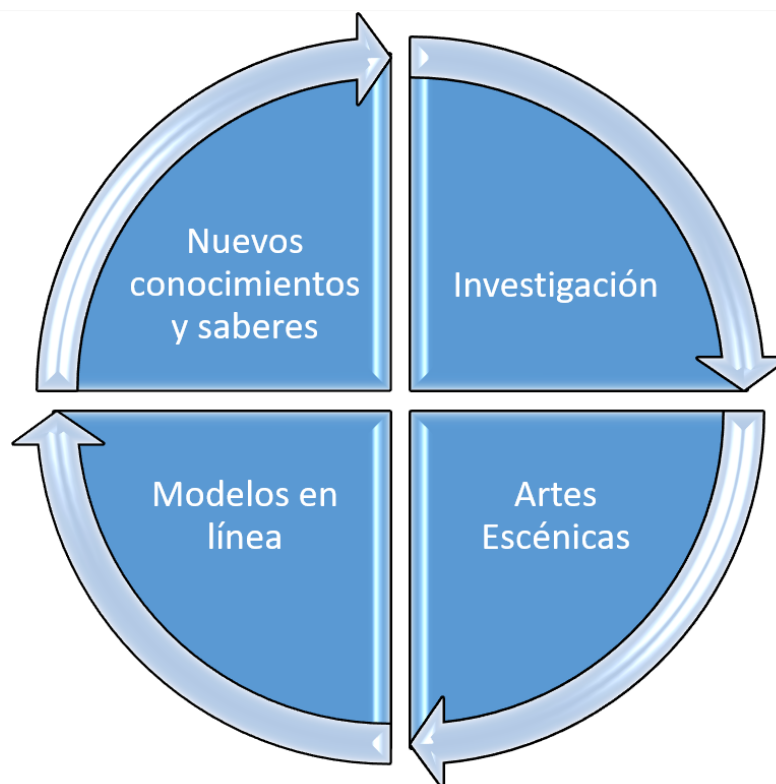


Imagen 4. Diagrama sobre la presencia de nuevos conocimientos y saberes en las Artes Escénicas a través de la investigación en línea

Otro ámbito de desempeño que se alteró con el distanciamiento, fue la investigación debido al cierre de centros de documentación, teatros, escuelas, así como la suspensión de toda actividad colectiva pública, en consecuencia el trabajo de campo o de observación quedó fuera de los planes de los investigadores, a cambio de ello, y de manera favorable, la virtualidad develó un horizonte para socializar las reflexiones derivadas del acontecimiento de la pandemia, a nivel mundial resonó el libro de compilaciones reflexivas *Sopa de Wohan* (Agamben, Giorgio *et al.*, 2020), documento sobre el pensamiento contemporáneo, indispensable y urgente para encontrar una luz en medio del caos vivido en la contingencia por pandemia.

De manera inmediata surgieron en nuestro entorno publicaciones como *Necesidad de una pausa. Ensayos sobre el estado actual de las artes escénicas y la música en México* (Cátedra Extraordinaria Ingmar Bergman en Cine y Teatro, 2021), coordinado por la Cátedra Bergman de la Universidad Nacional Autónoma de México, o también el número 18 de la Revista *Investigación Teatral* de la Universidad Veracruzana, bajo el título *Artes escénicas en contingencia*, (Universidad Veracruzana, 2021), así como otras publicaciones más que se podían consultar en la red.

Se puede reconocer que fue un periodo de alta producción de conocimiento a través de foros de discusión, teleconferencias, conversatorios, entrevistas y paneles, todos con el propósito de reflexionar sobre el futuro de las Artes Escénicas.

Los estudiosos del teatro en todo el mundo, y no menos productivos, los latinoamericanos, compartieron sus opiniones a través de los medios digitales, lo que permitió a docentes, artistas y estudiantes acceder a sus conocimientos. Las editoriales cambiaron los medios de difusión al convertir sus productos en digital, lo que les permitió llegar al público de una manera accesible y rápida. En cuanto a los temas, los relacionados con el género, la desigualdad de oportunidades en el gremio artístico independiente y la poco explorada forma del teatro a través de recursos tecnológicos provocó amplios cuestionamientos sobre si era o no teatro.

Antes de ese momento crítico para la humanidad, la interdisciplinariedad ya se perfilaba como concepto integrador entre las experiencias escénicas y, aunque

poco explorados, los entornos virtuales también se sumaban al desarrollo de las Artes Escénicas, según lo expresan Sclater y Lally:

"Furthermore, the technologies of learning embraced in the research collected here inevitably transform and challenge our notions of place, as teachers, learners and researchers. Mobile learning, and three-dimensional simulations of the real-world act as a serious stimulus to methodological diversity and innovation"⁴. (2018, p.2).

Una vez que la dinámica de vida cambió por la pandemia, la investigación escénica reflexionó sobre las características comunes de otras áreas y cómo éstas enriquecían a la propia disciplina, dando origen a un fenómeno de hibridación del arte escénico con préstamos del cine, el video, la música y la tecnología digital.

Una vez superada la crisis, la investigación escénica encontró otros mecanismos y objetos de estudio que abonan a la consolidación de espacios de reflexión, y se demuestra con los altos niveles de participación y producción científica, muestra de ello es la experiencia del Coloquio Internacional de Teatro Latinoamericano, organizado desde 2013 por la Universidad Iberoamericana, Ciudad de México, el cual migró al formato en línea durante 2021. Consideramos que se vivía de una manera más cercana (aun en la lejanía territorial y corporal) de compartir los puntos de vista y hallazgos, por lo tanto, una expansión de conocimiento al confrontar otras posturas con las propias.

A pesar de las limitaciones semejantes a las de la educación en línea, como el acceso a la tecnología y conectividad, la investigación eliminó las fronteras entre el escenario virtual y los creadores escénicos apoyándose en la comunicación a distancia.

Producto de lo anterior, surgieron múltiples actividades como seminarios, coloquios, encuentros, festivales y espacios para reflexionar el rumbo de las

4 Además, las tecnologías de aprendizaje adoptadas en la investigación recopilada aquí inevitablemente transforman y desafían nuestras nociones de lugar, como docentes, estudiantes e investigadores. El aprendizaje móvil y las simulaciones tridimensionales del mundo real actúan como un importante estímulo para la diversidad metodológica y la innovación. (Traducción de los autores).

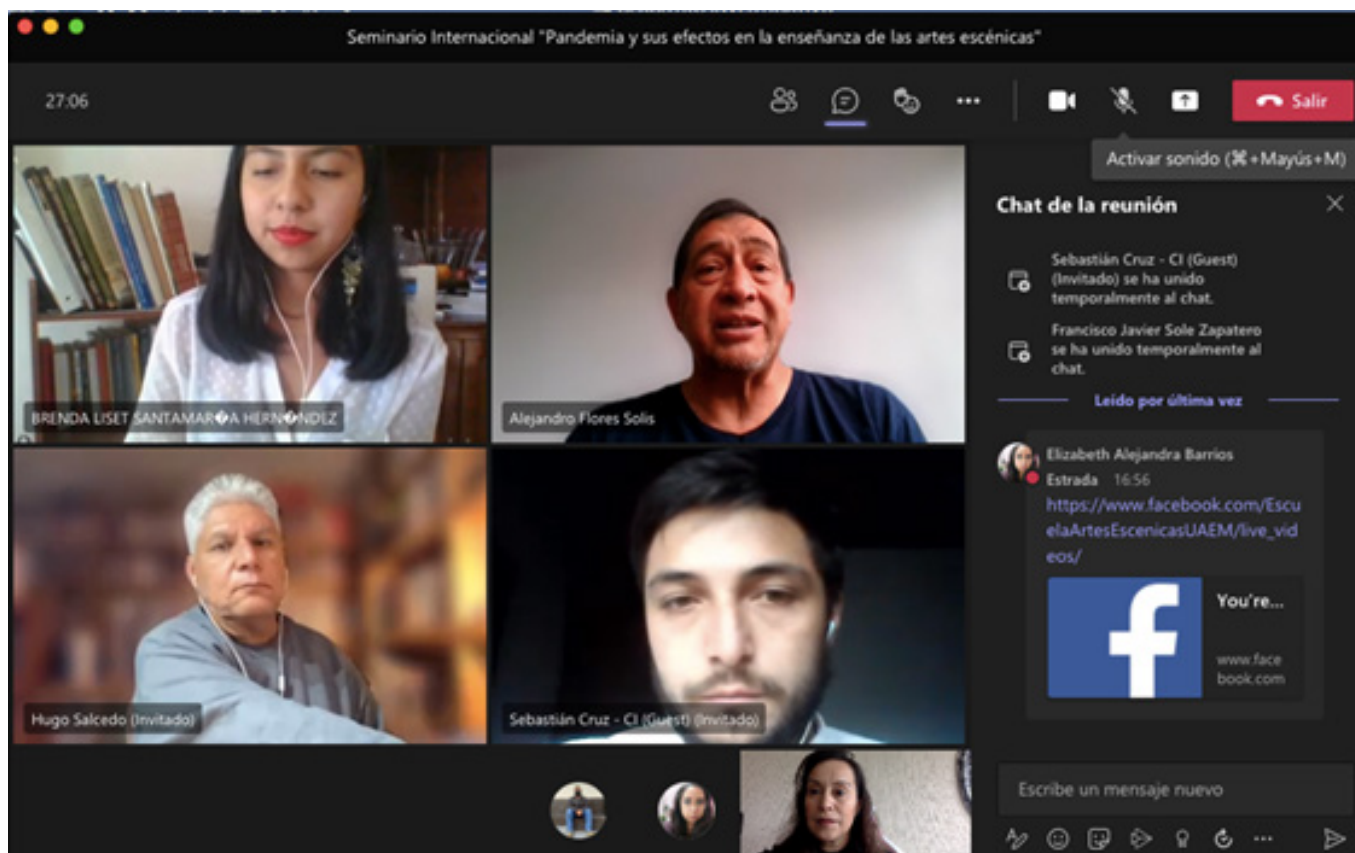


Imagen 5. Seminario en línea “Pandemia y sus efectos en la enseñanza de las Artes Escénicas” Universidad Iberoamericana, UAEMéx. Abril-septiembre 2021, plataforma Facebook Live de la Escuela de Artes Escénicas.

Artes Escénicas. Así, motivados por esta necesidad de diálogo entre pares, se puso en marcha el Seminario Internacional “Pandemia y sus efectos en la enseñanza de las Artes Escénicas”, a iniciativa del Cuerpo Académico “Estudios Interdisciplinarios sobre Artes Escénicas, Visuales y Literarias: Poética, Género y Cultura” de la Escuela de Artes Escénicas de la Universidad Autónoma del Estado de México (UAEMéx), en colaboración con el Grupo de Investigación “Textralidad” de la Universidad Iberoamericana, Ciudad de México.

Dicha actividad, reunió a creadores, directores, investigadores y docentes escénicos en sesiones mensuales en línea, de abril a diciembre de 2021. Se contó con la participación de figuras como el investigador y creador escénico chileno Ramón Griffero, el colectivo “Claustro Investigativo” de Bogotá, Colombia, además de académicos y artistas teatrales provenientes de varios estados de la república mexicana.

Como resultado de esos encuentros se concluyó que la escena teatral estaba desarrollando vínculos más profundos y entrañables entre creadores-público, investigadores-creadores, producto de la enorme necesidad de comunicarse con los otros, se captaron nuevas audiencias y también se perdieron otras, no obstante, la producción del conocimiento logró pluralizarse, gracias a la facilidad de acceso a la información.

La mirada investigativa generó conocimiento sobre el significado de esas experiencias producidas en la reunión *tecnovivial*, término con el que el filósofo del teatro Jorge Dubatti (2007) define la experiencia de la escena a través de la intermediación tecnológica entre público y creador. Así también, se dio la expansión en redes de colaboración con pares e instituciones. Solo bastaba tener los recursos tecnológicos para compartir la tarea investigativa en cualquier parte del mundo.

Investigación pos pandemia

Se puede hacer una reflexión sobre cómo, después de la pandemia, la investigación en las Artes Escénicas obligó a recapacitar las ideas sobre la presencialidad. Los postulados teóricos arraigados en esta modalidad se han cuestionado y el cambio de paradigma nos dio la oportunidad de replantear el enfoque de la investigación, no centrado exclusivamente en el acto presencial, sino en las múltiples formas de generar experiencias significativas.

Por lo tanto, la mirada del investigador también se colocó en la ventana virtual al descifrar los contenidos en cada acto escénico. Para analizar esta nueva relación entre escena y espectador, el investigador replanteó términos, creó nuevos conceptos y fundó categorías ordenadoras en el propósito de investigar la correlación escena-espectador.

La investigación en las Artes Escénicas dio entonces un giro necesario, que hoy se enriquece con la aplicación de modelos en línea, permitiendo la expansión de conocimientos y saberes con respecto a la investigación generada hasta antes de la pandemia, con singularidades no esperadas. La migración hacia el uso de tecnología, plataformas y redes sociales ha colocado desafíos y oportunidades en cuanto a la producción de conocimiento del arte escénico.

Estas dinámicas han provocado procesos de apropiación de recursos tecnológicos, lo que implica una expansión de resultados en investigaciones desde los diversos lenguajes artísticos, lo que amplía el horizonte comunicativo y el impacto en su recepción.

Es indudable que la pandemia trajo consigo una variedad de desafíos, incluida la implementación de protocolos de salud, seguridad y perspectivas sobre la investigación de las Artes Escénicas durante y después de la pandemia. Rompió con los enfoques tradicionales permitiendo innovar en la producción escénica. Las investigaciones se concentraron en el análisis de nuevas formas de producción transformadas por las restricciones sanitarias, lo que promovió el estudio de teatralidades emergentes auxiliadas por la virtualidad a través de performances,

puestas en pantalla, juegos escénicos en línea, conferencias, seminarios, clases, festivales, desde variadas plataformas digitales.

Ejemplos de lo anterior los podemos observar en el último trabajo que realizó “Teatro línea de sombra” con la puesta *Danzantes del Alba*; la propuesta generada por la “Compañía Teatro de la Calle” *Somos Reflejo*; los ejercicios en línea realizados por la Compañía Teatro Cabaret “Las Reinas Chulas”; los cursos y publicaciones que oferta el Centro Latinoamericano de Creación e Investigación Teatral (CELCIT), entre otros.

La accesibilidad abierta o dirigida aumentó la cantidad de audiencias y atrajo nuevos intereses gracias a la tecnología. Como resultado, se crearon estrategias para incluir y atraer a nuevos públicos, quienes desde el aislamiento encontraban sentido —al menos por el momento de la representación— a la incertidumbre del encierro. Está en constante cambio, permitiendo a los investigadores explorar nuevos fenómenos de estudio en las denominadas Artes Escénicas Digitales⁵.

Los creadores escénicos fundaron nuevas comunidades artísticas a través de la interacción e intercambio con profesionales y especialistas en arte digital, manejo de la internet y plataformas. Debido a esto, surgió un interés por reflexionar desde una perspectiva crítica, las iniciativas y programas tecnológicos que acompañaron y continúan presentes en la comunidad artística, así como las formas en que se han intercambiado conocimientos con otras colectividades. A partir de lo anterior, se implementaron alternativas y nuevas formas de financiamiento que permitieron a los creadores sobrevivir, mediante la realización de funciones virtuales con costo, fortaleciendo así, las redes de apoyo entre las comunidades artísticas.

5 En 2021, la Red Española de Teatros, Auditorios, Circuitos y Festivales de Titularidad Pública, fomentó en ese periodo crítico una serie de encuentros con creadores escénicos y gestores de espacios, para analizar proyectos de promoción y difusión de las Artes Escénicas en entornos virtuales, con la finalidad de recuperar el contacto con las audiencias. Derivado de estos trabajos de reflexión, surgieron cuatro directrices para estructurar el futuro de las Artes Escénicas en la era digital: 1. Creación y espacios escénicos; 2. Comunicación: el público en la experiencia digital; 3. Gestionando lo digital; 4. Legalidad y derechos. Innovación económica en cultura en la era digital. En [https://www.redescena.net/proyectos-de-la-red/artes-escenicas-y-transformacion-digital-analisis-360-grados/ficha-proyecto.php?id_proyecto=38]

Sin duda, la sociedad bajo la pandemia demostró su resiliencia y resistencia mediante una pluralidad de formas de expresión, tal variedad seguramente estará promoviendo también desplazamientos en las teorías y metodologías de la escena, se necesitará tiempo

para registrar y procesar estos cambios, los cuales probablemente darán lugar a un giro en la teatralidad mundial.

2. Creación en el modelo a distancia

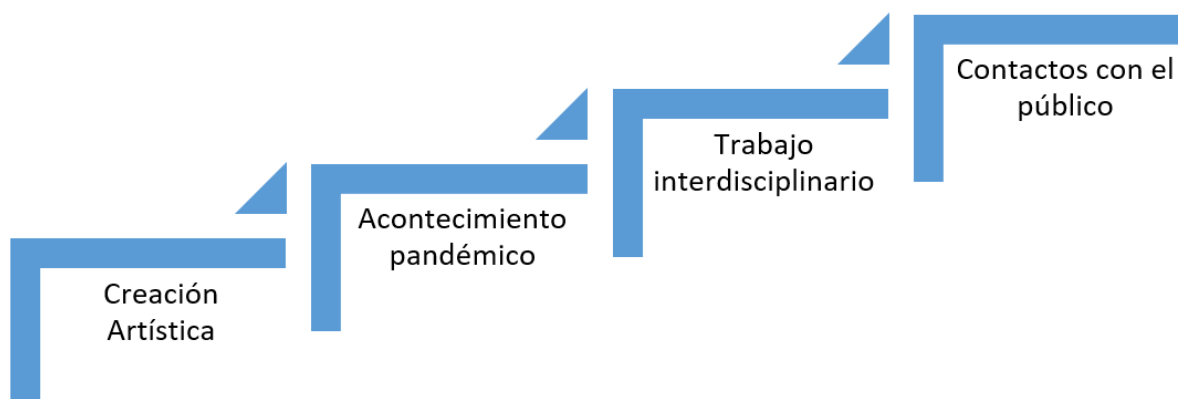


Imagen 6. Diagrama flujo del modelo de creación escénica para el formato en línea.

Creación Artística

Finalmente, hablaremos de la creación artística como otro espacio de desarrollo. Es importante destacar que cada uno de estos campos está en estrecha conexión y brinda la base para el avance de cada categoría. No se puede crear sin investigación y educación, tampoco la educación logra su cometido sin la investigación y la práctica.

La creación artística quizás fue el hecho donde impactó la eclosión del acontecimiento pandémico, pero sobre todo las medidas que se tomaron para contener la pandemia a través de la contingencia para evitar una propagación mayor del virus. El aislamiento en los hogares y el desplazamiento y la configuración que adquirió la creación escénica, provocó una súbita incomunicación con el espectador y con sus pares que paralizaron todo acto creativo, cabe pensar ¿cuántas horas o días duró esta inmovilización?, el humano cuyas cualidades de resiliencia y adaptación lo llevaron a buscar caminos para expresar, comunicar y cuestionar artísticamente aquella realidad impensable en la historia de la humanidad.

Producto de esa necesidad los creadores escénicos se preguntaron ¿Cómo emprender una puesta en escena ante la imposibilidad de la reunión? ¿Cómo desprenderse de la creación que se hace cuerpo a cuerpo? ¿Para quién crear? El tiempo indicó el momento de admitir que la escena se encontraba en una fase de desplazamiento a la que se incorporaban otros códigos de comunicación, el teatro de los grandes públicos pasó a otra posición, sin embargo, en el interior de cada integrante permanecía la esperanza de que todo, en algún momento, volvería a su origen de “sentimiento del cuerpo” como asevera Fisher-Lichte:

“La actividad del espectador no se concibe sólo como una actividad de la imaginación, como pareciera ante una lectura fugaz de este pasaje, sino como un proceso biológico. Este proceso se realiza mediante la participación en la puesta en escena, específicamente a través de la percepción que se efectúa no sólo en el ojo y el oído, sino también en la sinestesia del cuerpo, el -sentimiento del cuerpo”. (Fischer-Lichte, 2014-15, p. 11).

Compañías y agrupaciones teatrales de todo el mundo, de todos los géneros, estilos y corrientes

migraron a esta modalidad de la escena para preservar su trabajo, ya fuera con o sin remuneración, el objetivo era establecer una nueva conexión con la audiencia. Sin duda, se exploraron otras maneras lo que ocasionó se constituyera una sinestesia, como expresa Melero:

“Es mi forma de percibir, es lo que siento, lo que pienso. Y es realmente complicado reflexionar sobre aquello que otros consideran extraordinario, desde la cotidianeidad”. (2013, p. 5).

Por la forma en que se vivió el aislamiento, nuestros cuerpos percibieron la realidad de otra manera, el conjunto de experiencias se alteró y por ende los procesos creativos combinaron contenidos tanto de la memoria como del presente, y con ello, las posibilidades de un futuro diferente (Melero, 2013). Fue así como la percepción de la realidad se modificó a partir del conjunto de experiencias vividas durante el tiempo que duró la contingencia, a pesar de todo, el virus no desapareció y tampoco el teatro, sino que hemos aprendido a coexistir entre vacunas y distancia. Mantenerse con vida nos hace recordar que el teatro es el bastión donde se documenta, testimonia y se expone el sentir de la humanidad. Y es que la escena sigue alentando una esperanza: la del humano que logra desprenderse de la crueldad para recuperar un discurso fundado en el afecto por lo mágico, lo sagrado.

La producción de seminarios, coloquios, clases, puestas en pantalla que surgieron, son testimonios de la potencia creadora del teatro otorgando un significado renovado del quehacer colectivo aun en la virtualidad, así también permaneció la estructura identitaria, de modo que el aprendizaje ha sido más fuerte que la pesadilla del cierre de teatros, cancelación de temporadas y pérdidas de empleo.

La pandemia y las medidas tomadas para contener al virus, parecía anunciar el final del teatro por la ausencia de la presencialidad, señala Barraza (2020), no obstante, el aislamiento social hizo que fortaleciera su singularidad frente a otras artes como el cine o aquellas que se realizan a través de la mediación tecnológica. Con la distancia de cuatro años, el ser humano pudo darse cuenta de que su catástrofe, derivó en una pausa, no sabemos si necesaria, pero sí renovadora de las nociones de libertad creadora y verdad.

Es una realidad que las prácticas escénicas han evolucionado en el plano epistémico y estético, un proyecto escénico es la malla sobre la que se tejen investigación y pensamiento desde la creación, de esta manera, es posible reconocer los fenómenos, cruces y desplazamientos que rodean a la teatralidad

Mediación tecnológica

La experiencia de creación en la modalidad a distancia se materializó con la “puesta en pantalla”, término que emplea el dramaturgo mexicano Hugo Salcedo y de quien tomamos como préstamo, para nombrar al producto escénico que se comunica a través de un medio telemático. *Somos reflejo*⁶ y el performance *Tarot Literario*⁷ fueron creaciones escénicas en línea en las que se participó, a fin de explorar otra mirada sobre el acontecimiento escénico.

Al emprender las propuestas en el formato virtual, había consciencia de que se perdía la reversibilidad de estímulos entre actor-espectador, pero se resignificaron las nociones de proximidad, lejanía, cuerpo, presencia-ausencia, para adentrarnos en una lógica sin territorio físico común. A pesar de la desmaterialización se genera un flujo continuo entre el “aquí” y el “allá” tanto para actores y como espectadores, como lo expresa Mauricio Barría:

“La imagen ha condicionado sensorialmente nuestra relación con el mundo, estableciendo un marco de comprensión cultural bajo la idea del recorte escénico, lo que produce un adiestramiento de la mirada, en un sentido sensorial, epistemológico y estético” (2011, p. 115).

Mucho se ha discutido sobre las ventajas y desventajas del nuevo formato, nos hemos concentrado en los puntos en contra como la falta de convivencia, de la reciprocidad de estímulos entre actor-espectador, la pérdida de la experiencia del aquí y el ahora, sin embargo, podemos reconocer como puntos favorables que el espectador aprecia además de la interpretación, la creatividad en

6 https://drive.google.com/file/d/1HSe3S-NFb4v8zy8yh53w_MKDLxRfB7qWw/view?usp=sharing

7 <https://www.facebook.com/dpauaemex/videos/739488710098896/>

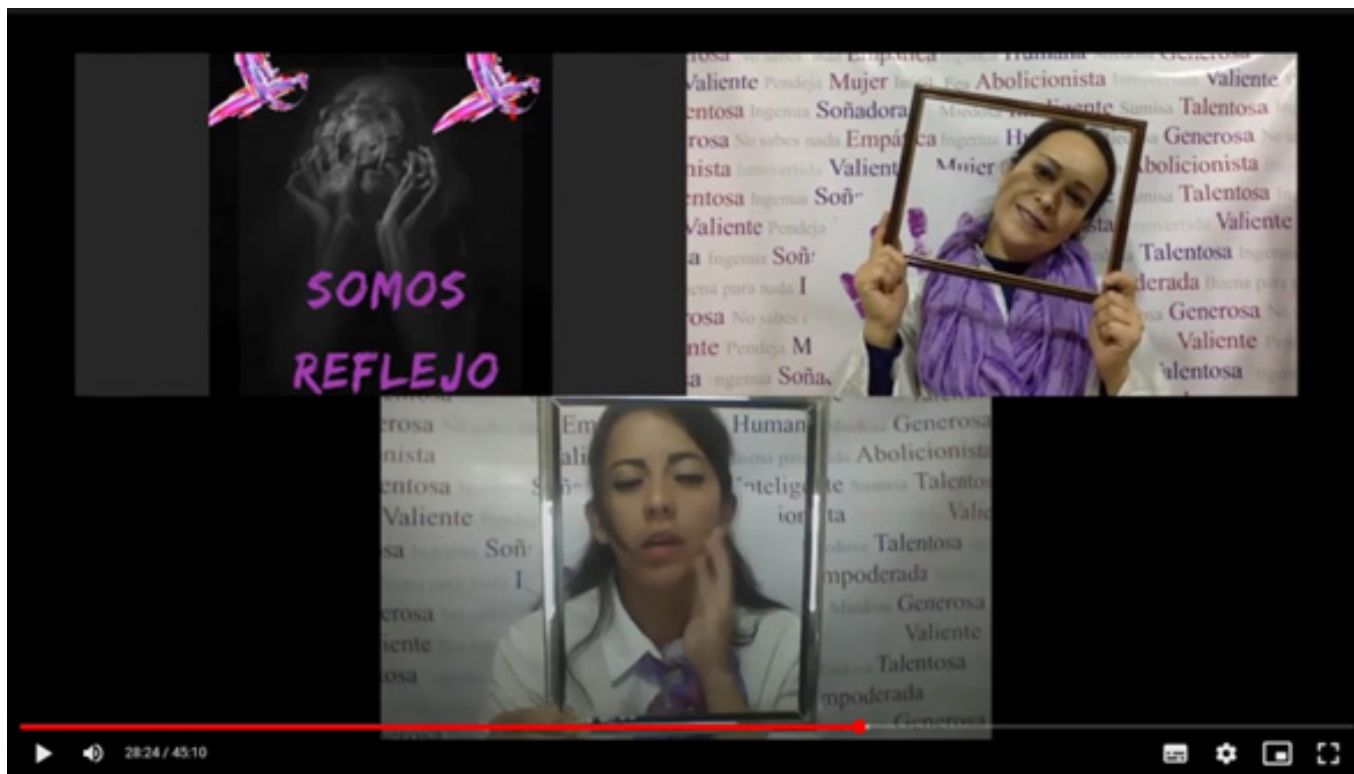


Imagen 7. Puesta en pantalla Somos reflejo, actrices: Blanca Lilia Reyes y Adriana Meza, plataforma Microsoft Teams, agosto 2021.

las combinaciones de planos, integración de recursos sonoros y visuales, en algunos casos ellos mismos fueron partícipes en una interacción actor-espectador.

Desde el punto de vista actoral la interpretación para la pantalla crea un vínculo donde el espectador acepta la convención de la virtualidad, y a su vez el actor domina las nociones de lejanía/cercanía, como afirma Barría, “El encuadre posibilita la unidad del punto de vista en la perspectiva y permite la conducción de la mirada a los puntos de mayor y menor pregnancia”, (2011, p.114). Cuando el espectador accede a abrir su cámara otorga la aceptación por el acontecimiento teatral con esas características, por eso su función no se limita a la expectación pasiva, sino que se convierte en cocreador de la ficción, su particular autonomía le permite comentar en el *chat* de la plataforma, incluso puede interrumpir la escena si así lo decide, por lo tanto, el fenómeno de expectación entre quien interpreta y quien mira, crea un trayecto en simultaneidad, pues el actor también puede mirar o saber quién lo observa, esta dimensión nos hace pensar en *capas* de contemplación: ¿quién observa a quién?

Es un hecho que la creación en el modelo a distancia respecto a las Artes Escénicas se fue modificando y respondiendo a las exigencias que la realidad impuso, de ahí la necesidad de adaptarse a los entornos virtuales hasta desarrollar una apropiación de diversos recursos tecnológicos para promover encuentros con otras audiencias. En este sentido, la lectura de obra dramática en línea permitió que se difundiera la dramaturgia de creadores de todo el mundo, así como coreografías virtuales y presentaciones teatrales difundidas en plataformas de gran aceptación entre los usuarios, tales como; YouTube, FaceBook o Instagram.

La colaboración entre distintas disciplinas se volvió fundamental y la perspectiva digital hizo que los contenidos se enriquecieran. El trabajo en esta condición se volvió comprometido, el empleo de herramientas para producir, editar y difundir los productos en línea contribuyó a diversificar los modos de producción, apareciendo nuevos trabajos creativos detrás de la pantalla: operadores de plataforma, camarógrafos, operadores de audio, asistentes en redes, por mencionar algunos. Podría reconocerse una tendencia hacia el trabajo colaborativo.

Cada trabajo escénico tuvo su sello distintivo, no solo por su contenido, sino por el tipo de plataformas utilizadas, las interacciones en vivo entre creadores-espectadores a través de audios o *chats*, y en otros casos encuestas en línea. La generación de encuentros virtuales, a través de festivales, coloquios, seminarios, conferencias, talleres, amplió la oportunidad de conocer a otros artistas, de observar sus trabajos, incluso participar en ellos, sin importar la distancia, el contexto o la experiencia de los participantes, el punto de unión fue y sigue siendo la producción artística.

De esta manera, entre la creación, la docencia y la investigación se presentaron alternativas para compartir experiencias y expandir el conocimiento, ya fuera en vivo o grabadas como los blogs, facilitando la identificación de características de los usuarios, ya fuera por edad, género, preparación profesional, afinidad con la disciplina, o bien, condiciones socioculturales.

A la distancia de cuatro años en la que se escribe la presente reflexión, creemos que el tiempo nos ha dado suficientes experiencias para determinar lo que permanece y lo que se fue una vez superada la emergencia sanitaria. Las actividades artísticas en línea y con costo prácticamente han desaparecido, a cambio de ello, es más frecuente ver en los formatos digitales muestras escénicas, conciertos, conferencias, coloquios, provenientes de instituciones académicas, o bien de organizaciones gubernamentales relacionadas con la formación artística, algunos ejemplos en México los podemos encontrar en acciones del Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, universidades públicas como la Universidad Autónoma del Estado de México, Universidad Autónoma de Nuevo León, Universidad Autónoma de Chihuahua, Universidad Nacional Autónoma de México, por mencionar algunas. También continúan los espacios destinados a la investigación en las Artes Escénicas a través de los encuentros que promueven en formato híbrido la Asociación Mexicana de Investigación Teatral, La Red de Investicreación, el Congreso Internacional de Teatro Latinoamericano de la Universidad Iberoamericana, el Encuentro Internacional de Investicreación y Formación Artística, entre otros. En este sentido, la mayoría de las instituciones tiene cuentas en plataformas que permiten compartir simultáneamente sus actividades, o bien, dejarlas albergadas en esos sitios.

Otra acción que se desarrolló durante la pandemia y que se ha mantenido, consiste en intercambiar experiencias por medio de entrevistas o material audiovisual donde se testimonian procesos educativos, creativos y de investigación.

Los recursos tecnológicos no solo aumentaron en número, sino también ampliaron su gama de productos, como se pudo apreciar en productos escénicos que utilizaron realidad virtual y aumentada para expandir las experiencias inmersivas. Sin embargo, dejó poco impacto en los espectadores debido a que buena parte de la población no tuvo acceso a este tipo de tecnologías.

En resumen, durante el periodo pandémico hubo una oferta de productos escénicos en línea gratuitos, que permitieron ampliar las experiencias y mantener contacto con las audiencias sin importar hora o lugar. En este momento, resulta crucial ubicar cada una de las experiencias creativas, ya que la singularidad surge como resultado no solo de las realidades que se abordan, sino también del conjunto de experiencias que vive el sujeto ahora desde la presencia ya sea en la sala teatral, el aula, la calle o el espacio colectivo.

La creatividad en las Artes Escénicas en el modelo en línea se basa no solo en el acogimiento de nuevas formas de expresión y la exploración de las oportunidades que brindan las plataformas digitales o los recursos tecnológicos, sino también en procesos de adaptabilidad, colaboración, interacción y trabajo en situaciones complejas.

Para reflexionar

Los procesos creativos pueden ser un punto de enlace entre la educación, la investigación y la creación en las Artes Escénicas. El desarrollo tecnológico y el conocimiento artístico están en constante evolución a través de la interacción continua, formando a su vez, un núcleo de desarrollo y evolución del conocimiento artístico junto con el avance tecnológico.

Los aprendizajes que se vivieron durante la pandemia fueron únicos, acoplados desde la desterritorialidad, un vaivén de lejanía-cercanía, de presencialidad-virtualidad, de un yo aislado a un *nosotros* interconectado. Esto permitió deconstruir

los productos escénicos desde la diversificación de experiencias, que en el presente, vemos como rutas de aprendizaje y reflexión.

Las ideas que surgen en retrospectiva del acontecimiento pandémico, recaen en la interdisciplinariedad de las Artes Escénicas como posibilidad de crecimiento. Se percibe necesaria la reestructuración de los procesos de enseñanza-aprendizaje, considerando el desarrollo de habilidades tecnológicas digitales en docentes, alumnos, creadores escénicos, a fin de ampliar y vincular el conocimiento, como los cursos del Centro Latinoamericano de Creación e Investigación Teatral (CELCIT, 2024) en Buenos Aires, Argentina, que cuenta con una amplia oferta de capacitaciones en línea, facilitando el acceso desde diferentes geografías.

El intercambio continuo entre los creadores, la diversidad de audiencias, los procesos educativos e investigativos en línea, promueven sin duda el intercambio de experiencias para compartir aprendizajes. La colaboración entre las universidades públicas y privadas mexicanas ha sido fundamental en el fortalecimiento nuevos enfoques para abordar la investigación y la creación en las Artes Escénicas, así como la suma de esfuerzos interinstitucionales. Las experiencias de investigación-creación se confirman a través de la Red de InvestiCreación Artística, el Seminario Universitario de Investigación en Creación Artística (SUICREA), la Cátedra "Ingmar Bergman" de la UNAM, la Cátedra "Rodolfo Usigli" del INBAL, el Foro Internacional de Investigación-Creación en Artes convocado por la Universidad de Guadalajara, y otros proyectos en instituciones de educación superior avivan esta idea.

La dirección de estos esfuerzos se centra en líneas de trabajo como la creación de un cuerpo teórico sobre las Artes Escénicas, el análisis de las audiencias y la formación de públicos a través de las *escuelas del espectador*, así como el estudio de los procesos creativos y el uso de recursos tecnológicos. Es necesario comprender los efectos de la tecnología en contextos socioculturales específicos como el aula, zonas rurales con limitaciones digitales o en personas sin acceso a estas herramientas, a fin de identificar problemáticas e implementar soluciones.

Resulta esencial expandir la gama de creaciones, a través de la experimentación con diferentes

posibilidades artísticas, estilísticas y discursivas para llegar a todo tipo de audiencias. Así también, conviene promover el intercambio continuo e interdisciplinario en el desarrollo de nuevas experiencias escénicas. En cuanto a la experiencia de creación en pantalla mediante la intermediación tecnológica, se puede afirmar que cada representación permitió mejorar y afinar detalles de los personajes representados, se propuso mantener la indeterminación y no poner punto final a la creación, pues ésta se reconstruyó con cada cambio en la cuadrícula de la pantalla, el encuadre y la apertura o cierre de la pantalla.

Después de haber vivido este conjunto de experiencias, se ha descubierto el poder de los recursos virtuales como herramientas para establecer una práctica escénica que no desplazan a la forma tradicional y siguen satisfaciendo las demandas de creadores, investigadores y docentes. De esta manera, la educación, la investigación y la creación interactúan entre sí para dinamizar y permitir el desarrollo de las teorías y expresiones escénicas, no obstante, es importante destacar que, aunque se presentó una falta de territorialidad debido a la ausencia de sujetos presentes en las salas teatrales, el creador de escenarios virtuales y presenciales es un individuo preparado para la adversidad, pasando del desplazamiento a la transfiguración corporal, como práctica discursiva decolonial (Almeida, 2021).

En última instancia, la implementación de la virtualidad en las Artes Escénicas generó una ruptura de paradigmas que condujo a la creación de nuevas ideas. Las restricciones de contacto físico impuestas por la pandemia de COVID-19 causaron desazón, pero también abrieron nuevas formas de cercanía y comunicación, lo que permite que los eventos teatrales actuales continúen ocurriendo en escenarios presenciales y virtuales.

Referencias

Agamben, G., Zizek, S., Nancy, J.-L., Berardi, F., López Petit, S., Butler, J., Badiou, A., Harvey, D., Han, B.-Ch., Zibechi, R., Galindo, M., Gabriel, M., Yáñez González, G., Manrique, P., & Preciado, P. B. (2020). *Sopa de Wuhan: Pensamiento contemporáneo en tiempos de pandemia*. ASPO. [researchgate.net+11](https://researchgate.net/publication/351111111) [academia.edu+11](https://academia.edu/publication/351111111) [scholar.google.com+11](https://scholar.google.com/citations?hl=es&user=Agamben)

- Almeida de Freitas, L. M., & Meneses, M. P. (2021). Discurso, epistemologías del Sur y pedagogías decoloniales. *Gragoatá*, 26(56), 857–875. <https://doi.org/10.22409/gragoata.v26i56.51600>
- Barraza, E. (2020). Un teatro para la pandemia: Alternativas para la creación escénica en tiempos del nuevo coronavirus en el Perú, a propósito del proyecto virtual «Sin filtro» del Teatro Británico. *Desde el Sur*, 12(1), 263–284. <https://doi.org/10.1080/10286632.2020.1842383>
- Barría, M. (2011). Performance y políticas del acontecimiento: Una crítica a la noción de espectacularidad. *Aletria*, 21(1), 111–119.
- Cátedra Extraordinaria Ingmar Bergman en Cine y Teatro (2021). *Necesidad de una pausa: Ensayos sobre el estado actual de las artes escénicas y la música en México*. UNAM.
- Dubatti, J. (2007). *Filosofía del teatro I: Convivio, experiencia, subjetividad*. Atuel.
- Fischer-Lichte, E. (2014–2015). La teatrología como ciencia del hecho escénico. *Investigación Teatral*, 4–5(7–8), 8–32.
- García, G. Y., & García López (2020). Calidad en la educación superior en línea: Un análisis teórico. *Revista Educación*, 44(2). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=44062184005>
- García, L. (2021). COVID-19 y educación a distancia digital: Preconfinamiento, confinamiento y posconfinamiento. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 24(1). <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=331464460001>
- Lozano-Díaz, A., Fernández-Prados, J. (2020). Impactos del confinamiento por el COVID-19 entre universitarios: Satisfacción vital, resiliencia y capital social online. *RISE. Revista Internacional de Sociología de la Educación*, 9(Extra 1), 9–104.
- Melero, H. (2013). Sinestesia: ¿cognición corporeizada? *Átopos. Salud mental, comunidad y cultura*, 14.
- Merleau-Ponty, M. (1994). *Fenomenología de la percepción*. Planeta-Agostini.
- Osorio, L. (2022). Elementos del proceso de enseñanza-aprendizaje y su interacción en el ámbito educativo. *Revista Qualitas*, 7(23), <https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/117/124>
- Sclater, M., & Lally, V. (2018). Foreword: Technologies, learning and culture across disciplines: International perspectives. *Research in Comparative and International Education*, 13(1), 3–6.