

Universidad de Lima
Facultad de Comunicación
Carrera de Comunicación



POSIBILIDADES DE DESARROLLO DEL TEATRO POR STREAMING EN EL PERÚ

Tesis para optar el Título Profesional de Licenciado en Comunicación

Pedro Daniel Egusquiza Leon
Código 20100372

Julio Gabriel Paz Pinatte
Código 20091787

Asesor

César Loli Chau

Lima – Perú
Diciembre del 2021





**POSIBILIDADES DE DESARROLLO DEL
TEATRO POR STREAMING EN EL PERÚ**

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....	7
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO.....	14
1.1 Teatro.....	14
1.1.1 El teatro como manifestación artística y cultural.....	14
1.1.2. El teatro como producto comunicacional.....	18
1.2 Audiovisual.....	20
1.3 Streaming.....	22
1.4 Estado del arte: el teatro por streaming.....	24
1.4.1 El teatro digital o teatro por streaming en el Perú.....	28
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA.....	31
2.1 Estrategia de muestreo.....	31
2.1.1 Entrevistados.....	31
2.2 Categorías de investigación.....	34
2.3 Entrevista semi estructurada.....	35
CAPÍTULO III: ANÁLISIS DE RESULTADOS.....	39
3.1 Sobre el teatro.....	39
3.1.1 La esencia del teatro y su legitimidad en la virtualidad.....	39
3.1.2 El inicio de la virtualidad como opción ante la crisis.....	41
3.1.3 Ventajas de la virtualidad.....	43
3.1.4 Limitaciones para el desarrollo de esta plataforma.....	44
3.1.5 Interés en continuar explorando la virtualidad.....	46
3.2 Sobre el lenguaje artístico.....	47
3.3 Sobre el público.....	49
3.3.1 El retorno del público y las nuevas dinámicas generadas.....	49
3.3.2 La continuidad del teatro virtual a futuro.....	51
CONCLUSIONES.....	54
REFERENCIAS.....	60

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. 1. Entrevistados	32
Tabla 2. 2. Cuadro resumen de las categorías de análisis.....	35
Tabla 3. 3. Guía de preguntas.....	36



RESUMEN EN ESPAÑOL

Esta investigación analiza las posibilidades de desarrollo del teatro por streaming en el Perú, para lo cual, se realizaron entrevistas semi estructuradas a profesionales del medio teatral limeño. Se encontró que el teatro por streaming en el Perú fue entendido por los artistas como una solución ante la crisis artística, económica y social más que como un producto artístico nuevo e independiente. Se concluye que el teatro por streaming es un medio artístico que, según las concepciones teóricas iniciales, puede ser o no considerado teatro; sin embargo, es, en definitiva, un espacio de expresión artística que implica nuevos aprendizajes para los artistas que lo llevan a cabo. Además, en cuanto a la creación de plataformas por streaming, se concluye que esto aún no es una posibilidad, pues los productos desarrollados aún no están claramente definidos y, por otro lado, los costos son elevados.

Palabras clave: Streaming, Teatro, Audiovisual, Lenguaje artístico, Virtualidad, Teatro virtual

RESUMEN EN INGLÉS

This research analyzes virtual theaters' development possibilities in Peru, for which semi structured interviews to professionals from Lima's theatrical milieu were held. It was found that online theater in Peru is regarded by artists as a solution to the artistic, economic and social crises rather than as a new and independent artistic product. In conclusion, virtual theater is an artistic medium that, according to initial theoretical conceptions, may or may not be considered theater; nevertheless, it is, definitely, an artistic expression space that implies new learning for the artists who perform it. Moreover, regarding the creation of streaming platforms, it is concluded that this is not yet a possibility, since the developed products are not still clearly defined and, on the other hand, expenses are high.

Keywords: Streaming, Theater, Audiovisual, Artistic language, Virtuality, Virtual theatre

INTRODUCCIÓN

El concepto de “industrias culturales y creativas” fue acuñado por el sociólogo alemán Theodor W. Adorno en 1948, tal como señala la Organización de las Naciones Unidas (ONU) en su página web. Inicialmente, el término hacía referencia a “un cambio en los procesos de transmisión de la cultura, cambio que se estaba rigiendo por el principio de mercantilización y que modificaba de manera sustancial su carácter tradicional” (Ruano, 2007). Hoy en día, señala Bustamante (2002), las industrias culturales y creativas son entendidas como la mercantilización de productos relacionados a las artes y a la cultura, tal como libros, películas, discos y, en menor medida, los productos derivados de otras actividades culturales clásicas, “ampliamente mercantilizadas en las últimas décadas (como el teatro, los conciertos o la danza, las artes plásticas o el patrimonio...)” (p. 25).

Los beneficios económicos de esta mercantilización empezaron a hacerse más notorios en los 90s, década en la que las industrias culturales y creativas se vuelven más comunes a nivel global gracias al impacto positivo que tuvieron en la generación de empleos locales y, por ende, en los PIB nacionales. Por ejemplo, la Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (2019), UNCTAD por sus siglas en inglés, indica que “el valor del mercado global para bienes creativos se duplicó de \$ 208 mil millones en 2002 a \$ 509 mil millones en 2015”. Del mismo modo, los autores Quartesam, Romis y Lanzafane (2007) concluyen que “these industries are estimated to account for 7 percent of world GDP” [se estima que estas industrias constituyen el 7% del PIB mundial]. En cuanto a América Latina y el Caribe, los mismos autores señalan que “the average contribution of this sector (not including the cultural tourism sector) to GDP is about 3.5 to 4 percent”. [la contribución promedio de este sector (sin considerar el turismo cultural) al PIB es de entre el 3.5 y el 4 por ciento]. Por otro lado, en un estudio realizado para el Comité del Parlamento Europeo para la Cultura y la Educación (2019) se lee que “in most EU countries between 2008 and 2016, companies in the CCS experienced an overall positive growth (+4.3%)” [entre 2008 y 2016, en la mayoría de países de la Unión Europea, las compañías del sector creativo y cultural experimentaron un crecimiento positivo del +4.3%]. Finalmente, Soledad Ruano (2007), en el número 56 de la revista digital Razón y palabra, resalta que “unos siete millones de europeos trabajan en el sector de la cultura”. Incluso, para algunos estudios, instituciones, autores y profesionales del

ámbito cultural y económico, tal como María Henderson (2020), jefe del programa de economía creativa de la UNCTAD, las industrias culturales y creativas se encontraban entre las más estables y resilientes, a pesar de la desaceleración del comercio mundial y su impacto en las diferentes industrias y sectores económicos.

Un factor importante en el desarrollo de las industrias culturales y creativas, así como en otras industrias económicas, fue la aparición de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, entre las que se encuentra el Internet. La llegada de este, durante la última década del siglo XX, revolucionó y masificó las comunicaciones de formas nunca antes vistas, pues los cambios originados por cada avance tecnológico se dan en todas las áreas de la estructura social (Lévy; 1999). Las industrias culturales encontraron en las nuevas tecnologías una oportunidad de desarrollo y difusión que les permitió beneficiarse de diferentes maneras. Para Irma Ballesteros (2020), directora de Cultura y Comunicación de la Fundación Alternativas, esta transición hacia lo tecnológico, significa un cambio de paradigma en el que la humanidad pasó de un entorno analógico a una “cultura digital”. Ella señala que “en la cultura digital, la industria de contenidos está experimentando un crecimiento destacable”. Olivas García (2017) agrega que, a raíz de la aparición de las nuevas tecnologías y su efecto en los procesos de creación, producción, distribución, comercialización y consumo, las diferentes expresiones artísticas empezaron a experimentar con los modelos de negocio ofrecidos por las nuevas tecnologías.

Sobre este tema, los autores González y de los Ríos (2013) mencionan que la relación de las industrias del entretenimiento con las nuevas tecnologías se puede separar en dos grupos de desarrollo desigual. Por un lado, están las actividades que complementan a los productos artísticos (por ejemplo, sistemas de ventas de entradas o canales de difusión y promoción) y, por el otro, aquellas que combinan las artes tradicionales con las nuevas herramientas. Haciendo una revisión de la oferta artístico – cultural ofrecida hasta antes del 2020, eran pocas las experiencias relacionadas a visitas virtuales a museos, conciertos online u otras actividades similares, situación que es respaldada por el artículo “¿Cómo ha impactado el Covid – 19 a la cultura mundial?” de Telesur (2020).

Dentro de las herramientas más utilizadas por las industrias culturales, se encuentra el streaming, el cual es un sistema de distribución digital de contenido multimedia que

permite la reproducción de un archivo mientras es descargado (Olivas García; 2017). El streaming ha generado diversas plataformas de alcance mundial, tales como Netflix, Amazon Prime, HBO, entre muchas otras, que surgen y se desarrollan hasta establecerse en el momento actual en el cual representan, dentro del contexto del streaming, una oportunidad de distribución adicional a las tradicionales para productos audiovisuales clásicos como películas, series y documentales. De igual manera, otras industrias culturales, más allá de la audiovisual, se apropian del streaming y dan lugar a plataformas como Scribd, un servicio de suscripción mensual que brinda acceso a una infinidad de títulos literarios de diferentes géneros, o Spotify, Amazon Music, Deezer o Apple Music, que ponen a disposición de sus usuarios miles de canciones de artistas de todo el mundo y todo género musical, incluyendo a las grandes estrellas. Incluso, existen algunas alternativas que se han especializado en determinados temas o géneros, como es el caso de Twitch, web que ofrece transmisiones audiovisuales en vivo de juegos en línea para aficionados, y DAZN, un servicio de streaming dedicado exclusivamente a los deportes.

Las artes escénicas no han sido ajenas a esta revolución tecnológica y han concebido diversos tipos de productos digitales, entre los que se encuentra el teatro por streaming, en el cual, el lenguaje escénico convencional converge con el lenguaje audiovisual. En los últimos años, esta alternativa ha empezado a ser desarrollada en diferentes países del mundo. Por ejemplo, en Argentina, el 27 de marzo del 2015, se lanzó Teatrix, el cual es definido como una plataforma digital originada por los nuevos hábitos de consumo que el acceso masivo a Internet llevó a los hogares y que propone ver obras a demanda desde casa (Cáceres, 2015).

Sin embargo, es importante señalar que la relación entre lo cultural y lo tecnológico se estuvo dando un poco más lento que en los casos de otras industrias económicas, en parte, señala Ballesteros (2020), debido al “desconocimiento mutuo” que existe entre lo artístico – cultural y la tecnología. Y si bien la posibilidad de que cualquier persona pueda emitir –hacer broadcast- de una forma sencilla, barata y accesible para un público potencialmente planetario es un cambio profundo en la cultura de masas (Varona, 2018), esta tendencia no estuvo del todo presente en la mentalidad de los artistas hasta la intempestiva aparición, en el 2019, de una enfermedad por coronavirus (COVID – 19).

El primer brote de COVID – 19 se reportó en la ciudad china de Wuhan durante diciembre del 2019. Pronto, esta enfermedad empezó a propagarse por los diferentes países del mundo y el 11 de marzo del 2020, la Organización Mundial de la Salud (OMS) emite una nota de prensa en la que concluye que la COVID – 19 debe ser considerada una pandemia de escala global. Los diferentes gobiernos del mundo empezaron a tomar diversas acciones para mantener a salvo a sus ciudadanos; sin embargo, los contagios y las muertes aumentaron rápidamente y los países optaron por declarar aislamiento social obligatorio en sus territorios. En un artículo de Alessandro Solís Lerici, publicado el 20 de marzo del 2020 en la revista virtual española “Economía Digital”, el autor contabilizaba más de una treintena de países y territorios que se encontraban en cuarentena total o parcial. Para el 20 de junio del mismo año, TelesurTV reportaba que la lista de naciones en las que los habitantes debían mantenerse en sus casas y en las que se suspendían todas las actividades no esenciales, entre ellas, aquellas pertenecientes a las industrias culturales, había aumentado a más de 120.

Estas medidas implicaron, a nivel mundial, “la cancelación de eventos, el cierre de instituciones, la suspensión de prácticas comunitarias, así como el aumento del riesgo de saque de sitios culturales y de caza furtiva en sitios naturales” (TelesurTV, 2020). Según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (Unesco), esta situación afectó duramente a los artistas y a los trabajadores dependientes de las industrias culturales y creativas, pues, de un día para otro, se vieron imposibilitados de continuar laborando. La cadena TelesurTV (2020) reúne algunos casos que ejemplifican lo mencionado:

El Consejo de las Artes de Irlanda anunció que nueve de cada diez artistas encuestados han sido afectados por la pandemia y que casi la mitad ha solicitado asistencia financiera del Gobierno. Mientras tanto, en Etiopía, una encuesta de la Asociación de Música mostró que alrededor del 90 por ciento de los músicos están trabajando en forma privada y no tienen salario.

Adicionalmente:

Estudios recientes del Consejo Internacional de Museos (ICOM) revelan que [a mediados del 2020] el 95 por ciento de los cerca de 60.000 museos existentes en el mundo permanecen cerrados como consecuencia de la pandemia de la Covid-19.

Por otro lado, en un estudio realizado para el Sistema de Información de Cultura de la Argentina, realizado en 2020, se concluyó que los sectores culturales podían dividirse en tres grupos según el nivel de impacto que habían sufrido debido a la COVID – 19. Por un lado, están aquellas actividades artísticas y culturales que se vieron afectadas por la disminución de las economías familiares, tal como la industria editorial (su actividad disminuyó en -8% en comparación al año anterior). También están aquellas actividades que no dependían directamente de la presencialidad ni de la aglomeración de personas, por lo que tuvieron un impacto menor, siendo la industria audiovisual (-16%) un claro ejemplo de ello. Y, finalmente, aquellas que sí se vieron completamente afectadas pues dependían de la presencialidad: el cine, los shows en vivo y las artes escénicas (-81% cada una de ellas) y los museos (-94%). Estos datos colocaron a la industria cultural argentina como la tercera más afectada, luego del turismo y la construcción. En otros países, la situación es bastante similar.

El panorama resultaba bastante desesperanzador para las industrias culturales y creativas. En el artículo “Expresiones culturales en tiempos de confinamiento” (29 de abril del 2020), publicado en el diario El Tiempo de Colombia, el periodista Germán Rey declara que “la pandemia no es solo un gravísimo problema de salud, sino también un fenómeno cultural de enormes proporciones. Ha modificado de manera radical las formas habituales de vida, las rutinas cotidianas y las relaciones con el entorno”. Y, a la vez, declara que frente al impacto económico de la COVID – 19 en las industrias culturales, estas se han visto en la obligación de reinventarse y han acelerado el proceso de vinculación con las nuevas tecnologías de la información que, tal como se mencionó anteriormente, no estuvieron vinculadas a las artes hasta antes de la pandemia. Es así como, tanto en Colombia como en otras partes del mundo, surgen iniciativas artísticas y culturales que, a diferencia de sus predecesoras, ya no se presentan en espacios abiertos, sino en plataformas digitales como Instagram, Facebook, Twitter o el streaming. Rey (2020) declara que:

La pandemia está acelerando los proyectos virtuales de las instituciones y experiencias culturales que habían comenzado hace años, como la digitalización de las bibliotecas, las visitas virtuales de los museos o las plataformas online de cine y música. En la industria de la música el liderazgo comercial lo tienen hace tiempo las estrategias de streaming, y Netflix ha sido clave para la difusión del audiovisual.

En el caso del Perú, esta tendencia no se había explorado a profundidad hasta el inicio de la pandemia, cuando diversas productoras empezaron a trasladar su contenido a plataformas virtuales. En un primer momento, se liberaron de forma gratuita o pagada grabaciones de obras presenciales. Luego, se empezaron a realizar obras en formato de video llamada a través de plataformas como Zoom, algunas en vivo y otras pre grabadas. Finalmente, con el paulatino levantamiento de las restricciones de movilización y aglomeración, algunos se aventuraron a grabar y presentar nuevas obras de teatro a las que el público podía acceder por un tiempo determinado luego de comprar el acceso virtual. Si bien nunca hubo un consenso total respecto a estas nuevas expresiones, el sector escénico empezó a referirse a ellas, en conjunto, como “teatro virtual” o “teatro desde la virtualidad”. En mayo del 2021, más de un año después del inicio del Estado de Emergencia en el Perú, se podían contabilizar diversos intentos de retorno a la presencialidad, pero se vieron truncados debido al constante cambio de medidas de seguridad tomadas por el Gobierno de la República. La incertidumbre y la inseguridad en cuanto al retorno a las salas de teatro, ha generado que muchas agrupaciones y profesionales de Lima empiecen a explorar y desarrollar técnicas y lenguajes en relación a las diferentes variantes de teatro virtual, especialmente al formato relacionado a las videollamadas.

A partir de lo expuesto, la presente tesis tiene como objetivo responder la pregunta de investigación: ¿qué posibilidades de desarrollo tiene el teatro por streaming en el Perú? Para llegar a una respuesta, se analizarán las opciones y plataformas de teatro por streaming que existen actualmente en el Perú y, a la vez, se buscará conocer la situación actual de esta oferta de contenidos. Además, se entrevistará directores, productores y otros artistas, para conocer y establecer los retos, ventajas y dificultades que plantea esta modalidad al sector teatral profesional nacional. Finalmente, se valorarán las

posibilidades del teatro peruano por streaming, según el reconocimiento de diversas experiencias en el transcurso de la pandemia.

Considerando que el objetivo general de esta tesis es comprender las posibilidades de desarrollo que tiene el teatro por streaming en el Perú, se han planteado los siguientes objetivos específicos:

- Objetivo específico 1
Analizar la situación de la oferta de plataformas de producción del teatro virtual en el Perú.
- Objetivo específico 2
Identificar los retos y dificultades que plantea el teatro por streaming al sector teatral profesional en el Perú (directores, productores y artistas).
- Objetivo específico 3
Valorar las posibilidades del teatro peruano por streaming a futuro

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

La presente investigación parte de la definición de tres conceptos teóricos que consideramos fundamentales: el teatro, entendido como manifestación artístico cultural y como producto comunicacional; lo audiovisual, entendido como aquel producto comunicacional que integra e interrelaciona lo auditivo y lo visual; y el streaming, tecnología que permite acceder a diferentes contenidos disponibles en internet en tiempo real. A continuación, profundizamos en cada uno de ellos. Finalmente, se realiza un breve balance del estado del arte del teatro por streaming, en general, y el teatro por streaming en el Perú, en particular.

1.1. Teatro

El significado del teatro será analizado desde dos perspectivas independientes, pero complementarias, con lo cual se podrá delimitar y definir, con más claridad, este concepto que resulta fundamental en el desarrollo del presente trabajo de investigación. De esta manera, la primera de las miradas se centrará en el teatro como manifestación artística y cultural, por lo que se indagará sobre su historia y los elementos que lo conforman. La segunda línea de desarrollo, por su parte, estará relacionada a las plataformas de exhibición de esta expresión artística y los cambios que han sufrido en los últimos años, debido a la revolución digital.

1.1.1. El teatro como manifestación artística y cultural

El dramaturgo, profesor e investigador cubano Freddy Artiles inicia “La maravillosa historia del teatro universal” (1989) contando cómo el hombre de las cavernas se pintaba el rostro con tierra húmeda para representar, frente a los miembros de su tribu reunidos alrededor del fuego, una danza mágico – religiosa en la que imitaba los movimientos del animal que necesitaba cazar. Para el autor, esta ceremonia implicaba que “este hombre primitivo llevaba en sí mismo el germen del teatro: un actor que ejecuta una acción ficticia, ante un público, con un fin determinado” (Artiles, 1989, p. 10).

Benza Guerra (2007) concuerda con esta afirmación, pues, para él “los elementos principales e imprescindibles del teatro son el actor y el espectador” (Benza Guerra, 2007,

p. 14). Fischer – Lichte (2015) coincide con Benza Guerra; sin embargo, ella llama al actor (el hombre de las cavernas en el ejemplo de Artiles) “ejecutante” y al espectador (los miembros de la tribu) “observante” y aclara que el teatro no puede existir sin la reunión de estos dos grupos de personas. El historiador teatral argentino Jorge Dubatti completa esta idea indicando que el teatro, o acontecimiento teatral, exige la reunión presencial, a la que él denomina convivio, de artistas, espectadores y, en algunos casos, técnicos, quienes, en conjunto, elaborarán y presenciarán “una construcción de naturaleza metafórica, ficcional o puramente formal, con sus reglas específicas, en/desde el cuerpo de los actores.” (Dubatti, 2018, p. 14).

Por su parte, el profesor de estudios teatrales de la Universidad de Kent, Reino Unido, Patrice Pavis, ahonda en la definición de lo teatral y diría que el “germen del teatro” mencionado por Artiles es, en realidad, una teatralización, pues, para él, “teatralizar un acontecimiento o un texto, es interpretarlo escénicamente utilizando escenarios y actores para instalar la situación.” (Pavis, 1998, p. 471).

Y si bien el acontecimiento interpretado (la caza del animal), el actor ejecutante (el hombre de las cavernas) y el público observante (los miembros de la tribu) ya aparecen en el relato inicial de Artiles, este autor explica que los otros elementos mencionados por Pavis, el texto y los escenarios, surgen recién durante la Antigua Grecia, época en la que él ubica la aparición del teatro ya no como germen, sino como manifestación artística de gran impacto social. El autor explica que, en ese periodo, hombres y mujeres se reunían vestidos con pieles para representar y llorar la muerte de Dionisos, dios del vino, la embriaguez y la fertilidad. A lo largo del tiempo, a raíz de estas manifestaciones y “como resultado de una evolución natural” (Artiles, 1989, p. 11) aparece el texto dramático “con un elemento que resultará fundamental hasta nuestros días en la caracterización del teatro como arte, y es el conflicto, o sea, la lucha, la contraposición de voluntades o puntos de vista” (Artiles, 1989, p. 12).

En cuanto al escenario, Hans – Thies Lehmann dice que “el teatro significa: un trozo de vida transcurrida y vivida en comunidad por actores y espectadores en el aire de este espacio respirado en común, en donde se desarrolla el juego teatral y el acto receptivo del espectador” (Lehmann, 2010, p. 2). Por su parte, Claudia Villegas – Silva recurre también

a la Antigua Grecia para ahondar en la aparición de ese espacio en común al que se refiere Lehmann y explica que

los griegos la usaron [la tecnología] para la construcción del espacio físico denominado “teatro” de acuerdo con las condiciones prácticas de la puesta. Esta implicaba la posibilidad para los espectadores de ver el espectáculo y oír los parlamentos sin importar la distancia del espectador con respecto al escenario. (Villegas – Silva, 2017, p. 15).

Al espacio físico común al que se refieren Lehmann y Villegas – Silva, Pavis lo divide en dos: espacio escénico y espacio de los espectadores, los cuales conforman el espacio escenográfico. Del espacio escénico, Pavis dice que es el “espacio perceptible en escena” (Pavis, 1998, p. 177), en el cual los actores desarrollan la interpretación del texto. El espacio de los espectadores, por su parte, es el lugar desde el cual el público observa el espacio escénico. Finalmente, el espacio escenográfico, el “teatro” de Villegas – Silva,

abarca el espacio escénico y el espacio de los espectadores; se define por la relación entre ambos, por la forma en que la sala percibe la escena y por la forma en que la escena [la interpretación del texto dramático] se manifiesta al público (Pavis, 1998, p. 177).

En otras palabras, el espacio escenográfico es el lugar en el que conviven presencialmente, como diría Dubatti (2018), los elementos mencionados por los autores citados en sus definiciones del teatro: el actor; la interpretación del texto; el público; el espacio; y, la tecnología. Carlos Eduardo Sepúlveda (2008) resume todas estas ideas e indica que

la idea de la mimesis en el teatro implica sobre todo una elaboración muy compleja de la relación entre el escenario y la realidad, que nos permite pensar el escenario como una forma de representación de lo humano, de la postura del sujeto frente al mundo (Sepúlveda, 2008, pág. 109).

Otro elemento importante en el teatro como manifestación artística y cultural es el aspecto tecnológico, el cual ya había sido brevemente mencionado por Dubatti (2015), pero

enfocándolo únicamente en la persona que ayuda al artista a realizar su interpretación. Otros autores amplían su concepto de lo tecnológico y reconocen que “el teatro como práctica cultural y escénica siempre ha estado vinculado a las tecnologías de su tiempo” (Villegas – Silva, 2017, p. 13); sin embargo, Artiles explica que el desarrollo de la ciencia y la técnica que tuvo lugar a partir del siglo XIX, “trajo como resultado la aparición de nuevos descubrimientos e inventos” (Artiles, 1989, p. 116), lo cual repercutió en la aparición de “diversos géneros y estilos [de puesta en escena] que se sucedían unos a otros y luego coexistían” (Artiles, 1989, p. 117).

Respecto a la relación entre lo escénico y la tecnología durante el siguiente siglo, Villegas – Silva dice que

las prácticas escénicas del siglo XX han sido especialmente prolíficas en el uso de las tecnologías para buscar otros medios que les permitieran expresarse con nuevos contenidos, nuevos tipos de espectadores y nuevas condiciones históricas y materiales (Villegas – Silva, 2017, p. 16).

El uso de las nuevas tecnologías en la realización de la puesta en escena es denominado por Pavis como “teatro total”, al cual define como:

la representación [escénica] que aspira a utilizar todos los medios artísticos disponibles para producir un espectáculo abierto a todos los sentidos y crear, así, la impresión de una totalidad y de una riqueza de significaciones capaz de subyugar al público. Todos los medios técnicos (de los géneros ya existentes o futuros), en particular los medios de la maquinaria moderna, de los escenarios móviles y de la tecnología audiovisual están a disposición de este teatro (Pavis, 1998, p. 492)

Abuín González (2007) cita algunos ejemplos de esta convergencia entre lo escénico y lo tecnológico y habla del teatro que incorpora proyecciones manipuladas digitalmente, el que pone en escena robots, el que recurre a las prácticas de la Realidad Virtual, las *performances* que emplean tecnología telemática, entre otros.

Aun así, a pesar de todos los avances tecnológicos, la mayoría de autores coincide en que el convivio de Dubatti es fundamental en la definición del teatro y que, aunque las nuevas tecnologías han intervenido en la realización del acontecimiento teatral o de la puesta en escena, lo esencial se sigue manteniendo. Quien mejor resume esta línea de pensamiento es Fischer – Lichte al mencionar que

Las puestas en escena no disponen de un artefacto material fijable y transmisible; son fugaces y transitorias, se crean en su presencia, en su constante ser y pasar, en su autopoiesis. Esto no excluye de ninguna manera que en ellas se empleen objetos que permanecen al acabar el hecho escénico y que se pueden conservar como huellas de su realización. Aun así, la puesta en escena se pierde irreversiblemente al finalizar; nunca se deja repetir exactamente como antes (Fischer – Lichte, 2015, p. 21).

Además, agrega que en un acontecimiento teatral coexisten las reacciones tanto de los espectadores como de los ejecutantes y que, aunque algunas de las reacciones sean de carácter interno y otras externo, “lo que sea que realicen los ejecutantes, tiene efectos en los espectadores, y lo que hagan los espectadores, afecta a los ejecutantes y a los demás espectadores” (Fischer – Lichte, 2015, p. 20), por lo tanto, la puesta en escena “se crea a sí misma a partir de las interacciones entre ejecutantes y espectadores” (Fischer – Lichte, 2015, p. 20), las cuales, complementaria Dubatti (2015) se dan en y gracias al convivio presencial.

1.1.2. El teatro como producto comunicacional

Y si bien el acontecimiento teatral incorporó las nuevas tecnologías a su puesta en escena sin alterar el convivio presencial y todo lo que este implica, la aparición de Internet, durante la última década del siglo XX, revolucionó y masificó las comunicaciones de formas nunca antes vistas, pues los cambios originados por cada avance tecnológico se dan en todas las áreas de la estructura social (Lévy, 1999), dando paso a la “cultura digital” que menciona Ballesteros (2020).

Sin duda uno de los factores determinantes en la expansión de esta nueva cultura visual es la eclosión de la tecnología digital, fuente incesante de imágenes asombrosas que producen excitación y estimulan a un público embriagado por

innumerables visiones suntuosas. Las tecnologías numéricas han impulsado un profundo cambio en el sistema de las artes, cada vez más hibridado, pues es casi imposible deslindar un medio de otro (Abuín González, 2008, p. 30).

Reyes Vásquez (2018) ahonda en el tema y menciona que el impacto que ha tenido el Internet en las prácticas de consumo mediático es cuando menos, extenso, y actualmente uno de sus usos principales es ser una plataforma para transferir, acceder, comercializar y compartir contenido audiovisual. Por lo que, hoy en día, ambos viven en una relación cuasi-simbiótica en la que comparten cualidades tecnológicas y técnicas.

De este modo, la aparición de estas nuevas tecnologías digitales también transformó los modos de gestión, producción, presentación y difusión del producto teatral (Olivas García, 2017). Gonzáles y Ríos (2013) ejemplifican esta situación con los sistemas de ventas de entradas digitales que han aparecido en los últimos años y que permiten a los usuarios comprar, desde sus casas y en un solo lugar, entradas para diversos espectáculos artístico – culturales o la aparición de nuevos canales de difusión y promoción, tales como las redes sociales, por ejemplo.

Sin embargo, Olivas García (2017) aclara que, a pesar de los beneficios que trajo la revolución digital al mundo del teatro, esta también generó muchas dudas y miedos entre los profesionales de ese medio, pues temían que la aparición del Internet implicara, también, la desaparición de otros productos culturales al ser reemplazados por otros en versión “digital”, tales como el e-book, que podría desplazar al libro físico, o como sucedió tiempo atrás con la televisión en relación a la radio. En el caso concreto del teatro,

la tecnología audiovisual, cinematográfica, televisiva e informativa fue interpretada en sus inicios como una amenazada para la literatura dramática y para el teatro convencional, pero la realidad es otra: el impulso de la sofisticación tecnológica no hizo más que complementar las diferentes posibilidades de comunicación artística (Villegas – Silva, 2017, p. 14).

Los profesionales del teatro tenían este temor porque, a raíz de la aparición de las nuevas tecnologías, suceden dos cosas importantes. Por un lado, la estética teatral se ve afectada

debido a la incorporación del lenguaje audiovisual, que es propio del cine, en el discurso narrativo del teatro (Arreche, 2013). Por otra parte, “las nuevas tecnologías [como el streaming] tienen la capacidad de llegar a todo el mundo con horarios, espacios y tiempos diferentes” (Olivas Garcia, 2017, p. 43), por lo que este tipo de transmisión y difusión “supone que se termine la esencia viva de lo que representa el teatro, que es, la transmisión de emociones, expresiones y sentimientos a través del directo” (Olivas García, 2017, p. 58).

1.2 Audiovisual

Antes de profundizar en los conceptos de streaming y teatro digital, se definirá lo audiovisual, para lo cual, se puede citar, en primer lugar, al director de la Confederación de Escuelas de Artes Plásticas y Diseño, el español Eugenio Vega, quien en su texto “Definición y orígenes del audiovisual” (s/f) señala que

El término audiovisual empieza a usarse en Estados Unidos en los años treinta tras la aparición del cine sonoro. Sin embargo, es en Francia, durante la década de los cincuenta, cuando esta expresión comienza a ser usada para referirse a las técnicas de difusión simultáneas. A partir de entonces el concepto se amplía y el término se sustantiva. En el terreno de los medios de comunicación de masas se habla de lenguaje audiovisual y comunicación audiovisual (Vega, s/f, s/n).

Bartolomé y otros (2007), mencionan que lo audiovisual puede ser “entendido como aquel [producto] que integra e interrelaciona plenamente lo auditivo y lo visual para producir una nueva realidad o lenguaje” (Bartolomé y otros, 2007, p. 23). Por su parte, el Instituto Peruano de Publicidad (IPP), en su artículo “¿Qué son los medios audiovisuales? Sus características y clasificación”, publicado el 29 de mayo del 2020, indica que los medios audiovisuales son “los mecanismos de comunicación masiva que transmiten sus mensajes a través de canales que involucran no sólo el sentido de la vista, sino también el de la audición” (IPP, 2020, s/n). El IPP pone como ejemplo de medios audiovisuales de comunicación a la televisión, el cine y el Internet, pues estos “se basan en la transmisión conjunta de imágenes y sonido de manera conjunta y sincronizada [y brindan a los espectadores] una experiencia mucho más semejante a la vida real” (IPP, 2020, s/n).

En cuanto al lenguaje audiovisual, tanto el IPP (2020) como Bartolomé y otros (2007), coinciden que este consiste en una serie de normas de utilización de símbolos para crear una forma propia de comunicación. En el libro “Ojos bien abiertos” (2016), Bedoya y León Frías se explayan y mencionan que el lenguaje audiovisual “se sustenta en dos componentes básicos: el encuadre o unidad de selección, y el montaje o unidad de combinación” (Bedoya & León Frías, 2016, p. 21). Sobre el primero de ellos, el encuadre, los autores lo definen como “la unidad espacio-temporal ininterrumpida que tiene a la toma como soporte físico. El encuadre está constituido por un campo visual, un tiempo o duración que fluye, y la presencia, observable o potencial, del movimiento” (Bedoya & León Frías, 2016, p. 21). En otras palabras, el encuadre es la porción de realidad que se registra audiovisualmente.

Bedoya y León Frías también resaltan las diferencias entre encuadre y plano e indican que, el segundo, “hace referencia a la mayor o menor distancia en que vemos los objetos que existen en el campo visual. Desde un punto de vista semiótico, el plano es uno de los componentes del encuadre” (Bedoya & León Frías, 2016, p. 24).

En cuanto al sonido, el otro componente del lenguaje audiovisual, Bedoya y León Frías (2016) mencionan que este es “indisligable de esa unidad audiovisual que es una película” (Bedoya & León Frías, 2016, p. 275) y que ha estado relacionado a estas desde la aparición del cine, en 1895. Durante el periodo conocido como el cine mudo, las películas eran acompañadas por melodías interpretadas en vivo por un pianista, pero, al igual que otros elementos, el sonido también se vio afectado por la aparición y evolución de nuevas tecnologías, hasta llegar a sincronizarse e integrarse, de manera digital, con lo visual.

Para Arreche (2013), las principales diferencias entre el discurso narrativo del teatro y del cine, el cual se sostiene en el lenguaje audiovisual, es que el segundo está dominado por un “punto de vista” (el plano mencionado por Bedoya y León Frías) y no requiere de una coexistencia física simultánea (el convivio de Dubatti). A estos puntos, Fischer - Lichte agregaría que mientras que el teatro “nunca se deja repetir exactamente como antes” (Fischer – Lichte, 2015, p. 21), en el cine, la repetición sí es posible.

1.3. Streaming

Sobre el streaming, el autor Meza Arrecis (2012) ubica sus orígenes en 1995, año en el que se lanza la aplicación Real Audio (hoy en día, Real Player), que servía para transmitir audio en tiempo real. A partir de ese momento, los usuarios que quisieran escuchar música, podían hacerlo en tiempo real y sin necesidad de descargar un archivo completo en su equipo para reproducirlo posteriormente. Es decir, por primera vez, “se puede reproducir el stream conforme éste está siendo transmitido hacia la computadora (Meza Arrecis, 2012, p. 14).

En palabras de Varona (2018), el streaming brinda

la posibilidad de escuchar o ver un contenido multimedia (vídeo, audio, texto...) sin necesidad de llevar a cabo la descarga (o recepción) completa del mismo, sino que puede consumirse a medida que es recibido, como sucede con la radio y la televisión. No necesita ser emitido por uno de estos medios tradicionales, ni soportado por elementos físicos como puedan ser discos, casetes o libros. Ni siquiera por archivos digitales completos, como pudieran ser ficheros en cualquier formato multimedia (Varona, 2018, p. 3).

Para entender qué es el streaming, se puede empezar con la definición que hace el autor Mariano García Clavería en “La realidad actual del streaming del video. El streaming tradicional vs. Alternativas actuales” (2013):

'Stream' significa 'chorro' o 'flujo' y alude a la descarga de un fichero que no tiene principio ni final: el caso más claro es una transmisión en directo (...). La cuestión es que un stream debe ser transmitido de modo que cualquiera pueda conectar con él en cualquier momento, y no sólo al principio de la transmisión. De tal forma, que la visualización de los contenidos en el cliente se da sin la necesidad de esperar la descarga completa de un fichero (García Clavería, 2013, p. 286).

La autora Elvira Casado Sánchez (2020) va más allá y establece que hay dos tipos de streaming, los cuales son: (1) streaming en directo; y, (2) streaming bajo demanda. El primero de ellos, se caracteriza por la transmisión de datos en tiempo real. Los ejemplos más concretos son las video llamadas y las transmisiones en directo. Por otro lado, el

streaming bajo demanda, es aquel en el que el usuario controla la transmisión y recepción del contenido, el cual está almacenado en un servidor, según sus necesidades. El ejemplo ideal para este tipo de streaming es la plataforma Netflix.

Por su parte, Erika Intriago Acuña propone en su libro “Análisis de tecnologías de streaming: evaluación de protocolos y diseño de un caso de estudio” (2016) que “lo mejor es definir al streaming como el envío de datos, usualmente audio y video, de modo que permita comenzar su procesamiento antes de ser recibido” (Intriago Acuña, 2016, p. 17). Y si bien autores como Apablaza-Cambos (2018) reconocen que “es innegable que tanto YouTube, como plataforma de vídeos online, como Netflix, como plataforma de streaming, han propiciado un consumo mayoritario de contenidos audiovisuales desde finales de la década pasada” (Apablaza-Cambos, 2018, p. 121), es importante recordar que también

existen algunos proyectos culturales que se basan en la retransmisión en directo de eventos culturales como obras de teatro, sin embargo, es un territorio aún desconocido, sobre todo, para el público. Y, aunque, es algo novedoso que presenta ciertas curiosidades y cosas positivas, también presenta algunas desventajas y recelos para muchos trabajadores de las artes escénicas y la cultura (Olivas García, 2017, p. 58),

Pues, como menciona también Olivas García (2017), la aparición del teatro por streaming o por Internet, se basa en lo audiovisual y pierde la esencia de la convivencia presencial. Del mismo modo, tal como lo sostienen Lacasa-Mas y Villanueva-Benito (2012), una de las alternativas del streaming como el *video on demand* (VOD) presenta un claro inconveniente respecto al vivo debido a la dificultad de reproducir la experiencia propia del acontecimiento; sin embargo, afirman, se trata de un formato que permite muchos beneficios a nivel de distribución y, por ende, un alcance potencial mucho mayor (Lacasa-Mas y Villanueva-Benito, 2012: 414). Siguiendo en la línea de las limitaciones, Arcidiano (2020) plantea que la experiencia de una obra teatral en este formato tiene pérdidas, entre otras cosas, por la restricción que genera el encuadre de la cámara, con lo que el espectador pierde información visual a la que normalmente tiene acceso en una obra en vivo. Finalmente, para muchos artistas, “sin «presencialidad» el hecho escénico sería

imposible” (Barraza Eléspuru, 2020, p. 266), por eso, se le veía con cierto temor; sin embargo, a raíz de la pandemia por COVID – 19, esta situación cambia drásticamente.

El cambio más importante entre el acontecimiento teatral tras la llegada de las nuevas tecnologías se da, sobre todo, en las formas en las que coexisten la obra y el espectador (Arreche, 2013). En el caso concreto del teatro y lo audiovisual, si bien ambos se tratan de una puesta en escena, las diferencias entre uno y el otro radica sobre todo en que el teatro tiene lugar en un espacio físico en el que convergen presencialmente la puesta en escena y el espectador, por lo que este último observa la totalidad del espectáculo; mientras que lo audiovisual sí está delimitado por distancias simbólicas propuestas a través de los planos o “punto de vista” (Arreche, 2013). Dubatti (2015) agregaría que la experiencia del actor y del público está condicionada, en el caso del cine, por un aparato, mientras que en el teatro se trata de una convergencia de ambos en un espacio físico o acontecimiento convivial. Adicionalmente, mientras que el producto teatral es irrepetible (Fischer – Lichte, 2015), el cine puede reproducirse muchas veces gracias a la existencia del montaje (Bedoya & León Frías, 2016).

Todas estas diferencias entre un formato y otro hacen que, al encontrarse el teatro y lo audiovisual en una sola plataforma, surjan las desventajas y recelos que para Olivas García (2017) tienen su origen en el fin del romanticismo relacionado a la convivencia presencial y simultánea de todos los elementos que definen el acontecer teatral.

1.4. Estado del arte: teatro por streaming

A pesar de los miedos y recelos que pudieran haber surgido, la relación entre lo escénico y lo audiovisual se aceleró a raíz de la pandemia de COVID – 19, que se expandió por todo el mundo a inicios del año 2020 y afectó inevitablemente al sector cultural internacional (TelesurTV, 2020).

En cuestión de semanas, tanto los profesionales y emprendedores creativos, como las empresas e instituciones culturales vieron sus actividades e ingresos drásticamente reducidos. La prolongación de la pandemia sumada a la incertidumbre enfatizó la situación crítica que vivía el sector (Majis & Ruy, 2020, s/n).

Es así como el teatro por streaming, entendido como aquel que se basa en los esquemas planteados por los soportes audiovisuales y digitales, tiene un auge mundial en el contexto pandémico; sin embargo, estas nuevas propuestas no fueron recibidas con buenos ojos por todos los profesionales escénicos debido a las diferencias que presentaban frente al teatro tradicional (Barraza Eléspuru, 2020).

La convergencia entre lo escénico y lo audiovisual no inicia durante la pandemia por COVID – 19 ni exclusivamente en el sector teatral. De hecho, en su texto “Actualización de la ópera y sus nuevos modelos de comunicación digital”, Lacasa-Mas y Villanueva-Benito sostienen que “la industria operística apuesta por dos servicios en su distribución online: el vídeo bajo demanda (VOD) y las retransmisiones de tipo live streaming” (Lacasa-Mas & Villanueva-Benito, 414). En el mismo artículo, reconocen como uno de los pioneros de este nuevo modelo al Metropolitan Opera House de Nueva York (Met) que, en 2008, tal como lo señalan los autores, lanzó su plataforma de pago denominada Metplayer.

Siguiendo la línea de lo realizado por el Metropolitan Opera House, por aquel mismo año, como lo afirma Arcidiano (2020), Hervé Boissière crea la plataforma de música clásica “Medici Tv”, la cual contiene propuestas de diversos géneros como conciertos, ópera y ballet. Hasta el año 2020, se menciona, esta videoteca contenía más de 1400 videos y llegaba a 180 países. Asimismo, Arcidiano hace mención de “Teatro.es”, “una herramienta digital que ha gestionado unos fondos de 200.000 fotografías, 5.000 grabaciones en DVD, 500.000 notas de prensa clasificadas, y 18.000 libros, para su consulta de forma gratuita a través de internet, dentro del conjunto de bases de datos con aproximadamente cincuenta mil producciones estrenadas en España desde la década de 1930” (Arcidiano, 2020, pág. 15).

Del mismo modo, Arcidiano (2020) menciona diversos ejemplos en el mundo de transmisión por la red de obras teatrales como: “BroadwayHD”, plataforma dedicada a la grabación y difusión por streaming de obras teatrales y musicales surgida en 2013; “Teatro a Mil TV”, plataforma chilena de la “Fundación Teatro a Mil” nacida el 2017; “Cennarium.com.br”, plataforma brasileña lanzada en el año 2014; y, finalmente, “DigitalTheatre.com”, plataforma inglesa en actividad desde 2009.

Como se mencionó anteriormente, la convergencia entre el teatro y lo audiovisual ha sido un poco reacia. Sobre este tema, en su texto “Teatro en streaming: ¿el teatro del futuro?” (2017), Olivas García sostiene que

“Si bien es cierto que existen compañías y empresas escénicas que utilizan la tecnología en sus espectáculos, también lo es que han sido pocas las que se han lanzado a la piscina de innovar. Sin embargo, aunque son pocas las empresas dedicadas a esta especialidad, estas han sabido adaptarse perfectamente al medio ofreciendo al público un producto innovador” (Olivas García, 2017, p. 60).

La autora, en este sentido, hace un análisis de algunas de estas plataformas de teatro por streaming nacidas en el mundo a lo largo de los últimos años y, bajo esta lógica, menciona a “Alltheater”, nacida en 2016, en la que “el espectador puede disfrutar de obras bajo demanda en cualquier momento, en cualquier lugar, y, sobre todo, las 24 horas del día” (Olivas García, 2017, p. 60). A lo que agrega:

Alltheater es una herramienta que sirve para acercar el teatro a todo el mundo, así como, una experiencia única para el público: en HD original y en cualquier pantalla. Actualmente, en esta plataforma en cuestión, el espectador puede ver un catálogo de 11 obras, entre las que destacan algunos de los estrenos "en vivo" vía streaming, que, normalmente son estrenos de festivales nacionales. Asimismo, el espectador también puede cambiar los subtítulos y transcripción interactiva en varios idiomas, ya que, aunque se emita en versión original, el 60% de las producciones disponen de subtítulos, tanto en español como en inglés, y por último, también puede disfrutar de las grabaciones en 360°. Es decir, Alltheater no solo es una plataforma de contenidos en streaming, sino que también produce algunas de las obras y piezas escénicas que, posteriormente, se exhiben y comercializan (Olivas García, 2017: 61).

Por su lado, en Argentina, el 27 de marzo del 2015, se lanzó Teatrix, el cual es definido como una plataforma digital originada por los nuevos hábitos de consumo que el acceso masivo a Internet llevó a los hogares y que propone ver obras a demanda desde casa (Cáceres, 2015). Olivas García dice de esta plataforma que “se define como la primera plataforma argentina para ver obras de teatro en Internet y apuesta por dar memoria al

teatro argentino y proyectarlo de manera global, siguiendo los pasos del Digital Theatre de Londres o el Palco Digital de España” (Olivas García, 2017, p 62). Agrega que esta plataforma

tiene como objetivo principal acercar el teatro a nuevos espectadores y, además, servir como un escaparate para dar visibilidad a las salas, productores, actores, actrices, dramaturgos y demás personalidades relacionadas con las artes escénicas. Por esta razón, esta apuesta cultural no intenta competir con el teatro en vivo y en directo, sino la intención principal es potenciarlo, creando nuevos espectadores y llevar obras a lugares a los que jamás podrían llegar, por ejemplo, a otros países donde, normalmente, no saldrían de gira. Todo ello, contando con las nuevas tecnologías, las cuales han creado nuevos hábitos de consumo cultural, puesto que, a día de hoy, todo el mundo tiene acceso a Internet en sus hogares (Olivas García, 2017: 63).

Si bien no todas las plataformas cuentan con información pública sobre sus niveles de consumo, Olivas García (2017) hace mención del caso de Alltheater que “en 2016, difundió ocho espectáculos a través de alltheater.es. Más de 90.000 personas han accedido a la página y el número de alquileres online de obras de teatro asciende a más de 3.500” (Olivas García, 2017: 62). Asimismo, en el caso de Teatrix, plataforma lanzada hace cinco años en Argentina, se confirma una cifra de más de 60.000 suscripciones, lo que ha permitido llevar la plataforma a México recientemente (Moreno, 2021: s/n).

Asimismo, podemos revisar las cifras propias de las plataformas nacidas durante la pandemia de la COVID – 19, entre las que podemos encontrar diversos casos. Carolina Liponetzky (2021) en un artículo para *Ámbito*, sostiene una caída en el número de visualizaciones de obras por streaming respecto al inicio de la pandemia por lo que en el caso del Paseo La Plaza solo dos obras en este formato son exitosas con 700 espectadores semanales, situación atribuida al agotamiento del formato para los espectadores y a cuestiones de precio, puesto que inicialmente las obras eran gratuitas o tenían sistemas de donaciones voluntarias, algo que cambió (Liponetzky, 2021: s/n), En casos como el de Plateanet, desarrollado en un artículo de Jazmín Carbonell (2020) para *La Nación*, celebran llegar a la centésima función con alrededor de 55 mil ventas de accesos de sus distintos espectáculos en vivo. En el mismo artículo se desarrolla el caso de Tickethoy,

plataforma que, con más de 2020 transmisiones por streaming, realizó hasta septiembre de 2020 la venta de más de 500 mil entradas (Carbonell, 2020: s/n). En el caso chileno, la plataforma Escenix, surgida a raíz de la pandemia, ha desarrollado en un año una comunidad de suscriptores de más de 37 mil personas, 115 mil visualizaciones, 100 funciones y 40 obras en su catálogo VOD (Contreras, 2021: s/n).

1.4.1 El teatro digital o por streaming en el Perú

En el Perú también hubo dudas respecto a la posibilidad de combinar lo escénico y lo audiovisual; sin embargo, los artistas, instituciones y grupos locales, al igual que sus pares internacionales, se vieron en la necesidad de explorar con este nuevo formato (Barraza Eléspuru, 2020). El encuentro peruano entre lo escénico y lo digital – audiovisual estuvo caracterizado por las circunstancias propias del medio artístico local.

La relación entre las artes escénicas peruanas y el lenguaje audiovisual empezó mucho antes de la pandemia, con programas televisivos como “Teatro desde el teatro” (2002 – 2008, América Televisión) y “Tercera llamada” (2015 – 2019, TV Perú). El primero de ellos se concibió para ser transmitido por televisión, por lo que se presentaba en vivo, con público en el estudio, pero no se encontraba en cartelera; mientras que, el segundo, se trataba del registro de obras en cartelera que no habían sido pensadas para su transmisión audiovisual, por lo que los equipos debían adaptarse. Barraza Eléspuru (2020), indica que a raíz de la pandemia por COVID – 19, muchos artistas y técnicos relacionados a la industria escénica nacional tuvieron que cancelar sus proyectos y cerrar sus espacios culturales e incluso

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 Eléspuru, 2020 p. 265).

El impacto real de la pandemia por COVID – 19 en las industrias culturales y creativas peruanas se conoció a través de tres estudios, realizados a través de encuestas, por diferentes organismos e instituciones, cada uno de ellos en un período de tiempo distinto

y con participantes diferenciados entre sí. El primero de ellos, titulado “Informe sobre el impacto del estado de emergencia por el COVID – 19 en el sector de las artes, museos e industrias culturales y creativas”, estuvo a cargo por el Ministerio de Cultura del Perú y se realizó entre el 4 y el 12 de abril del 2020 a 10452 personas, instituciones o agrupaciones a nivel nacional que estuvieran relacionadas a las diferentes industrias culturales y creativas. El segundo de ellos, “Informe sobre el impacto del estado de emergencia por el COVID – 19 en el sector de las artes, museos e industrias culturales y creativas (provincias de Lima)”, fue realizado por la Municipalidad de Lima en el mes de abril del 2020 y se aplicó a 10992 personas, instituciones o agrupaciones relacionadas a las diferentes industrias culturales y creativas de la provincia de Lima. Finalmente, el tercer y último estudio, denominado “Impacto económico del COVID – 19 en el teatro peruano”, fue presentado el 6 de abril por la Asociación Playbill y se realizó con una data total de 173 gestores independientes, empresas, asociaciones, colectivos y salas de teatro. A diferencia de los dos primeros estudios, el de la Asociación Playbill abarcó únicamente el sector escénico.

El Ministerio de Cultura concluyó, por ejemplo, que, debido a la pandemia de COVID – 19, se cancelaron o suspendieron 889,920 servicios o actividades, lo que significó que 51,843 de trabajadores se vieron directamente afectados y se perdiera un total de S/ 162,967,928 de soles, de los cuales, el 13% corresponde al rubro de las artes escénicas. El 13% de los encuestados (1347) optó por implementar una plataforma digital que les permitiera restablecer y continuar con sus labores, mientras que el resto de ellos prefirió reprogramar o recurrir a diferentes tipos de préstamos o fondos monetarios.

El estudio realizado por la Municipalidad de Lima arrojó que el 89% de su universo tiene como principal fuente de ingresos las industrias culturales y creativas y que, debido a la pandemia por COVID – 19, más de 24 mil personas se vieron afectadas por la cancelación de contratos originada por la suspensión de actividades. En un porcentaje similar al recogido por el Ministerio de Cultura, el 12% de las personas, empresas o instituciones encuestadas por la Municipalidad de Lima adoptó la implementación de una plataforma digital para poder seguir difundiendo su trabajo y generar ingresos, mientras que solo el 22% del total se mostró positivo ante la posibilidad de implementar la virtualización.

Además, la encuesta realizada por la Asociación Cultural Playbill concluyó que del 100% de grupos, instituciones o personas vinculadas a las artes escénicas, el 90% tuvo que cancelar los ensayos de sus próximas puestas, mientras que el 10% restante aún no había empezado con esta etapa del proceso. Para Playbill, en total, se cancelaron 453 temporadas y 3239 funciones, lo que significó la paralización de 4.5 millones de soles y el cese de ingresos de 2310 profesionales. En este caso, a pesar de tratarse de un trabajo enfocado únicamente en las artes escénicas, se limitan a evaluar el impacto de la COVID – 19 y no indagan respecto a las medidas y acciones realizadas por los afectados para sobreponerse a la situación generada por la pandemia y el aislamiento social obligatorio.

Esta situación originó una serie de respuestas por parte de las compañías independientes, así como de las grandes salas de teatro privadas y estatales, las cuales, primero, liberaron los derechos audiovisuales de sus obras grabadas durante la presencialidad y, posteriormente, empezaron a llevar a cabo obras escénicas, pero a través de un soporte digital, en el que el convivio ya no es necesariamente presencial ni en vivo [simultáneo] (Barraza Eléspuru, 2020). Y si bien las experiencias por streaming se han mantenido vigentes desde el inicio de la pandemia, al momento de la redacción de este trabajo de investigación aún no se habían publicados estudios en el que se pudiera conocer con exactitud el número total de obras de teatro por streaming, ni el éxito alcanzado por estas.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

La presente investigación es de tipo cualitativa, enfoque que permite observar el objeto de estudio desde una variedad de ángulos (Krause, 1995). Se revisarán las experiencias de teatro por streaming en el Perú y se evaluarán sus posibilidades de desarrollo a futuro.

2.1. Estrategia de muestreo

Debido a las características de la pregunta de investigación planteada, se ha optado por seleccionar una muestra teórica. El muestreo teórico fue definido por Glasser & Strauss en 1969 como una opción que permite seleccionar, de manera crítica, las fuentes de información para poder desarrollar la teoría necesaria. Se ha optado por el muestreo teórico, pues solo este “maximiza las ventajas de la simultaneidad de la selección de casos, la recolección de datos y el análisis de los mismos” (Krause, 1995, p. 11).

2.1.1. Entrevistados

Para implementar el muestreo teórico se ha decidido realizar entrevistas semi estructuradas a representantes de los diferentes rubros artísticos que tienen relación con el trabajo escénico y que, se considera, podrían verse afectados, positiva o negativamente, por la llegada del teatro por streaming, pues sus funciones varían según el lenguaje que se utilice para el desarrollo del producto comunicacional a realizar (lenguaje escénico o lenguaje audiovisual, según sea el caso).

Teniendo en cuenta que la finalidad de este trabajo es conocer las posibilidades de desarrollo del teatro por streaming en el Perú, por lo que, considerando que el enfoque es el desarrollo y producción de contenidos para dicha plataforma, se entrevistó únicamente a profesionales que hayan tenido experiencia tanto en el teatro presencial como en el virtual. Bajo esa lógica, también se optó por no entrevistar al público asistente, pues se considera que el público virtual requiere de un estudio diferente y una profundización orientada exclusivamente a su entendimiento y desarrollo.

Además, se tuvo en cuenta la diversidad de sexo, edad y trayectoria de los participantes, con lo que se espera obtener información más completa y global. En ese sentido, el espectro de entrevistados, tal como se detalla en el cuadro 1, abarca a personas de diferentes generaciones y especializaciones dentro del quehacer escénico.

Cuadro 1 - Entrevistados

CARGO	EDAD	SEXO	EXPERIENCIA
Director (entrevistado 1)	68	Masculi no	Director y actor teatral, con cincuenta años de experiencia dirigiendo obras en los teatros y centros culturales más prestigiosos de Lima. Tras el inicio de la pandemia, dirigió distintos tipos de obras para plataformas virtuales en formatos grabados, en vivo y en experiencias mixtas (presencial y por streaming al mismo tiempo).
Directora (entrevistada 2)	34	Femenin o	Directora y dramaturga teatral, fundadora de su propia compañía. Las obras bajo su dirección han sido puestas en escena tanto en espacios alternativos, como en festivales como el FAE Lima, Sótano 2 del Centro Cultural de la Universidad del Pacífico, el Festival de Trujillo, entre otros. A partir del inicio de la pandemia, también dirigió dos obras virtuales.
Directora (entrevistada 3)	28	Femenin o	Directora, dramaturga y actriz teatral. Como directora cuenta con una experiencia de cuatro años en los que se ha especializado en proyectos de formato corto, los cuales ha presentado en Microteatro Lima. A partir del inicio de la pandemia, dirigió solo un proyecto para plataforma virtual el cual fue grabado para posteriormente ser transmitido vía Zoom.
Actor (entrevistado 4)	37	Masculi no	Actor y director teatral. En la actuación cuenta con una vasta experiencia en diversas puestas en escena de formato largo para público adulto y familiar y en formato corto ha actuado en obras estrenadas en Microteatro Lima. A partir del inicio de la pandemia, participó en una obra propia puesta en escena de manera virtual en el FAE Lima 2021.
Actriz	52	Femenin o	Actriz y directora teatral. Desde la actuación ha tenido participación en una significativa cantidad de obras

(entrevistada 5)			teatrales en la mayoría de teatros de Lima tales como el Centro Cultural de la Pontificia Universidad Católica del Perú, el Teatro Británico, el Teatro de la Alianza Francesa, el Centro Cultural de la Universidad del Pacífico, el Teatro Aranwa, entre otros. A partir del inicio de la pandemia, ha tenido una sola experiencia para plataformas virtuales con un proyecto presentado en el FAE Lima 2021, el cual fue grabado y luego transmitido en dicho festival.
Actor (entrevistado 6)	24	Masculi no	Actor teatral, actualmente formándose en la Facultad de Artes Escénicas de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Como actor ha participado en obras teatrales estrenadas en el Centro Cultural de la Pontificia Universidad Católica del Perú y el Teatro del Museo de Arte de Lima. A partir del inicio de la pandemia, ha participado en dos experiencias de teatro virtual: una de forma grabada y luego transmitida vía Zoom y otra en vivo por la misma vía.
Productor (entrevistado 7)	32	Masculi no	Productor teatral, fundador de productoras escénicas enfocadas en diferentes tipos de públicos. Con más de 13 años de experiencia en producción, sus obras han sido puestas en escena en salas como el Teatro de la Alianza Francesa, el Teatro del ICPNA, el Teatro de Lucía, el Centro Cultural Ricardo Palma, el Teatro Plaza Norte, el Teatro Mario Vargas Llosa, el Teatro del Centro de la Amistad Peruano China, entre otros. A partir del inicio de la pandemia, ha producido distintas obras de teatro virtual en vivo vía Zoom y Joinnus y también obras grabadas que han sido transmitidas por las mismas vías.
Productora (entrevistada 8)	39	Femenin o	Jefa artística de un reconocido centro cultural de Lima, con más de ocho años en ese puesto y experiencia en gestión administrativa y producción en

			teatros y proyectos en Londres. Gestora de más de veinticuatro obras. A partir del inicio de la pandemia, ha participado en la gestión y producción de obras virtuales en vivo vía Zoom, así como en obras en vivo transmitidas desde el mismo teatro (con y sin público en la sala).
Productor (entrevistado 9)	26	Masculino	Productor teatral. Ha producido obras puestas en escena en diferentes teatros y centros culturales de Lima. A partir del inicio de la pandemia, solo ha producido un proyecto de teatro virtual en vivo que formó parte del FAE Lima 2021.
Técnico de luces (entrevistado 10)	40	Masculino	Técnico operador de luces de teatro desde hace quince años, actualmente trabaja en un reconocido centro cultural. También ha operado las luces de algunas de las salas más importantes de la ciudad. A partir del inicio de la pandemia, ha participado en obras virtuales de transmisión en vivo desde el mismo teatro (con y sin público presencial).
Técnico de sonido (entrevistado 11)	40	Masculino	Ingeniero de sonido, actualmente operador técnico en el teatro de un reconocido centro cultural. También cuenta con experiencia en estudios de grabación de publicidad. Desde el inicio de la pandemia, ha participado de la realización técnica de distintas obras transmitidas en vivo vía streaming.

2.2. Categorías de investigación

En una investigación de naturaleza cualitativa como la presente, y en consecuencia con Miguel Martínez (2006), “se consideraría impropio definir variables operacionalmente” (p. 132), pues estas “deben emerger del estudio de la información que se recoja (p. 133). Por lo tanto, en la presente investigación se definieron teóricamente las categorías y subcategorías indicadas en el cuadro 2, las cuales fueron contrastadas con la investigación realizada en el marco teórico del presente trabajo.

Cuadro 2 - Cuadro resumen de las categorías de análisis

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	DEFINICIÓN
Teatro	Teatro escénico	Actividad escénica que tiene lugar cuando un actor o grupo de actores interpreta un texto dramático en un espacio físico, acondicionado para este acontecimiento, compartido con un grupo de espectadores.
	Teatro por streaming	Producto audiovisual que registra la actividad escénica para ser transmitido vía streaming en la que un actor o grupo de actores interpreta un texto dramático en un espacio físico concreto.
Lenguajes	Lenguaje escénico	Conjunto de componentes, relacionados a la actividad escénica, con los que se configura la forma de comunicación propia del teatro.
	Lenguaje audiovisual	Conjunto de componentes definidos por la lógica de la tecnología audiovisual que configura una forma propia de comunicación.
Público	-	Conjunto de personas que asiste a un espectáculo

		teatral, ya sea escénico o por streaming
--	--	--

2.3. Entrevista semi estructurada

Como instrumento de recolección de datos, se utilizarán entrevistas semi estructuradas, pues estas

presentan un grado mayor de flexibilidad [...] debido a que parten de preguntas planeadas, que pueden ajustarse a los entrevistados. Su ventaja es la posibilidad de adaptarse a los sujetos con enormes posibilidades para motivar al interlocutor, aclarar términos, identificar ambigüedades y reducir formalismos (Díaz-Bravo, Torruco-García, Martínez-Hernández & Varela-Ruiz, 2013, p. 163).

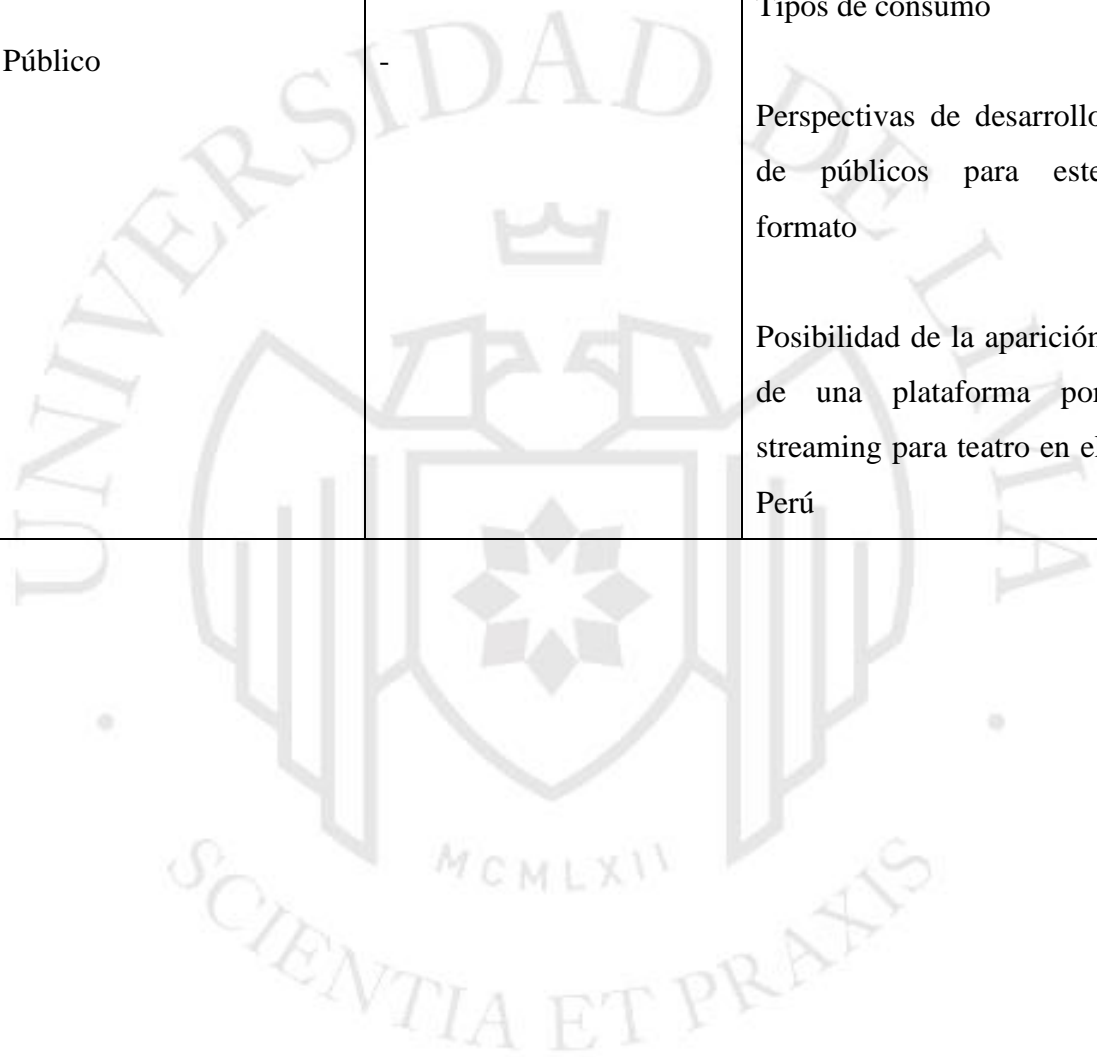
Para ello, se ha preparado el cuadro 3, el cual contiene la guía de preguntas que se desea realizar.

Cuadro 3 – Guía de preguntas

CATEGORÍA	SUBCATEGORÍA	DEFINICIÓN
Teatro	Teatro escénico	Situación del teatro en el Perú antes del inicio de la pandemia por COVID – 19 Situación del teatro en el Perú a raíz de la pandemia por COVID – 19 Características fundamentales del teatro
	Teatro por streaming	Conocimiento o experiencias previas con el formato

		<p>El teatro por streaming como posibilidad ante la crisis artística y económica generada por la pandemia</p> <p>Ventajas del streaming como plataforma</p> <p>Interés en continuar trabajando con el teatro por streaming</p> <p>Limitaciones en el Perú para el desarrollo de esta plataforma</p>
Lenguajes	Lenguaje escénico	<p>Proceso de adaptación (técnicas y artísticas) al utilizar el nuevo lenguaje</p> <p>Particularidades del lenguaje escénico</p>
	Lenguaje audiovisual	<p>Particularidades del lenguaje audiovisual</p> <p>Puntos en común y diferenciales entre el teatro escénico (lenguaje escénico) y teatro por streaming (lenguaje audiovisual)</p>

<p>Público</p>	<p>-</p>	<p>Respuesta del público ante la aparición del teatro por streaming al inicio y durante la pandemia</p> <p>Interés por el consumo</p> <p>Tipos de consumo</p> <p>Perspectivas de desarrollo de públicos para este formato</p> <p>Posibilidad de la aparición de una plataforma por streaming para teatro en el Perú</p>
----------------	----------	---



CAPÍTULO III: ANÁLISIS DE RESULTADOS

A continuación, exponemos el análisis de resultados obtenidos luego de las entrevistas realizadas a los profesionales de las artes escénicas mencionados en el cuadro 1 del presente trabajo. Con ellos conversamos en relación a las categorías indicadas en el cuadro 2 y el cuadro 3 de este documento.

3.1. Sobre el teatro

Para analizar los resultados obtenidos en relación al teatro, hemos dividido los hallazgos en las siguientes subcategorías: la esencia del teatro y su legitimidad en la virtualidad; el inicio de la virtualidad como opción ante la crisis; las ventajas de la virtualidad; las limitaciones para el desarrollo de esta plataforma; e, interés en continuar desarrollando esta plataforma.

3.1.1. La esencia del teatro y su legitimidad en la virtualidad

Se le preguntó a los entrevistados qué entendían ellos por teatro y cuáles eran, desde sus perspectivas, las características esenciales del arte escénico. Las respuestas fueron variadas; sin embargo, todos coincidieron al afirmar que el teatro era presencia y dependía de la convivencia entre el público y los artistas, pues, como señala la entrevistada 5, “el público te enseña cómo es tu obra, el público completa tu obra”, por lo que esa retroalimentación les resulta esencial y coincide en gran medida por lo mencionado por Dubatti (2018), quien indica que, para que el acontecimiento teatral sea posible, es necesaria la convivencia entre los artistas y el público, encuentro al que él llama convivio; y por Artiles (1989), quien relata el encuentro entre “artistas” y “público” alrededor del fuego, en la época de las cavernas.

Debido a la pandemia por COVID – 19 y las restricciones impuestas por el Gobierno del Perú, estos elementos (presencia, convivencia, público y obra) se vieron cuestionados, pues los entrevistados tuvieron que migrar a la virtualidad y las respuestas recibidas a la pregunta de si este nuevo formato era teatro o no se pueden dividir en dos grupos.

Por un lado, algunos indicaron que la convivencia debía darse, sí o sí, en un mismo espacio físico, pues, de otro modo, el acuerdo ficcional y la acción - reacción no existían más y, simplemente, “yo hago lo mío, tú haces lo tuyo y bye”, indica la entrevistada 3.

En cambio, otro grupo señaló que la coexistencia y la consecuente retroalimentación entre el público y los artistas se podía dar en diversas plataformas, incluyendo la virtual, porque, al no compartir el mismo espacio, se genera una experiencia distinta. El entrevistado 7 sustentó su postura argumentando que

En realidad, para hacer teatro, lo que se necesita es un escenario, un actor que pueda estar en ese escenario y un público que pueda disfrutarlo. No hay problema si es teatro presencial o, en este caso, virtual porque el escenario existe y viene a ser la pantalla, el actor está allí, siempre y cuando sea en vivo y el espectador lo está viendo y disfrutando momento a momento lo que el actor está dando en ese instante.

La lógica expresada por este segundo grupo se asemeja a la definición ofrecida por Pavis (1997), quien argumenta que el espacio escenográfico está compuesto por el espacio escénico y el espacio de los espectadores. En el caso de la virtualidad, el espacio escénico ya no sería el escenario en sí, si no el lugar desde el que transmiten los artistas, mientras que el espacio de los espectadores serían las casas del público. Por ende, en la virtualidad, el espacio escenográfico existe desde otra configuración espacial.

En lo que coincidieron todos los entrevistados es que las obras grabadas (on demand) no podían ser consideradas teatro, sino, simplemente, grabaciones, pues la convivencia entre el público y los artistas dejaba de existir al no haber una experiencia grupal. La entrevistada 5 comentó que el teatro

Es como un concierto, pues. Una cosa es estar saltando al lado de 20 mil personas y otra cosa es estar viéndolo en tu casa con tus audífonos. Puedes ver el espectáculo y lo puedes disfrutar, pero compartirlo es más difícil.

Además, desde sus experiencias como espectadores, coincidieron en que este tipo de formato, el on demand, fue el menos interesante de ver, quizá porque este compartir no existía, en ninguna de sus modalidades. Encontramos, por tanto, una concordancia con Fischer – Lichte (2015), quien indica que, a diferencia del teatro por streaming transmitido en vivo, el on demand no es teatro, pues le quita a este una de sus características esenciales: la facultad de ser irrepetible.

El entrevistado 1 cerró esta discusión diciendo: “no importa si es o no es [teatro], lo que importa es que es lo único que hay.”

Finalmente, otras de las características mencionadas por los entrevistados fueron el riesgo y la adrenalina de los artistas al actuar en vivo, pues ese es “el elemento que le da al teatro un sabor muy particular”, explica el entrevistado 1. Esta adrenalina, indican, solo sucede en el teatro en vivo, nunca en el grabado, que es más un producto audiovisual que escénico.

3.1.2. El inicio de la virtualidad como opción ante la crisis

Más allá de la convergencia de opiniones respecto a la validez de la esencia del teatro en la virtualidad, los entrevistados coinciden en que esta les ofreció una oportunidad ante la crisis generada por el inicio de la pandemia por COVID – 19 en el Perú y la consecuente declaración del Estado de Emergencia.

Algunos de los entrevistados recuerdan que tuvieron que suspender temporadas que ya se encontraban en cartelera, mientras que otros, simplemente, nunca pudieron estrenar y sus obras se quedaron montadas (es decir, con la escenografía, el vestuario y las luces listas), pero sin artistas que las interpretaran ni público que las disfrutara.

En un primer momento, la mayoría de los entrevistados se tomó ese receso como unas vacaciones forzadas; sin embargo, conforme fue pasando el tiempo y el aislamiento no llegaba a su fin, las reacciones empezaron a variar según las circunstancias laborales de cada uno de ellos. Por un lado, quienes tenían trabajos vinculados directamente al montaje, como sucedía con los entrevistados 10 y 11, empezaron a preocuparse pues sintieron que dejaban de ser necesarios y que, ante la crisis económica y la falta de ingresos, sus empleadores podrían optar por no renovarles los contratos. Por otro lado, los más jóvenes optaron por concentrarse en otras cosas, tales como continuar con sus estudios o, simplemente, pasar más tiempo con sus familias. Finalmente, quienes tenían mayor estabilidad laboral empezaron a preguntarse qué podían hacer a continuación para empezar a crear dentro de las medidas que el contexto actual les permitía. Esta última respuesta corresponde también a los perfiles que tienen mayor experiencia en el medio, tales como los entrevistados 1, 5 y 8.

En lo que todos coinciden es que la pandemia por COVID – 19 generó una fuerte crisis económica y de creación en el sector. Fue así como los entrevistados decidieron migrar a la virtualidad y empezaron a crear y generar empleo en un formato que les era completamente desconocido, difícil de entender e, incluso, frustrante, pero que, al fin y al cabo, era la única posibilidad que les quedaba.

Al preguntarles por los motivos por los cuales decidieron crear contenido virtual, los entrevistados brindaron diferentes respuestas. Algunos de ellos, como indican los entrevistados 1 y 5, lo hicieron porque no podían quedarse de brazos cruzados, necesitaban seguir creando, expresándose, especialmente en tiempos como los que se vivieron debido a la pandemia por COVID - 19. Por su parte, los entrevistados 2, 4, 7 y 8 tenían la urgencia de generar ingresos económicos o querían apoyar a los miembros del sector escénico que se habían quedado sin trabajo debido a la pandemia, pues sus proyectos se habían paralizado y su situación monetaria era grave. Un tercer grupo, compuesto principalmente por los productores y los artistas más jóvenes, como lo son los entrevistados 6, 7 y 9, vieron en la virtualidad la posibilidad de mantenerse vigentes, ya sea en la mente de sus potenciales clientes o en la de otros miembros del gremio. Su mayor temor era ser olvidados, desaparecer del mapa escénico y, posteriormente, tener dificultades para recuperar lo logrado en los últimos años, tanto en el sector como con el público. Finalmente, a algunos de ellos, como los entrevistados 8 y 11, también les parecía importante realizar este tipo de actividades para no quedar rezagados en comparación a otros artistas o instituciones que, debido a sus características, podrían ser considerados competencia directa de los entrevistados o las entidades donde se desempeñan laboralmente.

La entrevistada 5 resume esta variedad de respuestas argumentando que

Siempre tienes una posibilidad de tender un puente hacia otro y comunicarte (...). Para mí ha sido muy conmovedora la necesidad de artistas y no artistas de comunicarse porque mucha gente, que antes estaba tranquilamente en su casa, ha abierto blogs, conversaciones, clases (...). Creo también que mucha gente se ha lanzado a hacer cosas por necesidades distintas, desde económicas hasta personales de expresión.

A pesar de estas motivaciones, en la mayoría de casos, los entrevistados recalcaron que, al inicio, se encontraban reacios a experimentar con la virtualidad, pues, como menciona el entrevistado 1, había una “visión apocalíptica” que, entre otras cosas, determinaba que con la llegada de lo virtual se acercaba el fin del teatro presencial. Por otro lado, el desconocimiento del lenguaje, tanto artístico como técnico, también los mantuvo alejados de estas posibilidades; sin embargo, ante las necesidades mencionadas anteriormente, no tuvieron otra opción más que migrar. Para muchos, a pesar de sus miedos y dudas, la situación era sencilla y, simplemente, como indicó el entrevistado 1, “quien no se adapta, muere”.

3.1.3. Ventajas de la virtualidad

Como ya explicamos anteriormente, más allá de sus opiniones respecto a si estaban haciendo teatro o no, todos los entrevistados terminaron trabajando desde la virtualidad. Y, ante esta nueva realidad, una de las principales ventajas o beneficios que rescataban de esta experiencia era que, al verse en la necesidad de explorar nuevos formatos y, por ende, retroalimentar su capacidad creativa, obtenían herramientas para potenciar sus propuestas artísticas. El “descubrimiento”, como lo llamó la entrevistada 2. Esto lo consideran importante pues ven que el mundo se está volviendo virtual rápidamente y, son conscientes, el teatro también necesita actualizarse, según explica la entrevistada 3.

De hecho, para muchos de ellos, el seguir experimentando y descubriendo con este formato es fundamental, pues reconocen que surgió más como una necesidad, un “parche”, como le llamó la entrevistada 8, pero que, ahora, pueden ver que se trata de una nueva herramienta, pero que había que seguir desarrollándola para poder ofrecerle al público algo de calidad, una experiencia diferente y que pueda marcar distancia no solo del teatro presencial, sino también del cine y la televisión.

Por otro lado, también consideran que la virtualidad facilitó y abarató los costos de producción, por lo que las entradas, al ser menores que para eventos presenciales, eran más asequibles a un mayor número de personas, muchas de las cuales, quizá, nunca habían ido al teatro y, ante la necesidad de pasar su tiempo en cuarentena, podrían encontrar en la virtualidad un formato que podía engancharlos y, en el futuro, convertirlos en espectadores presenciales, aseguran, sobre todo, los entrevistados 7, 8 y 9, quienes están relacionados a la producción.

A esto hay que sumarle que, por primera vez, muchos de los entrevistados vieron la posibilidad de exportar su trabajo y ser vistos por públicos de otras regiones del país, así como de otros lugares del mundo. Para varios de ellos, como menciona el entrevistado 10, este ha sido uno de los beneficios más gratificantes de la virtualidad. Incluso, la entrevistada 2 logró presentar sus puestas virtuales en festivales de países como Argentina, aunque, claro, reconoce que es extraño decir “estuvimos en Argentina”, pues todo se realizó desde Perú.

También se reiteró sobre la posibilidad de mantenerse vigentes en la memoria de sus públicos y colegas. Además, la virtualidad les permitía incrementar su aforo en relación a las butacas disponibles en la presencialidad. Sobre este punto se volverá más adelante.

Los entrevistados 1 y 5 también mencionaron que la similitud de la virtualidad con el lenguaje audiovisual fue otra ventaja. Si bien ninguno de ellos había tenido experiencias previas con este formato, el haber trabajado en cine y televisión les permitió entender algunos de los códigos exigidos primero por las webcams y, luego, por las cámaras. Sobre las diferencias y semejanzas del lenguaje escénico y audiovisual se hablará más adelante.

3.1.4. Limitaciones para el desarrollo de esta plataforma

Al ser consultados sobre las limitaciones de desarrollo de la plataforma, absolutamente todos los entrevistados contestaron, de manera inmediata, que la conectividad de Internet es el mayor impedimento para desarrollar trabajos virtuales. Ya sea por la mala señal, la sobrecarga de usuarios en el horario de transmisión o la mala recepción por parte del público, todos habían tenido malas experiencias en relación al Internet. Incluso, muchos de ellos habían optado por dejar de consumir este tipo de propuestas debido a la inestabilidad de la red, ya sea propia o de los artistas a cuyos trabajos asistían.

También se encontraban con la dificultad del manejo de los softwares necesarios para poder realizar las transmisiones. Esto afectó no solo a los entrevistados 10 y 11, quienes están directamente relacionados con la parte técnica, sino que también fue mencionado por otros de ellos, como las entrevistadas 2 y 8. Como se mencionó anteriormente, ninguno de ellos había trabajado este formato previamente y, al verse en la necesidad de migrar, tuvieron, primero, que descubrir y aprender las herramientas requeridas para lo que querían hacer. Solo los técnicos consultados, los entrevistados 10 y 11, respondieron

que, por suerte, a ellos les gusta investigar y, aunque no fue un proceso sencillo, tampoco les resultó imposible.

El siguiente problema con el que se encontraron fue el del equipo técnico que tenían a disposición. Es importante tener en cuenta que cuando se empieza a realizar teatro por streaming, las personas aún estaban en aislamiento social obligatorio, por lo que tuvieron que trabajar con lo que tenían a la mano. Cuando se pudo volver a trabajar desde los teatros, y, por ende, transmitir desde esos espacios, las productoras tuvieron que adquirir los equipos necesarios, cosa que no les resultó barata y que, además, son conscientes que deberán renovar constantemente, detalle que no se ajusta a la realidad de los presupuestos manejados en los teatros, según explica la entrevistada 8.

También mencionaron los nervios de las personas involucradas, pues, explica el entrevistado 6, al enfrentarse a un formato completamente desconocido, los artistas se encuentran más vulnerables. Y, por otro lado, las limitaciones del espacio desde el que transmiten. Ya sea porque están encerrados en sus casas o por las limitaciones propias de sus escenarios, que no están preparados para permitir una convivencia entre la escenografía, la mueblería, el elenco y las, ahora necesarias, cámaras de grabación. Mencionan también que este cambio, de la “cámara web a la cámara profesional”, como lo llama el entrevistado 10, implicó también un desafío, pues significó volver a adaptarse a un nuevo lenguaje y una nueva logística de trabajo. Aun así, prefieren esta última opción, pues el transmitir desde casa les genera niveles de estrés muy altos.

Otras limitaciones mencionadas por los artistas es la incapacidad de asegurar la atención del público. Para muchos de ellos, si en la presencialidad el celular era un enemigo constante, en la virtualidad lo es aún más, pues el público se agota más fácilmente. A esto le suman el hecho de que las entradas son más baratas, lo cual, si bien puede ser un beneficio, también le resta valor al producto, pues sienten que al público podría importarle poco comprometerse con algo por lo que han pagado montos mínimos.

En todos los casos, los artistas coincidieron en que era necesario seguir explorando para superar estos inconvenientes y, así, poder ofrecerles a los espectadores productos de calidad. Como mencionó el entrevistado 6, para ellos, como artistas, su meta máxima es llegar a las personas del público, hacerles sentir que el trabajo que están consumiendo

vale la pena y que eso las motive a volver. Esto les parece importante porque no quieren que el único público asistente a la virtualidad sean otros artistas que van a apoyar el trabajo de sus colegas. Ellos quieren llegar a otras personas que no estén vinculadas al mundo del arte y demostrarles que consumir teatro, sea virtual o presencial, vale la pena. Lamentablemente, para muchos de ellos, esto no será posible mientras sigan teniendo, sobre todo, problemas con la conexión del Internet.

3.1.5. Interés en continuar explorando la virtualidad

Todos consideran que se debe seguir trabajando este formato. El entrevistado 4 dice que

En realidad, esto ya llegó y se va a quedar (...). Sería un error hacerle un corte a esto y tener que hacer foco solo a lo otro [lo presencial]. Más bien, ahora es ver cómo enlazar estos dos comunicantes y cómo, además de esta herramienta, generar captación de volumen de personas, eso es lo que falta y se necesita.

Ahora, como mencionamos anteriormente, todos coinciden en que, si se desea continuar, se debe explorar más, pues, consideran, para que el público invierta su tiempo en un producto de este tipo, el equipo artístico debe tener la capacidad de generar un contenido retador, capaz de atraparlo, de impresionarlo y ofrecerle algo distinto a lo que puedan ver tanto en el teatro presencial, como en plataformas audiovisuales, como Netflix o los cines, ejemplifica la entrevistada 5.

Todos coinciden en que hay muchas posibilidades que no se estudiaron en su momento porque la virtualidad surgió como respuesta a una crisis. Ahora que las cosas están un poco más cerca a la normalidad previa a la pandemia por COVID – 19, es momento de indagar cuáles son realmente las posibilidades creativas, artísticas y técnicas que tienen estos medios. Experimentación, una palabra que repitieron constantemente.

Sin embargo, ninguno de los artistas dejaría de trabajar en el formato presencial. Para ellos, lo más importante es que esta exploración sea de manera mixta. Tanto en diferentes formatos, como en un solo producto. Este último punto lo resaltan especialmente los entrevistados 7, 8 y 9, quienes ven, en la posibilidad de presentar una obra que sea, a la vez, presencial y virtual, escenario que les permitan trabajar con un aforo mayor y, por ende, obtener mayor cantidad de ingresos.

La entrevistada 5 reflexiona y dice que “estamos asistiendo ya, completamente, a la revolución tecnológica, [por lo que] las formas artísticas también tienen que pasar necesariamente por eso”, por lo que es importante que no nos cerremos a otras posibilidades.

El entrevistado 4 complementa esta idea y afirma que la virtualidad consiste en una “nueva forma de comunicación” que debe seguir siendo explorada hasta que se pueda definir sus códigos, su lenguaje y la terminología adecuada para nombrarla.

3.2. Sobre el lenguaje artístico

Todos los entrevistados coincidieron en que el nuevo formato presenta también un nuevo lenguaje, que no es propiamente escénico, pero tampoco audiovisual. El entrevistado 1 indica que se tiene “que asumir que también incorporas otro lenguaje porque, así como es teatro, esta experiencia también es televisión, también es cine”. Se trata de algo nuevo, simplemente.

Pero enfrentarse a nuevos códigos no siempre es sencillo y, así como puede traer consigo grandes descubrimientos, también ocasiona algunas dificultades. Una de las primeras cosas que mencionaron los artistas fue la dificultad de trabajar el cuerpo del actor. Pasar de lo escénico al teatro virtual por Zoom les redujo el espacio de acción y las partes del cuerpo que el público veía. Por otro lado, quienes ya se encuentran transmitiendo desde sus teatros, señalan que los artistas deben manejar dos códigos a la vez. Sobre este punto, la entrevistada 5 asegura que

Esto es un híbrido, es una experiencia mixta porque tengo público en la sala, pero también se hace streaming y la gente que ve el streaming sabe que hay público en la sala, entonces, de alguna manera, entra también en esa convención actoral que está más para la sala que para la cámara.

Así, para la entrevistada 8, los componentes expresivos tradicionales del teatro escénico (la escucha, la concentración y la percepción) deben incorporar un nuevo aspecto: el encuadre. O, como diría Arreche (2013), ahora el teatro, al ser virtual, debe considerar el punto de vista que se le ofrece al espectador. Como ya se mencionó, algunos artistas ya

han tenido experiencias previas, pero no es el caso de todos, por lo que también debieron prestar atención a estos “detalles”, como los llama el entrevistado 9.

En cuanto a los elementos artísticos, todos reconocen lo que explica la entrevistada 5 al comentar que “iluminar una sala de teatro no significa que está bien iluminado para la cámara, eso es casi imposible”, lo mismo sucede con el sonido. Quienes ya están trabajando con el streaming desde sus teatros, señalan que el costo es más elevado y que no cualquiera puede asumirlo, pues es necesario tener, como menciona el entrevistado 10, sets de luces distintos para cuando la obra es solo presencial, para cuando es solo virtual y para cuando se tiene espectadores en ambos formatos. Esto por poner solo un ejemplo, pero, ahora, las puestas deben pensarse para dos formatos a la vez, a nivel de luces, sonido, escenografía, vestuario, actuación, etc.

Estos nuevos formatos han incorporado a nuevos miembros a los equipos de trabajo, quienes llegan para encargarse de lo audiovisual. Si bien esto facilita la gestión a nivel técnico, también se la dificulta, pues, como indica la entrevistada 8, “les tengo que pedir cosas y trato de aprender el idioma, pero resulta que un lente tiene como 40 posibilidades de lo que podría estar funcionando o no, entonces sí es un aprendizaje [para ambas partes]”. Todos los miembros del equipo deben aprender el lenguaje del otro para poder comunicarse y sacar adelante sus respectivos proyectos.

Finalmente, el entrevistado 1 señala que hay que tener cuidado con la concepción de las obras pensadas para streaming y pone sobre la mesa una obra de teatro que vio tiempo atrás y que fue grabada en un escenario natural, no en uno armado especialmente para el montaje. Él asegura que, en estos casos, en los que la obra se vuelve más un producto audiovisual que escénico, es “importante mantener las convenciones del teatro”, es decir, que “se levante el telón, se baje el telón, haya efectos de luces, etc.”. El entrevistado 9 añade que, ante la intromisión de tantos elementos audiovisuales, el teatro deja de sentirse natural.

3.3. Sobre el público

Para analizar los resultados obtenidos en relación al público, su reacción y su comportamiento ante las nuevas plataformas, hemos dividido los hallazgos en las

siguientes subcategorías: el retorno del público y las nuevas dinámicas generadas; y, la continuidad del teatro virtual a futuro.

3.3.1. El retorno del público y las nuevas dinámicas generadas

De la experiencia de los primeros espectáculos virtuales, los entrevistados rescatan la importancia y emoción de reencontrarse con el público, aunque sea de manera virtual. Recuerdan especialmente la interacción que se generaba a través de los chats de las plataformas utilizadas y el agradecimiento de las personas por el trabajo que realizaban, a pesar de las circunstancias. Además, reconocen la posibilidad de poder llegar a personas fuera de Lima e, incluso, fuera del país.

Sin embargo, con el paso del tiempo sucedieron dos cosas. Por un lado, las opciones de teatro virtual aumentaron considerablemente y, por otra parte, las personas empezaron a tener más libertad para salir de su casa, por lo que las opciones de entretenimiento también aumentaron. Sobre el primer punto, el entrevistado 9 recuerda su experiencia como espectador y comenta que le resultó agobiante, pues, era muy difícil escoger qué ver debido a que había muchas obras a la vez, en el mismo horario y todas por temporadas muy cortas, de uno o dos días. Entonces, era casi imposible asistir a todas, apoyar a los compañeros e, incluso, comprometerse a ver algo todos los días.

Al inicio, los entrevistados reconocen que las entradas ofrecidas se vendieron rápidamente. El problema que encontraron fue que, si bien los egresos por gastos de producción se habían reducido considerablemente, los precios de las entradas también eran mucho menores y, por ende, los ingresos percibidos no eran significativos, pero, al menos, les ayudaba a sobrellevar la situación económica, explica el entrevistado 7. Es importante considerar que, en ese momento, las primeras obras virtuales aún eran exclusivamente en formato Zoom, por lo que se reducían a intérpretes interactuando por videollamada, por lo que los artistas tampoco se sentían cómodos cobrando más por sus productos, pues no les encontraban, al menos inicialmente, un valor adicional.

Por otro lado, los entrevistados 7, 8 y 9 reconocen que era difícil plantear estrategias de venta para este nuevo formato que alberga diversos géneros escénicos y, por ende, no todas las propuestas son para todos los públicos, afirma el entrevistado 7. Además, la entrevistada 9 hizo hincapié en la importancia de entender que vender una obra virtual

requiere de una estrategia totalmente diferente, pues no se trata del mismo producto escénico ni de una variante de este.

Además, como ya se mencionó, cuando el público pudo volver a salir y acercarse a otras opciones de entretenimiento, la asistencia a las propuestas virtuales empezó a disminuir. Los entrevistados reconocen que, debido a los cambios en las restricciones implementadas por el gobierno, el público de las propuestas virtuales tiene la característica de que cambia todo el tiempo. El entrevistado 7 explica que

El público que te compraba en agosto, no era el público que te compraba en setiembre ni el que te compraba en julio porque tenías restricciones distintas, porque de repente la gente ya no salía tanto. Al principio te compraban un montón porque estaban encerrados y no tenían nada más que ver, porque no había mucha oferta los primeros meses, [luego] había un montón [de obras] y con precios mucho más bajos. Muchas se cruzaban a la misma hora y el público de por sí ya no compraba tanto.

En lo que sí coinciden todos es que, en la virtualidad, el aforo se volvía infinito o, por lo menos, se incrementaba muchísimo en relación a las butacas disponibles en la presencialidad. Esto se vio potenciado cuando, poco a poco, los artistas empezaron a volver a los teatros y a presentar obras pensadas para ser vistas tanto desde el espacio físico como desde el espacio virtual. Lo que les atraía de esto es que el ingreso económico también se veía, al menos como una posibilidad, incrementado; sin embargo, la respuesta aún no es la que esperaban al inicio.

Cuando el teatro presencial volvió a estar permitido, algunos de los profesionales optaron por trabajar con ambas modalidades. Es decir, la obra que presentaban en el teatro con público sentado en sus butacas, se transmitía también de manera online. Lo que sucedió en estos casos es que las entradas presenciales se agotaron muy rápido y que, más bien, los espectadores virtuales empezaron a disminuir. Para algunos, esto tiene que ver con la necesidad de las personas de tener una experiencia que incluya presencia, para otros, lo que sucede es que la gente ya se ha cansado un poco de lo virtual. Se debe tener en cuenta, mencionan, que la virtualidad no llegó como una alternativa, sino como la única opción a lo que estaba sucediendo y las personas terminaron por agotarse.

En cuanto a los ingresos generados en esta nueva modalidad híbrida, los entrevistados señalan que, en el contexto actual, no se recuperan en absoluto, pues si bien los espacios venden todas sus entradas presenciales, las salas están a menos del 50% del aforo total, lo cual es, en muchos casos, menos de lo más bajo que vendían antes, explica el entrevistado 1. Además, hay que considerar que, en este nuevo formato, hay costos adicionales que asumir, especialmente relacionados a todo lo audiovisual, recuerda la entrevistada 8.

3.3.2. La continuidad del teatro virtual a futuro

Ante este nuevo panorama, que contempla lo virtual, lo presencial y lo híbrido, los entrevistados coinciden en que el teatro virtual no debe desaparecer, pero se preguntan qué pueden hacer para mantenerlo vigente.

Todos coinciden al afirmar que, para que el teatro virtual se mantenga como una opción, es importante potenciarlo. Uno de los entrevistados menciona que el problema es que la virtualidad llegó como un parche a lo que estaba sucediendo, que el discurso era “si quieres ver teatro, pero no puedes, mira esto”, explica la entrevistada 8. Si bien hay razones válidas para que esto haya sucedido, ahora se debe apuntar a ofrecer productos de calidad y, a la vez, a formar públicos para este nuevo formato, el cual, no necesariamente, será el mismo que consumía previamente teatro presencial.

Sobre este punto, mencionan que lo primero es entender que se trata de una forma nueva de comunicación, con sus propias reglas de juego y su propio lenguaje, como ya se mencionó que explicó el entrevistado 4. Luego, estudiar al público, conocer su composición y saber cuánto tiempo está el público dispuesto a ver una historia teatral a través de la virtualidad. Saben que no es lo mismo ver una obra de teatro presencial, una película en el cine, una serie de televisión o una obra virtual. Insisten en que son formatos, lenguajes y públicos diferentes, aunque aún no se les pueda definir con claridad.

“Al público no se le debe formar con cosas misias, se le tiene que formar por algo que vale la pena”, menciona la entrevistada 8, volviendo a hacer hincapié en la urgencia de seguir descubriendo, entendiendo y mejorando este nuevo formato. Sin embargo, muchos recalcan que, para esto, es importante primero ofrecer lenguajes más sencillos para que

las personas puedan entenderlos y acostumbrarse a ellos, explica el entrevistado 9. Luego, aseguran, se puede hablar de volverlos asiduos a este tipo de productos.

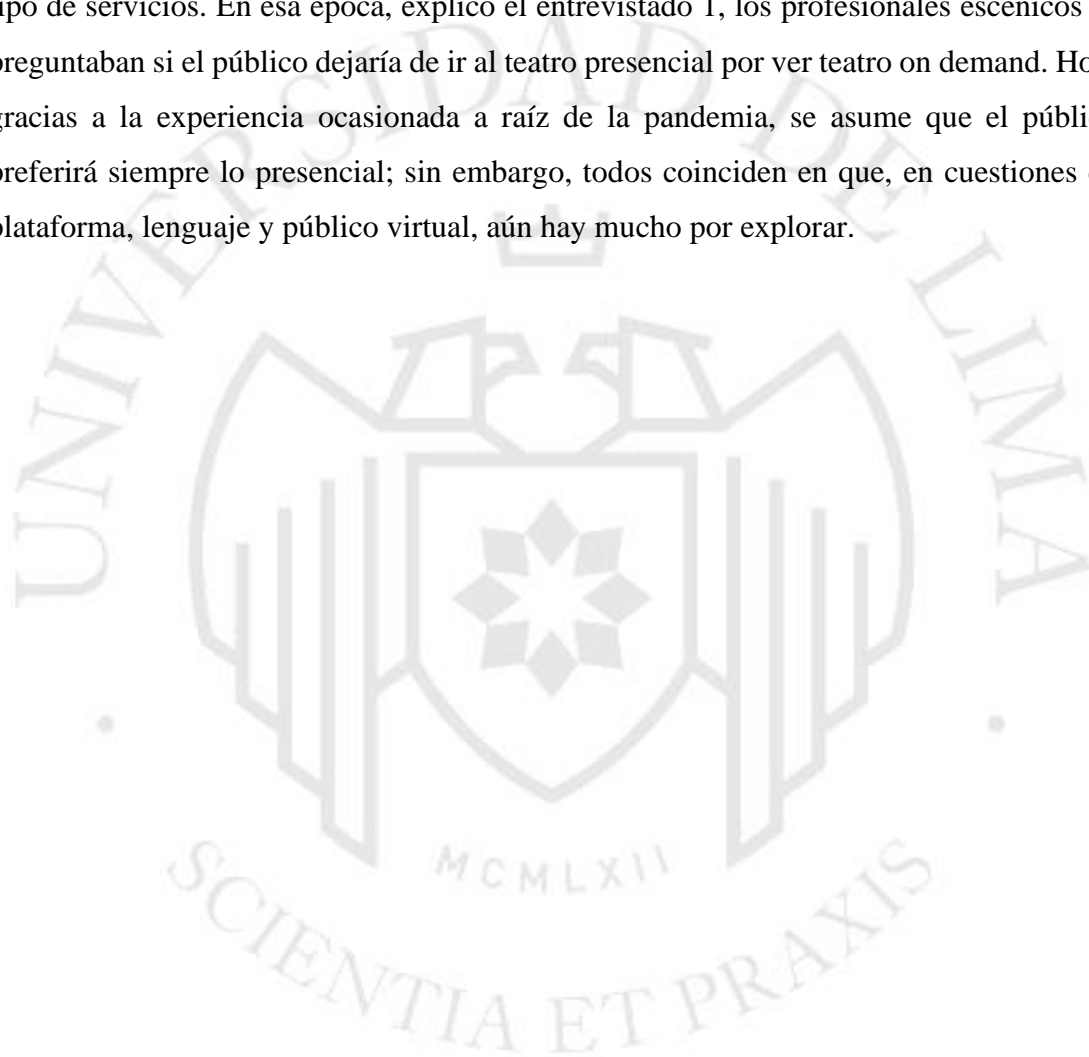
Y si bien reconocen que se trata de un público completamente nuevo, que no necesariamente iba ni irá a las puestas presenciales, admiten también el potencial que tiene para acercarlo al teatro tradicional. El entrevistado 1 cree que las personas no van al teatro porque, simplemente, no forma parte de su experiencia y que al ofrecerles teatro virtual también les están diciendo que hay algo más que también les puede interesar.

Finalmente, todos aseguran que, de no mejorar las propuestas, la tendencia de asistencia del público virtual continuará a la baja, hasta desaparecer por completo.

Ante la posibilidad de contar con una plataforma similar a Teatrix, el Netflix del teatro, en el Perú, la mayoría de los entrevistados respondió afirmativamente; sin embargo, empezaron a cuestionarse diversos aspectos, tales como la capacidad del medio artístico peruano de atraer y gustar, como expresión escénica, a un público foráneo. Para el entrevistado 7, aún es necesario que Perú cuente con artistas de talla internacional que ayuden al público extranjero a enganchar con el contenido ofrecido. Además, el mismo entrevistado se pregunta si en el Perú, como en Argentina, existe la suficiente cantidad de obras para poder generar un catálogo que sea interesante y cuya variedad resulte atractiva para el público. Si la plataforma será acaparada por una sola productora, o algunas pocas, indicó, entonces, no le ve mayor sentido.

Por otro lado, el entrevistado 4, también reconoció el rol que esta plataforma jugaría a nivel educativo, pues permitiría a los docentes formar públicos en edad escolar al acercarlos no solo a la producción nacional, sino también extranjera. Esto, asegura, garantizará que el alumnado tenga acceso a una mayor variedad de propuestas artísticas. También identificaron los beneficios económicos que podría tener esta plataforma, pues, al igual que una película, a ellos les interesa que su producto siga girando y generando ingresos, así como oportunidades de reposición, explicó el entrevistado 7. Y, como ya se explicó anteriormente, el aforo se volvería ilimitado en comparación a una obra presencial.

Sin embargo, en este punto volvían a surgir algunas dudas, tales como si el teatro grabado era teatro realmente o no. La entrevistada 8 sostiene que, para ella, “eso no es crear una nueva forma de hacer teatro o una nueva corriente artística. Hacerlo en vivo, sí. Una plataforma on demand no lo es.” Esta posición recuerda a la de Fischer – Lichte (2015), quien mencionaba que una de las características del teatro es que es irrepetible, mientras que el cine, sí puede repetirse una infinidad de veces. Otros dudaban al respecto y recordaban una discusión que surgió cuando el National Theatre empezó a ofrecer este tipo de servicios. En esa época, explicó el entrevistado 1, los profesionales escénicos se preguntaban si el público dejaría de ir al teatro presencial por ver teatro on demand. Hoy, gracias a la experiencia ocasionada a raíz de la pandemia, se asume que el público preferirá siempre lo presencial; sin embargo, todos coinciden en que, en cuestiones de plataforma, lenguaje y público virtual, aún hay mucho por explorar.



CONCLUSIONES

Esta investigación partió teniendo como objetivo general determinar las posibilidades de desarrollo que presenta el teatro por streaming peruano como producto de realización permanente, por lo tanto, se planteó la pregunta ¿qué posibilidades de desarrollo tiene el teatro por streaming en el Perú?

Para poder responderla, se propuso analizar la situación de la oferta de plataformas de producción del teatro virtual en el Perú, examinar las variantes audiovisuales del teatro y establecer las características del teatro por streaming en el Perú, así como identificar los retos y dificultades que plantea el teatro por streaming en el sector teatral profesional nacional.

Una vez realizada la investigación y las entrevistas a los profesionales del medio, se puede responder a dos de las preguntas más constantes realizadas por los teatristas locales y extranjeros: ¿puede el teatro por streaming ser considerado teatro?, ¿se puede hablar de un convivio en la virtualidad? La respuesta es sí, pues en el teatro por streaming están presentes los elementos esenciales del teatro tradicional, tales como los intérpretes, los espectadores y el convivio en el que se encuentran ambos. Si bien es cierto que, esta vez, el convivio existe de manera virtual, sus características más importantes (el espacio de los espectadores y el espacio escénico que menciona Pavis) siguen estando presentes. En la virtualidad, los artistas encuentran sus escenarios en sus propios hogares, en escenarios tradicionales e, incluso, en escenarios reales (entendidos como aquellas locaciones que existen más allá de la realización de la obra). Los espectadores, por su parte, pueden ya no encontrarse en las butacas; sin embargo, están presentes desde sus hogares, lugares de trabajo o espacios menos tradicionales como el transporte público, pero siempre conectados desde un dispositivo electrónico.

Es importante considerar que las características del convivio pueden haberse modificado, como ya lo han hecho anteriormente (pensemos en el espacio de los espectadores y el espacio escénico de los humanos de las cavernas o del teatro callejero), pero no han dejado de existir. En ese sentido, afirmamos que mientras haya convivio, el teatro seguirá siendo teatro. Y aunque se han encontrado autores y artistas que se cuestionan sobre la

posibilidad de un teatro sin convivio, hasta ahora, ninguno ha buscado demostrar que esto es posible.

En cuanto a la cualidad de irreplicable que caracteriza al teatro presencial, esta sigue existiendo en la virtualidad siempre y cuando se trate de obras en vivo y no de obras pre grabadas. En este último caso, más que teatro por streaming se estaría hablando de productos audiovisuales con códigos escénicos.

También nos parece relevante reconocer que en el teatro por streaming existen diferentes variantes que pueden ser categorizadas por su aspecto tecnológico. Sin embargo, para muchos de los entrevistados estas diferencias no son evidentes y siguen entendiendo el conjunto de productos escénicos por streaming como una única variante de la presencialidad. Esto genera, por ejemplo, que el teatro virtual les parezca a la vez más económico, en cuestiones de puesta en escena, como más caro, debido a la tecnología requerida, que el presencial, pues no separan el teatro por videollamada (que requiere de un montaje económicamente menor) del teatro bimodal (que necesita de una fuerte inversión en equipos audiovisuales). Y si bien aún no existe una nomenclatura oficial no mayoritariamente reconocida por los artistas escénicos, ni en el Perú ni en el extranjero, se proponen los siguientes nombres y definiciones:

Teatro por videollamada

Es aquel que se transmite por plataformas como Zoom, Google Meets, Skype o similares y puede o no incluir la videollamada en su narrativa de manera diegética o, simplemente, considerar extra diegética e imperceptible en el mundo sensible de los personajes. La mayoría de obras virtuales que aparecieron al inicio de la pandemia por COVID – 19 en el Perú entran en esta categoría.

Teatro audiovisual

Se trata de obras en vivo que suceden en escenarios reales y ofrecen lenguaje y técnica propios del audiovisual. Un ejemplo de este tipo de teatro virtual es la obra “Clandestino: capítulo cero”, escrita y dirigida por Eduardo Ramos y Herbert Corimanya y estrenada virtualmente durante el Festival de Artes Escénicas de Lima 2021.

Teatro bimodal

Es la puesta en escena que se presenta de manera presencial, pero que está pensada tanto para público in situ, es decir, sentado en butacas, como conectado de manera virtual. Ofrece una combinación del lenguaje escénico virtual con el lenguaje escénico presencial, pues las características de su convivio exigen esta combinación. La obra “Días Felices”, del dramaturgo Samuel Becket, y dirigida por Alberto Isola en el teatro Británico durante el 2021 es un ejemplo del teatro bimodal.

Si bien las variantes propuestas pueden compartir algunos elementos, insistimos en la necesidad de entenderlos como opciones diferentes, tal como sucede en la literatura con la novela, la nouvelle o el cuento, cada uno de los cuales posee sus propias características y, a la vez, comparten otras. En todo caso, en todas las categorías identificadas, como ya se mencionó, existen las características fundamentales del teatro presencial. Por otro lado, se hace hincapié en la necesidad que existe de continuar explorando las estéticas, lenguajes y lógicas de producción de cada una de las variantes del teatro por streaming. Asimismo, es importante definir con claridad las fronteras y limitaciones de cada una de ellas para poder abrirlas a las influencias generadas desde otras expresiones artísticas y tecnológicas que les permitan ampliar sus horizontes y, a la vez, consolidar aún más sus formatos. Se menciona esto porque los teatristas siempre han considerado otras expresiones artísticas y productos de comunicación como parte de su puesta en escena, pero no han contemplado la posibilidad de una fusión de ambas expresiones, sino que siempre las han visto como algo meramente funcional y han recurrido a la pintura, la escultura o la arquitectura para la escenografía o la música para generar la atmósfera de una escena. Una fusión que ofrezca experiencias interdisciplinarias y transmediáticas tiene potencialidades muy ricas, ofreciendo narrativas que pueden generar una experiencia más completa para el público; sin embargo, es algo que no se ha promovido y por lo tanto no se han alcanzado estas posibilidades.

Bajo esta lógica, también nos parece importante que los artistas tengan las herramientas necesarias para vender sus productos de manera diferenciada, no solo en el sentido de las categorías propuestas de teatro por streaming, sino también en la experiencia que se le ofrece al usuario. Es decir, los artistas deben poder decirle al público en sus publicidades si el producto que ofrecen es apto para un celular, una Tablet, una laptop o un televisor. Los artistas deben poder indicarles a sus públicos para qué tipo de pantalla está hecho su producto. Así mismo, deben capacitarlos para que puedan saber si su señal de Internet es

lo suficientemente buena como para poder recibir el contenido que les ofrecen. Esto nos parece sumamente importante, pues no solo profesionaliza y especifica el producto realizado, sino que también le brinda posibilidades de acceso al público al saber qué tipo de conectividad requieren.

Del mismo modo, se recalca la necesidad de, una vez entendidas y delimitadas cada una de las variantes del teatro por streaming, identificar, estudiar y formar a sus públicos, pues estos no necesariamente están compuestos por el mismo grupo de personas que conforman el público del teatro presencial. Esta investigación de públicos debe centrarse en los intereses estéticos y narrativos que, desde la percepción del público, puedan contribuir a la realización de productos más sólidos y de mayor interés para sus consumidores. Esto permitirá que los productos ofrecidos puedan potenciar su material artístico, tal como guiones, interpretaciones, estética visual, entre otros. Asimismo, los teatristas deben empezar a relacionarse con herramientas de User Experience, publicidad y marketing, así como explorar todas las posibilidades del mundo digital para potenciar sus resultados.

En esa línea, se debe considerar que, si bien la virtualidad brinda la posibilidad de expandir los horizontes de alcance de los productos escénicos, tanto a nivel ciudad, como nacional e internacional, aún existen factores de marginalización más ligados a la lógica de la tecnología. Por un lado, el costo de acceso a las obras puede ser un elemento determinante al momento de la toma de decisión de compra por parte del público. También se debe tomar en cuenta las limitaciones propias del Internet, desde el acceso a conectividad del país hasta las posibilidades y calidad de conexión de cada grupo familiar. Otro elemento de marginalización es la disponibilidad de equipos, pues, si estos deben ser compartidos por múltiples personas, limitan las posibilidades de acceso a las obras de teatro virtual.

Otro factor de marginalidad, esta vez desde la perspectiva de la producción, realización y las posibilidades de contar con una plataforma virtual de teatro por streaming, es el factor económico. En este sentido, el mayor cuestionamiento por parte de los teatristas fue que, al no tener las productoras las medidas económicas para llevar a cabo el registro adecuado de sus obras, esta posible plataforma podría terminar monopolizada por un grupo de productoras y, así, dejar de ser un servicio de teatro peruano para convertirse en

el espacio de las productoras o grupos con mayores posibilidades económicas. Por eso, nos parece interesante también la posibilidad de entender a Joinnus, la ticketera digital a través de la cual se comercializan las obras tanto presenciales como virtuales, como un primer acercamiento a este modelo de negocio. Lamentablemente, consideramos que el medio artístico peruano aún no ha contemplado la posibilidad de una plataforma por streaming de teatro peruano como una verdadera opción para su línea de negocio, pues, como ya se mencionó, aún están intentando entender y adaptarse a este nuevo producto de comunicación que surgió como una necesidad más que como una propuesta creativa y su visión de exploración aún se encuentra concentrada en eso. Además, por lo conversado especialmente con los productores entrevistados, el teatro peruano requiere ahorrar presupuestos, por lo que plantearse este tipo de alternativas, antes de lo sucedido por la coyuntura de la pandemia, era una realidad bastante alejada, resultando en una limitación de la visión al momento de proyectar otras posibilidades de explotación a los productos generados.

Al migrar a la virtualidad, ya sea de manera independiente o a través de una plataforma que acoja los diferentes productos realizados por los teatristas peruanos, se debe pensar también en nuevas formas de satisfacer las demandas de los proveedores y auspiciadores del teatro. Así, mientras que en la presencialidad los logotipos de diferentes empresas figuraban en los halls de los principales teatros de Lima, o se les brindaba la posibilidad de ofrecerle merchandising al público que asistía a la sala, ahora se deben buscar otras alternativas. En ese sentido, el Festival de Artes Escénicas de Lima, en su edición 2021, realizó las tradicionales llamadas que indican el inicio de las obras en formato audiovisual, ofreciendo la posibilidad, por ejemplo, de incluir logotipos de auspiciadores y organizadores entre cada llamada.

Se reconoce también una visión tradicional del teatro que se sostiene no en el conservadurismo, sino en el desconocimiento frente a las nuevas tecnologías y sus posibilidades de uso. Este desconocimiento encuentra su origen en el tipo de formación y experiencia de los artistas peruanos, pero recordemos también que Olivas García indica que, debido a los temores de los artistas escénicos, el teatro es de las artes que se acerca más tarde a las nuevas tecnologías y, por ende, lleva menos tiempo de experimentación, conocimiento y entendimiento. Además, este desconocimiento jugó un rol clave durante los primeros intentos de teatro virtual que aparecieron durante la pandemia por COVID

– 19, pues fue uno de los principales obstáculos a los que se enfrentaron los artistas escénicos locales. Sin embargo, hoy en día, los teatristas peruanos muestran una mayor aceptación de esta nueva realidad y están dispuestos a comprender, aprender e integrar la virtualidad al quehacer teatral.

Sobre este último punto, es relevante recalcar lo que ya se mencionó anteriormente en el acápite 1.4.1 en relación a la aparición del teatro virtual en nuestro país. Si bien ha habido diversas experiencias de teatro por streaming en el Perú, esta modalidad no aparece masivamente ni como una verdadera opción de desarrollo hasta la llegada de la pandemia por COVID – 19, así, el teatro por streaming, entendido como posibilidad creativa, surge en el Perú como respuesta a una necesidad y no como una posibilidad artística. Esto ocasionó que, para muchos de los involucrados en el quehacer teatral, la virtualidad sea tan solo un “mientras tanto” y no fuera vista como una herramienta artística en la cual valga la pena invertir tiempo y esfuerzo en investigación y desarrollo. Además, la falta de manejo de los recursos tecnológicos brindados por la virtualidad por parte de los involucrados, quienes se encontraban completamente desactualizados y desligados de este tema, así como la premura por parchar los espacios dejados por la pandemia y el consecuente Estado de Emergencia también dificultaron una visión artística más amplia de este nuevo producto.

Finalmente, ante la pregunta central de este trabajo, podemos responder que para que el teatro por streaming pueda ser considerado una verdadera opción de desarrollo y favorecer a los gestores y artistas que lo trabajen, éste debe ser entendido como un nuevo medio de comunicación, con un lenguaje y una estética propios que permitan potenciar sus características artísticas y, así, formar un público especializado en el consumo de este formato. Solo así, el teatro por streaming en el Perú podrá sostenerse a lo largo del tiempo y resultar atractivo y rentable, tanto para los gestores como para el público. La pandemia por COVID – 19 sirvió para encontrar una semilla, ahora es tiempo de sembrarla y cosecharla dejando de lado el contexto coyuntural en el que apareció.

REFERENCIAS

Abuín Gonzalez, A. (2008). *Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos*. Revista Signa. N° 17. 29.56. Recuperado en 02 de junio de 2021 de: <https://www.cervantesvirtual.com/obra/teatro-y-nuevas-tecnologas-conceptos-bsicos-0/>

Apablaza-Campos, A. (2018). *Social media live streaming y su impacto en los medios de comunicación: El caso de YouTube Live*. Recuperado en 09 de septiembre de 2021 de: <https://doi.org/10.31009/hipertext.net.2018.i17.11>

Arcidiacono, D. (2020). *La mediatización audiovisual del teatro musical en Argentina. Análisis de la plataforma digital Teatrix*. Universidad Nacional del Rosario. Recuperado en 31 de mayo de 2021 de: <https://rehip.unr.edu.ar/bitstream/handle/2133/20195/TESINA%20Dante%20Arcidiacono%20LA%20MEDIATIZACI%C3%93N%20AUDIOVISUAL%20DEL%20TEATRO%20MUSICAL%20EN%20ARGENTINA%20-%20AN%C3%81LISIS%20DE%20LA%20PLATAFORMA%20DIGITAL%20TEATRIX.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

Arreche, A. (7 de agosto del 2017). *Cuerpo presente y cuerpo ausente: relaciones y diferencias entre cine y teatro*. Centro Cultural de la Cooperación. Recuperado en 10 de septiembre de 2021 de: <https://www.centrocultural.coop/revista/17/cuerpo-presente-y-cuerpo-ausente-relaciones-y-diferencias-entre-cine-y-teatro>

Artiles, F. (1989). *La maravillosa historia del teatro universal*. Editorial Gente Nueva. Recuperado en 20 de junio de 2021 de: <https://es.scribd.com/document/428034667/La-Maravillosa-Historia-del-Teatro-Universal>

Asociación Cultural Playbill. *Resultados de la encuesta "Impacto económico del COVID-19 en el teatro peruano"*. Recuperado en 12 de junio de 2021 de: <https://playbillasociacion.com/2020/04/06/resultados-de-la-encuesta-impacto-economico-del-covid-19-en-el-teatro-peruano/>

Ballesteros, I (2020). *El avance de la tecnología, una oportunidad para la cultura / Entrevistada por Alessia Cisternino*. Fundación Telefónica. Recuperado en 14 de julio

de: <https://espacio.fundaciontelefonica.com/noticia/cultura-tecnologia-foro-industrias-culturales-inma-ballesteros/>

Barraza Eléspuru, E. (2020). *Un teatro para la pandemia: alternativas para la creación escénica en tiempos del nuevo coronavirus en el Perú, a propósito del proyecto virtual «Sin filtro» del Teatro Británico*. Desde el Sur, 12(1), pp. 263-284. Recuperado en 27 de junio de 2021 de: <https://revistas.cientifica.edu.pe/index.php/desdeelsur/article/view/647>

Bedoya, R., Frías, L. I., & Fondo editorial Universidad de Lima. (2016). *Ojos bien abiertos: El lenguaje de las imágenes en movimiento. Segunda edición*. Fondo editorial Universidad de Lima.

Brook, P. (2015). *El espacio vacío*. Ediciones Península. Recuperado en 16 de junio de 2021 de: <https://bibliotecaia.ism.edu.ec/Repo-book/e/Espacio-VacioPeterBrook.pdf>

Bustamante, E. (2017). *Comunicación y cultura en la era digital: Industrias, mercados y diversidad en España* (1.^a ed.). Gedisa Mexicana.

Cáceres, Y. (2015). *Teatrix, nuevo servicio para ver teatro desde su hogar. El Nuevo Herald* [en línea]. Recuperado en 20 de junio de 2021 de: <http://www.elnuevoherald.com/noticias/tecnologia/article16749551.html>

Carbonell, J. (12 de septiembre del 2020). *El streaming llegó para quedarse. La Nación*. Recuperado en 30 de mayo de 2021: <https://www.lanacion.com.ar/espectaculos/el-streaming-llego-que-darse-nid2437667/>

Casado Sánchez, E. (2020). *Las plataformas streaming media: El fenómeno Netflix y su auge en España*. Universidad de Zaragoza. Recuperado en 19 de junio de 2021 de: <https://zagan.unizar.es/record/96655?ln=es>

Comisión de Cultura y Educación del Parlamento Europeo (CULT). (Septiembre del 2019). *Research for CULT Committee - Culture and creative sectors in the European Union – Key future developments, challenges and opportunities*. Recuperado en 26 de

junio

de

2021:

[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2019/629203/IPOL_STU\(2019\)629203_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2019/629203/IPOL_STU(2019)629203_EN.pdf)

Conferencia de las Naciones Unidas sobre Comercio y Desarrollo (UNCTAD). (2019). *Comunicado de prensa La Economía Creativa Global Muestra Resiliencia y Crecimiento – Informe*. Recuperado en 10 de julio de 2021: <https://unctad.org/es/press-material/la-economia-creativa-global-muestra-resiliencia-y-crecimiento-informe>

Contreras, E. (22 de marzo del 2021). Las cifras del primer año de Escenix, el streaming del teatro chileno que ahora va por los clásicos. BioBio Chile. Recuperado en 31 de mayo de 2021: <https://www.biobiochile.cl/noticias/artes-y-cultura/teatro/2021/03/22/las-cifras-del-primer-ano-de-esenix-el-streaming-del-teatro-chileno-que-ahora-va-por-los-clasicos.shtml>

Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., Martínez-Hernández, M., Varela-Ruiz, M. (Julio – septiembre del 2013). *La entrevista, recurso flexible y dinámico*. Investigación en Educación Médica, vol. 2, núm. 7, julio-septiembre, 2013, pp. 162-167. Universidad Nacional Autónoma de México. Recuperado en 12 de octubre de 2021 de: <http://www.redalyc.org/pdf/3497/349733228009.pdf>

Dubatti, J. (2010). *Filosofía del teatro II*. Cuerpo poético y función ontológica. Atuel.

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

García Clavería, M. (2013). *La realidad actual del streaming del video. El streaming tradicional vs. Alternativas actuales*. Universidad Austral. Recuperado en 10 de agosto de 2021 de: <http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/94882>

Gigena, Daniel. (7 de marzo del 2021). *“Streaming” de libros: el boom de leer todo lo que quiera en digital*. El Tiempo. Recuperado en 15 de agosto de 2021 de: <https://www.eltiempo.com/cultura/plataformas-para-escoger-y-leer-el-libro-que-quiera-como-si-estuviera-en-netflix-571593>

Glasser, B., Strauss, A. (1969). *The Discovery of Grounded Theory Estrategias for Qualitative Research*. Aldine Publishing Company.

González, V., & de los Ríos, S. (2013). *La influencia de las nuevas tecnologías en las industrias de la cultura. Retos y oportunidades para Europa*. Revista Economía industrial N° 389. Páginas 41 – 50. Recuperado en 02 de junio de 2021 de: <https://www.mincotur.gob.es/Publicaciones/Publicacionesperiodicas/EconomiaIndustrial/RevistaEconomiaIndustrial/389/V%C3%ADctor%20M.%20Gonz%C3%A1lez.pdf>

Instituto Peruano de Publicidad. (25 noviembre de 2020). *Lenguaje audiovisual: Elementos características y planos*. IPP. Recuperado en 11 de agosto de 2021 de: <https://www.ipp.edu.pe/blog/lenguaje-audiovisual/>

Instituto Peruano de Publicidad. (29 de mayo de 2020). *¿Qué son los medios audiovisuales? Sus características y clasificación*. IPP. Recuperado en 10 de agosto de 2021: <https://www.ipp.edu.pe/blog/medios-audiovisuales/>

Intriago Acuña, E. (2016). *Análisis de tecnologías de streaming: evaluación de protocolos y diseño de un caso de estudio*. Universidad Politécnica de Madrid.

Krause, M. (1995). *La investigación cualitativa: Un campo de posibilidades y desafíos*. Revista Temas de Educación. 7. 19-40.

Lacass-Mas, E., Villanueva-Benito, I. (Julio – agosto del 2004). *Actualización de la ópera y sus nuevos modelos de comunicación digital*. El profesional de la investigación, nro. 4, 413-418.

Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.

Liponetzky, C. (19 de mayo del 2021). *Disminuye interés por el teatro en streaming*. *Ámbito*. Recuperado en 02 de junio de 2021: <https://www.ambito.com/espectaculos/disminuye-interes-el-teatro-streaming-n5193645>

Majlis, M., Ruy, A. (23 de septiembre del 2020). *Unidos por la reactivación de las Industrias Culturales y Creativas*. Inter American Development Bank. Recuperado en 12

de junio de 2021 de: <https://blogs.iadb.org/industrias-creativas/es/unidos-por-la-reactivacion-de-las-industrias-creativas-y-culturales/>

Meza Arrecis, A. (2012). *Implementación de plataforma para streaming de vídeo en tiempo real, a partir de tecnologías libres*. Universidad de San Carlos de Guatemala.

Ministerio de Cultura del Perú. (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 – Resultados generales*. Recuperado en 01 de junio de: <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>

Moreno, V. (16 de febrero del 2021). *Teatrix incrementa sus producciones en línea*. *Milenio*. Recuperado en 14 de junio de 2021 de: <https://www.milenio.com/espectaculos/teatrix-incrementa-sus-producciones-en-linea>

Municipalidad de Lima. (Abril del 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 (provincias de Lima)*. Recuperado en 02 de agosto de 2021 de: <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>

Olivas García, S. (2017). *Teatro en streaming ¿el teatro del futuro?* Universitat Politècnica de Valencia.

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (s.f.). *Políticas para la creatividad. Guía para el desarrollo de las industrias culturales y creativas*. Recuperado en 03 de junio de 2021 de: <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/diversity-of-%09cultural-expressions/tools/policy-guide/como-usar-esta-guia/sobre-definiciones-%09que-se-entiende-por-industrias-culturales-y-creativas/>

Organización Mundial de la Salud. (27 de abril del 2020). *COVID – 19: Cronología de la actuación de la OMS*. Recuperado en 10 de junio de 2021: <https://www.who.int/es/news/item/27-04-2020-who-timeline---covid-19>

Pasikowska-Schnass, M. (Octubre del 2019). *Employment in the cultural and creative sectors*. European Parliament Research Service (EPRS). Recuperado en 29 de mayo de 2021:

[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2019/642264/EPRS_BRI\(2019\)642264_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2019/642264/EPRS_BRI(2019)642264_EN.pdf)

Pavis, P. (2003). *Diccionario del Teatro. Dramaturgia, Estética, Semiología*. Ediciones Paidós Iberica.

Quartesan, A., Romis, M., & Lanzafame, F. (Septiembre del 2007). *Cultural Industries in Latin America and the Caribbean: Challenges and Opportunities*. Inter-American Development Bank (IDB). Recuperado en 02 de mayo de 2021 de: <https://publications.iadb.org/publications/english/document/Cultural-Industries-in-Latin-America-and-the-Caribbean-Challenges-and-Opportunities.pdf>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [20 de mayo del 2021].

Redacción Cultura. (21 de marzo del 2020). *Cultura y música divierten desde el universo digital*. El Tiempo. Recuperado en 28 de abril de 2021 de: <https://www.eltiempo.com/cultura/musica-y-libros/coronavirus-cultura-y-musica-divierten-desde-el-universo-digital-475810>

Redacción Tecnósfera. (16 de marzo del 2020). *Conciertos, museos virtuales y otras opciones para quedarse en casa*. El Tiempo. Recuperado en 02 de mayo de 2021 de: <https://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/conciertos-museos-en-linea-y-otras-actividades-para-quedarse-en-cuarentena-por-coronavirus-473352>

Reyes Vásquez, J. (2018). *Streaming México: Netflix y el cine mexicano vistos desde el neoliberalismo*. Universidad de las Américas.

Reyes, G. (29 de abril del 2020). Expresiones culturales en tiempos de confinamiento. *El Tiempo*. Recuperado en 25 de abril de 2021 de: <https://www.eltiempo.com/cultura/arte-y-teatro/asi-se-reinventa-el-sector-cultural-en-medio-de-la-pandemia-490290>

Rijo Sciara, D. (2004). *Fundamentos de Video Streaming*. Universidad de la República.

Ruano, S. (Abril – mayo del 2007). *Las industrias culturales el negocio de la era digital*. Razón y palabra, nro. 56. Recuperado en 28 de abril de 2021 de: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n56/sruano.html>

Sistema de información cultural de la Argentina. (2020). Impacto de la COVID-19 en las industrias culturales.

Solís, A. (23 de marzo del 2020). *Emergencia mundial: ¿En qué países se ha ordenado el confinamiento?* Economía Digital. Recuperado en 28 de mayo de 2021 de: https://www.economiadigital.es/politica/cuarentena-por-coronavirus-en-que-paises-se-ha-declarado-el-confinamiento_20046621_102.html

Sulbarán, P. (8 de mayo del 2020). Economía y coronavirus: 7 emprendimientos de Latinoamérica que se reinventaron en medio de la pandemia y están prosperando. *BBC News*. Recuperado en 30 de abril de 2021 de: <https://www.bbc.com/mundo/noticias-america-latina-52495847>

TelesurTV. (10 de junio del 2020). *¿Cómo ha impactado la COVID – 19 a la cultura mundial?* Recuperado en 20 de abril de 2021 de: <https://www.telesurtv.net/news/coronavirus-impacto-cultura-mundial-pandemia-20200610-0058.html>

Varona, D. (2018). *Streaming. La sociedad Broadcast*. Universidad San Jorge de Zaragoza. Recuperado en 01 de junio de 2021 de: <https://www.researchgate.net/publication/323960562> Streaming La sociedad Broadcast

Vega, E. (S/F). Definición y orígenes del audiovisual. Recuperado en 07 de julio de 2021 de: <http://www.eugeniovega.es/asignaturas/audio/01.pdf>

Villegas-Silva, C. (2017). *Integraciones: nuevas tecnologías y prácticas escénicas. España y las Américas*. Editorial Cuartopropio.

Wexel, J. (22 de febrero del 2021). Teatro, audiovisual e streaming: uma análise sobre o fazer teatral em tempos de incerteza pandêmica na experiência pós-dramática da peça esperando godete. *Revista De Comunicação, Cultura E Artes*, (1), 39-46. Recuperado en 28 de junio de 2021 de: <https://publicacoes.ciac.pt/index.php/rotura/article/view/24>

