



## TEATRO Y VIRTUALIDAD

### Hacia una transgresión del modelo presencial

Theater and virtuality  
Towards a transgression of the live theatre

LIUBA GONZÁLEZ CID  
Universidad Rey Juan Carlos, España

---

#### KEYWORDS

*Virtual Theater  
Postdramatic theatre  
New technologies  
Hybridization*

---

#### ABSTRACT

*Digital culture poses a new relationship between theater and society driven by the impact of new technologies, with the consequent displacement of its representational codes: text and staging. From hybrid, virtual and face-to-face models emerge experimental stage creation profiles. However, these relationships between virtuality, technology, innovation and theater have been present throughout its history, virtuality being the consubstantial agent to the scenic fact both in the dramaturgical and in the spectacular.*

---

#### PALABRAS CLAVE

*Teatro virtual  
Teatro posdramático  
Nuevas tecnologías  
Hibridación*

---

#### RESUMEN

*La cultura digital nos plantea una nueva relación entre teatro y sociedad impulsada por el impacto de las nuevas tecnologías, con el consecuente desplazamiento de sus códigos representacionales: texto y puesta en escena. Modelos híbridos, virtuales y presenciales emergen como perfiles experimentales de creación escénica. Sin embargo, estas relaciones entre virtualidad, tecnología, innovación y teatro han estado presentes a lo largo de su historia, siendo la virtualidad un factor consustancial al hecho escénico tanto en lo dramaturgico como en lo espectacular.*

---

Recibido: 08/ 07 / 2022

Aceptado: 10/ 09 / 2022

## 1. Introducción

**D**urante el periodo pandémico provocado por la Covid-19 se apreciaron hábitos culturales que emergieron como solución de facto al aislamiento ciudadano. La virtualidad sustituyó a la presencialidad y el espacio social del teatro se trasladó a una dimensión individual, insólita e imprecisa, transgrediendo el canon tradicional de la comunicación entre público y escena. Nos preguntamos si las transformaciones acaecidas durante este periodo de aislamiento, la inclusión de nuevos formatos y software digital, su papel en la creación de nuevos escenarios virtuales, ha supuesto un cambio de paradigma en la forma de ver y entender la representación teatral, o si por el contrario, estas operaciones virtuales, ideográficas del hecho escénico, han estado siempre presentes en la dicotomía entre texto y representación; la virtualidad como propiedad inmanente de la obra dramática, como mecanismo transgresor que activa los canales de expresión óptico-acústicos del espectáculo.

El teatro posdramático, espejo de la sociedad mediática del siglo XXI, está construyendo, resignificando un nuevo discurso visual, dramaturgico, a través de las tecnologías digitales, frente a los retos emergentes de la comunicación en el nuevo milenio. Se digitalizan los medios de expresión escénica recreando escenarios virtuales, emergen modelos híbridos que apuestan por la progresiva transgresión del modelo presencial hacia territorios experimentales entre teatro y virtualidad que desplazan la noción tradicional del espectador-observador hacia un modelo proactivo, interrelacional, inmersivo, coparticipativo, virtual. Barthes (2003) se pregunta si el teatro no es una “máquina cibernética”, una maquinaria oculta tras el telón dispuesta a activarse para emitir un cúmulo de mensajes (p. 353).

A tenor de las relaciones históricas entre tecnología y teatro, entre teatro y sociedad, nos planteamos: ¿cómo se presentan en el teatro posdramático las relaciones dicotómicas entre texto y representación, lo virtual como elemento consustancial a la puesta en escena y su práctica significativa?, ¿qué relaciones podemos establecer entre virtualidad, nuevas tecnologías e innovación artística en el horizonte de la contemporaneidad?

La metodología empleada para nuestro estudio parte de una primera etapa heurística y posteriormente crítica, centrada en la obtención de datos aportados por fuentes documentales y digitales, con el apoyo de la literatura técnica, para el adecuado enfoque teórico-metodológico sustentado en las teorías de la semiótica teatral y la teatrología contemporánea.

## 2. Lo virtual en el teatro

Lo virtual simboliza una idea, el germen, el crecimiento, la manifestación de algo que tiene potencialmente la fuerza de ser representado. El escenario es el espacio virtual de la representación, la puesta en escena es la representación virtual del texto, el personaje textual es un personaje virtual, los lenguajes propios del espectáculo; escenografía, iluminación, coreografía, interpretación escénica, espacio sonoro..., todos los ámbitos del diseño interactivo, actúan como contenedores virtuales siguiendo la trayectoria indicada en el texto o partitura, como sus posibilidades múltiples de materialización para alcanzar un determinado *status* poético.

Los estudios semiológicos del pasado siglo se interesan por la especificidad teatral, el valor del signo en el teatro y la complejidad de sus procesos funcionales, pero estos estudios plantean diferentes marcos interpretativos para evaluar la relación estandarizada entre el texto y su representación. En este sentido, caben diferentes análisis metodológicos, más allá de la semiología literaria, para comprender los sistemas de significación artística que analizan la problemática del signo teatral, las relaciones dicotómicas entre palabra e imagen. Como expresan Díez Borque y García Lorenzo (1975), el “gran caballo de batalla” del semiólogo teatral es evitar la asepsia de los modelos denotativos utilizados en el análisis literario que apuntan a un “código totalizador de sistemas cerrados”, siendo necesario flexibilizar estos modelos para “jugar con significados segundos” o modelos connotativos para una lectura contextualizada del signo en el teatro, su sentido y significado (p. 10).

Afirma Kowzan (1997) que los signos en el teatro son de tipo “artificial”, lo que atestigua su naturaleza virtual. Más allá de los signos naturales que puedan manifestarse en escena, por ejemplo, un relámpago, el espectáculo tiene el poder de “artificializar” estos signos (p. 130). En el análisis de la obra dramática podemos encontrar indicios que apuntan a la existencia de un texto virtual protoescénico inscrito en las didascalias o pautas, independiente al texto dialogado o texto principal emitido por el personaje. Este texto secundario son explicaciones e indicaciones espectaculares dadas por el autor para situar el relato en un tiempo ficcional, con indicios suficientes para evocar una puesta en escena imaginada.

Esta cualidad apuntaría a una cierta independencia del texto, no obstante, la aparente autonomía del texto dramático (TD), su multivocidad, no puede obviar, aun conservando su parte virtual y denotativa, su verdadera naturaleza, aquella que se manifiesta en el universo simbólico de la representación. Como sugiere Ortega y Gasset (1958) “la dramaturgia es solo secundaria y parcialmente un género literario”, por consiguiente, la obra teatral no puede ser examinada separada del espectáculo (p. 37).

Sobre la virtualidad del texto, su capacidad para transformarse en signo durante la representación, se plantean diversos puntos de vista que convergen mayoritariamente en la puesta en contexto del TD en el texto espectacular (TE), denominado también como texto escénico, el lugar en el que interactúan los sistemas significantes organizados por la puesta en escena (Pavis, 1998, p. 472).

De manera similar, de Toro (2008) llama a esta interacción virtualidad espectacular, proponiendo el término texto espectacular virtual (TEV) como la “inscripción (traducción y transcodificación) del TD su materialidad y concreción escénica”, la inscripción del texto en un nuevo marco virtual escenográfico (pp. 93-94).

Estos aspectos metodológicos se evalúan en el entorno simbólico de la puesta en escena y sus lenguajes de expresión artística, donde los signos lingüísticos y no lingüísticos se combinan para crear códigos autónomos, es ahí donde el director de escena formaliza la experiencia virtual de la representación.

## 2.1. Puesta en escena y virtualidad

La puesta en escena se construye a partir del ángulo de visión del director. La autonomía del montaje permite al director poner en práctica las expectativas virtuales del texto, fruto de una reflexión teórica y estética compartida con los demás actores que dan forma a la expresión estética del montaje: intérprete, escenógrafo, iluminador, coreógrafo, compositor..., se trata, *a priori*, de una construcción invisible por la que fluye la energía dramática del texto, la “puesta en equilibrio” de los recursos expresivos, escenoplásticos, que dan lugar al acontecimiento escénico; su producción, lenguaje y recepción.

Desde una perspectiva histórico-evolutiva de la dirección, Veinstein (1962) se remonta a los orígenes del teatro para identificar la figura del director, no solo como responsable del hecho artístico, sino como regidor del trazado virtual del espacio de la representación: el didascales griego toma su nombre de las didascalias que designan las indicaciones para la representación, es el propio poeta el instructor encargado de la disposición de los coros, los actores, los desplazamientos o la indumentaria. El *dominus regis* en Roma, también “consejero técnico”, seleccionaba las obras, la música, instruía, reclutaba actores y hacía labores de empresario, el *meneur du jeu* ordenaba la representación de los misterios en la Edad Media, el *sûtradhâra* o “maestro portador del cordel” del teatro sánscrito de India, de profesión arquitecto, examinaba con un cordel las dimensiones de la escena para fijar emplazamientos y dimensiones destinados a la representación, el *maître de revels* del teatro isabelino, cumplía la función de “ordenador” en el teatro y en los *ballets* del siglo XVII, las funciones muchas veces asumidas por el propio actor-empresario (pp. 164-166).

Pese a todos estos ejercicios organizativos y estratégicos: acondicionar, ordenar y manejar los hilos del espectáculo, no es hasta la segunda mitad del siglo XIX que el duque de Meiningen y su compañía otorgarán al director de escena la consideración necesaria como fuerza homogeneizadora, capaz de fijar la coherencia estilística del montaje. Por primera vez se habla del estudio del texto de una manera precisa y de su potencial virtual para la representación.

Las experimentaciones y transformaciones de la escena de vanguardia se comportan como desplazamientos e innovaciones dentro de una amplia gama creativa de estilos y metodologías. El texto irá cediendo importancia a los mecanismos virtuales de la representación, superado por la noción de puesta en escena donde la abstracción y la subjetividad irán socavando sus propios límites. Se impone progresivamente la autonomía artística de la escenificación sobre la hegemonía del texto. Lo que para Gordon Craig significa poner al teatro en „su propio genio creativo“ (Ceballos, 2016, p. 197).

El director de escena y el diseñador teatral (en ocasiones fusionados en la misma figura), adquieren un papel hegemónico en las decisiones artísticas y estilísticas del espectáculo. El giro radical que tomará la construcción del espacio (rechazo de plano al figurativismo escénico), valida nuevas relaciones óptico-virtuales: ruptura de las convenciones espaciales, tratamiento meticuloso de la imagen, búsqueda de unidad estilística impulsada por el movimiento, la luz, el sonido, la velocidad, el ritmo, la abstracción y el montaje, que irá adoptando cada vez más el formato *collage*, apropiándose de las técnicas cinematográficas. La práctica escénica irá borrando la demarcación liminal que separa al público de la caja escénica virtual, la embocadura fragmentaria, heredada del barroco, sublimada en las construcciones de los grandes teatros arquitectura neoclásica.

La Europa de comienzos del siglo XX es la de los cenáculos experimentales, la de los “estudios” que proliferan en un ambiente intelectual (*Théâtre Libre* de Antoine y Lugné-Poe y el *Vieux Colombier* de Copeau, Jouver y Dullin, o el Cabaret Voltaire, cuna del dadaísmo y el performance). Es un mundo de utopías técnicas y de manifiestos revolucionarios que llegan al teatro a través de los ismos de vanguardia: fauvismo, expresionismo, futurismo, dadaísmo, constructivismo, surrealismo..., y con estas corrientes, nuevos avances tecnológicos, ópticos, acústicos, audiovisuales, teorizaciones y aportaciones metodológicas que darán lugar a una „poética de autor“ en los márgenes de la creación artística.

La puesta en escena subsume el dominio técnico de otras disciplinas. Las bellas artes, el cine, la fotografía, el diseño gráfico, el diseño industrial, la literatura, la música..., ofrecen nuevas perspectivas para el teatro, relaciones, apropiaciones e interacciones, técnicas y procedimientos que marcarán la escena de Vanguardia y Posvanguardia entre 1870 y 1970, siendo estas aportaciones que, como veremos, singularizan nuevas directrices estéticas, a modo de cosmos creativo, formulando un nuevo juego del lenguaje, inaugurado por el irracionalismo de Alfred Jarry con el estreno en 1896 de *Ubu Roi*; una realidad libremente creada, cruel y fantasmagórica, que atisba la decadencia de occidente, como la mirada que profiere Valle-Inclán a los espejos cóncavos en los que hombres y héroes se desenmascaran bajo el género teatral del esperpento (Ponce, 1969, pp. 30-31).

Se establecen relaciones renovadas entre público y espectáculo (nuevas cualidades óptico-virtuales), también, la fundamentación de nuevo estadio entre arte y tecnología.

*El historicismo en el teatro del duque de Saxe-Meiningen*: se anticipa al naturalismo teatral. Reconstrucción y precisión histórica del decorado, el vestuario y los accesorios. Peso de la figuración. Movimiento de masas en escena, equilibrios visuales. Esquemas de movimiento que confieren importancia a las composiciones visuales de la escena. Para la producción de *Julio César* de Shakespeare de 1867, se realizaron los bocetos del decorado a partir del estudio de restos originales arqueológicos del Foro Romano y se reprodujeron con fidelidad los accesorios: armas, copas, estatuas... (Braun, 1992, pp. 15-24).

*El naturalismo compositivo de Antoine*: presenta a los actores de espaldas al público rompiendo la normativa de frontalidad. Los personajes viven su relación entre sí, sin tener en cuenta la relación con el público. La veracidad del naturalismo y el realismo „anuncian el arte cinematográfico“. El naturalismo da un paso más allá con el „arte del detalle“ (Mignon, 1973, pp. 22-23). En la puesta en escena de *La muerte del duque de Enghien* de los hermanos Goncourt, estrenada en 1888, el aspecto más espectacular fue la iluminación solo con velas en el momento del interrogatorio del Duque, Antoine deja la sala a oscuras dejando en silueta los actores. En el momento de la ejecución del condenado, entra un soldado a escena y se lo lleva dejando completamente vacío el escenario, poco después una descarga cerrada de disparos cierra la escena como un recurso sonoro de gran realismo y fuerza dramática (Braun, 1992, p. 39).

*El constructivismo y la biomécanica de Meyerhold*: El constructivismo como abstracción geométrica aporta una visión cinética-escenográfica del movimiento. Relieves tridimensionales. Decorados móviles. Escenografía plurisignificante. Significado político del teatro, agitación y provocación. Técnicas de la „pre-actuación“, el „actor tribuno“, que „se quita la máscara del personaje para revelar su verdadera naturaleza al espectador“. En 1924 presenta *D.E.* una producción con paredes móviles sobre ruedas que permitía que el decorado se transformara en un salón de actos, una calle de Moscú o un estadio deportivo. Empleó los títulos proyectados con fines políticos en tres pantallas, los textos eran citas de trabajos, comentarios sobre los personajes o fragmentos de discursos políticos (Braun, 1992, pp. 172-175).

*Síntesis y transversalidad de los medios de expresión en el teatro de Appia*: importancia de los recursos expresivos y artísticos que proceden de las bellas artes, aplicadas al diseño y producción de la puesta en escena. El texto como un medio expresivo, pero no como fin de la representación. Idea de „obra de arte total“, la búsqueda de la totalidad escénica, siendo la música, el ideal de la ópera wagneriana, el centro de la dramaturgia. Jerarquía representativa del cuadro escénico. El movimiento como „dramática motriz“. Las formas visuales y auditivas se complementan, las relaciones óptico-visuales entran a formar parte de la conciencia del espectador mediante el aspecto, el color y la intensidad. (Veinstein, 1962, p. 215). El actor, la figura humana es el centro de la escena, a ella se supeditan los demás recursos artísticos de expresión dramática como luz, forma, color y música; la obra de arte viviente. La iluminación subsume elementos de la pintura, colores móviles en función de las atmósferas dramáticas y trayectorias del movimiento, „juego luminotécnico desde el punto de vista del color“ (Appia, 2000, p. 159). La puesta en escena es la composición de un cuadro en el tiempo, la ilusión es la presencia viviente del actor (Appia, 1999, p. 61).

*Craig. Estilización y abstracción de los cuerpos en el espacio*: antirrealismo en el diseño. Acción, palabra, línea, color, ritmo, unidad de todos los elementos para reateatralizar el teatro. Rechazo por la escena-fotografía en favor de la escena marco-cuadro; el contenido en función de la forma. Se supera la fisicidad/presencialidad del actor por el recurso de la máscara y la abstracción del gesto, se presenta al actor como „marioneta escénica“ (Bettetini, 1977, p. 87). El intérprete está más cerca de los códigos de la danza y la coreografía, supeditando la interpretación al conjunto del cuadro escénico como un elemento más integrado al cuadro visual del montaje.

*Espacialidad proteiforme en el teatro de Reinhardt*: visión estilizada del montaje. Diseño circular del escenario, dispositivos giratorios. Claridad, plasticidad y monumentalidad. El teatro como proceso de evolución. Ruptura del marco cuadrado de la escena a la italiana difuminando la división entre público y escenario. Desaparición del telón. Augura que la dramaturgia del futuro no será para un formato frontal, limitante, el espectador „no puede tener la impresión de ser un mero observador pasivo, debe sentirse parte de la escena. Reinhardt (1999) infiere las oportunidades de desarrollo del teatro ligadas al cine: posibilidades inexploradas que dormitan en el arte cinematográfico“ (pp. 217-228). En la síntesis visual que Reinhardt hace del Sueño de una noche de verano, crea un escenario giratorio dividido en dos sets, el mundo de Atenas, real con un ruedo de mármol y un palacio y un bosque, natural, creado con árboles no pintados, que imitaban exactamente figuras de árboles y naturaleza a escala real, y que giraban mostrando diferentes perspectivas (Braun, 1992, p. 123).

*Kandinsky y la composición visual de la escena*: los elementos artísticos deben estar representados en las formas abstractas de la escena. Estudio del espacio a través de la línea, el punto y la curva como aportes a la planimetría espacial. Relaciones entre forma y color. Planos antagónicos triángulo, círculo, rectángulo. El punto como píxel. «En la naturaleza, el punto es un ente volcado sobre sí mismo y pleno de posibilidades“ (Kandinsky, 1995, p. 38-39).

*Schlemmer y la estética expresionista*: sobre la geometría del cuerpo en el espacio, plantea que las leyes del espacio cúbico se expresan a través de líneas de tipo invisible con características planimétricas y estereométricas. Sintaxis adecuada del fenómeno óptico en relación con el escenógrafo y el poeta. Reflexiones técnicas sobre el estilo y la técnica en el teatro: „abstracto-formal y cromático“, „estético, dinámico y tectónico“ (Schlemmer, 1999, pp. 184-188).

*El teatro metafísico de Artaud*: „conceder importancia al lenguaje del gesto, del movimiento (según la escuela del cine mudo de Chaplin, los hermanos Marx, el circo)“ (Serreau, 1967, p. 21). Utilización del espacio sonoro, sonidos masivos sincronizados con efectos de luz. Equilibrio entre lo concreto y lo abstracto, los estados filosóficos de la materia son esencia pura del drama: materia y materialización de la idea. Se concibe la puesta en escena como „un lenguaje en el espacio en movimiento“. El lenguaje puro de teatro trasciende la palabra, gestos, signos y actitudes tiene un „valor ideográfico“. La escena como lugar físico habla en un lenguaje concreto (Artaud, 2011, pp. 46-57). En el montaje de *Los Cenci* de 1935, Artaud se adelanta al diseño de espacio sonoro utilizando altavoces en las cuatro esquinas de la sala. Emplea sonidos pregrabados estereofónicos, con una gran cantidad de texturas sonoras superpuestas (ondas *Martenot*, chirridos de máquina, sonido industrial, campanas...), sincronizados con efectos de iluminación, todo ello con una escenografía de alto contenido simbólico que hacía alusión a las cárceles-palacio de Piranesi, con complejas estructuras colgantes escaleras, andamios y columnas, frontones, ruedas, cortinas y cuerdas (Braun, 1992, pp. 234-235).

*Brecht: teatro épico y dialéctico*. Se evoluciona a través de las contradicciones y se muestran imágenes „historizadas“. Nuevas relaciones con el público; concepto de espectador oyente que no se somete a la ilusión del „como si“, sino que exige otras palabras, la fusión del actor y el personaje son „una nueva fuerza en escena“ (Brecht, 1970, p. 41). Inclusión de material fílmico documental como parte de una nueva dialéctica de la forma escénica. Gráfica y señalética integrada a la puesta en escena. La representación se adapta a la convivencia social del hombre. Distanciamiento vs identificación e ilusionismo. La formación de un todo en el que es imposible separar „la parte dramática de las investigaciones escénicas“ (Corvin, 1973, p. 126).

*Cine, arquitectura y montaje en el teatro político de Piscator*: drama documental, alternativa de cine y teatro. La película como función dramática, acción didáctica que presenta al público los acontecimientos históricos. El teatro como „cultura destinada a las masas“. Maquinaria técnica en función de la puesta en escena: escenario móvil, efectos visuales, banda sin fin, pantalla y montaje cinematográfico (Lewis, 1957, pp. 90-92). Ruptura de la división tradicional de sala-escena. Nuevos medios técnicos y espaciales. Relaciones entre la forma dramática y la arquitectura como manifestación de la forma social de la época. Arquitectura urbana en la construcción del espacio escenográfico (rampas, escaleras, fachadas de edificios, fábricas...). El recorte cuadrado del escenario como una limitación perturbadora. El teatro como salón de mitin o campo de batalla, como una „imponente manifestación“ del teatro político. La poesía sustituye a la realidad, el símbolo se presenta como realidad poetizada. Simbiosis entre documento y arte (Piscator, 1930, pp. 52-127). En la producción de *Hoppla*, (1927), ocho años de la vida del personaje de Thomas son sustituidos por una película documental de siete minutos que se proyecta durante la obra a modo de dramaturgia añadida, acelerando el tiempo narrativo. En el estreno de *Rasputin* (1924) Piscator utilizó más de trescientos metros de película y tres proyectores, en una de las escenas del cuartel se proyectaron imágenes de cuerpos mutilados de soldados rusos. Para el montaje de *El buen soldado Schweyk* (1928), se construyeron dos cintas eléctricas transportadoras para el movimiento de los actores, entrada y salida de los accesorios y efectos visuales que simulaban movimientos irreales (Braun, 1992, pp. 191-195).

Las reformas e invenciones que a finales del siglo XIX y comienzos del XX plantearon una modernización/actualización en la estética del espectáculo, privilegiaron la escena como centro de la creación teatral hasta llegar a la descomposición definitiva del texto literario-dramático en busca de nuevos lenguajes dramáticos y performativos, relaciones intermediales que ratifican el constructo de la contemporaneidad teatral. Como afirma García Barrientos (1991), desde finales del siglo XIX se advierte un cambio de perspectiva que da mayor importancia al teatro-espectáculo sobre el teatro-literatura, „una nueva perspectiva que aparece apropiado denominar escenocéntrica“ (p. 26). A estas nuevas relaciones se añaden nuevas formas de comunicar el hecho escénico en las que realidad y virtualidad están presentes como parte del acto colectivo enunciativo del teatro.

¿Cómo ha sido esta relación de comunicación entre teatro y sociedad?, mutaciones que exigen el cambio correlativo de los medios de comunicación y expresión, desde el primigenio teatro ritual al espacio disruptivo del teatro posdramático, en palabras de Fuchs (1999): „el teatro siempre ha sido el lugar deseado para la reunión festiva social“ (p. 211).

## 2.2. *Theatrum mundi*. Teatro y sociedad

Existe una idea histórica fundamental sobre el hecho teatral como una arraigada condición cultural y social que hace posible su supervivencia histórica y su transformación continua como instrumento de cambio de la sociedad. Un arte vivo que necesita de la comunión con un alma colectiva: el público (D'Amico, 1971, p. 4).

*Theatron*, procede del verbo *theáomai* (ver, contemplar), lo que nos situaría en el “lugar para contemplar la escena”, dos campos delimitados con sus respectivas funciones: la del observador que mira y escucha (plano real) y la escena donde se lleva a cabo la teatralización, la re-presenta (plano virtual).

En la antigüedad clásica el teatro era lugar de foro y debate para los ciudadanos de la *polis*. El espacio dedicado al espectáculo y la cultura era el medio equivalente a lo que en el siglo XX supusieron el cine, la radio, la televisión y más tarde la comunicación digital. En el *theatron* en Grecia o en el anfiteatro o coliseo en Roma germinaba, de manera singular y única, el arte de la representación, y hasta en las civilizaciones más remotas, anteriores incluso a la escritura, la teatralización de las danzas tribales y las ceremonias guerreras, matrimoniales, fúnebres, de iniciación y de encantamiento, esbozaban las formas primigenias del teatro.

De la manifestación mítica del sacrificio animal y del culto mágico primitivo, el pueblo griego, impulsado por su genio plástico y por la necesidad de dar una explicación consciente a los fenómenos divinos y humanos, instauró el arte de la fantasía a través de la palabra. Las tragedias griegas contaban grandes episodios de la vida de los héroes y de la voluntad de los dioses. Sin embargo, el auténtico catalizador de la acción, la voz y la conciencia social del pueblo dentro de la tragedia fue el coro griego. Esa criatura dicotómica, mitad espectador, mitad personaje, servía, entre otras cosas, como mediador entre la acción dramática y la conciencia del personaje, matizada siempre por las convenciones y costumbres de la sociedad griega. La masa dionisiaca que se identifica con cada espectador (Nietzsche, 1999, p. 193).

El *ludus* romano, entre la burla, la comedia y la sátira, contradujo el ideal del teatro griego de orden ritual y cultural. Con la llegada del cristianismo, la Edad Media diseminó las nuevas creencias y la fe en el catolicismo en países hasta entonces paganos. Sin embargo, el mundo occidental hizo su propia traducción e interpretación de acuerdo con las necesidades sociales y la implantación del nuevo culto; las prácticas religiosas que se celebraban con motivo de las festividades formaban parte del entramado social. El teatro medieval, como instrumento didáctico incorporado a la liturgia, transmitía el mensajes teológico cristiano al pueblo. Como sostiene Berthold (1974), las representaciones de leyendas y milagros del teatro occidental sirvieron para mostrar la condenación y la salvación (p. 231).

En el barroco, el teatro será un aliado de la monarquía. Maravall (1986) argumenta en este sentido que el teatro hará patente el dirigismo político y social de las monarquías absolutistas del siglo XVII. Didactismo y moralización al servicio de los poderes hegemónicos; la monarquía, la política y la iglesia. En España, la “comedia nueva” prueba la correspondencia del teatro sobre tres ejes esenciales: el poder político de la monarquía, el poder religioso del clero y la ingente y heterogénea masa de súbditos que compone el espectro del ordenamiento social y estructural del Seicento. La escena encumbra la imagen rey, legitimando la sociedad jerárquica, apoyándose en la “concepción didáctica del *exemplum*” (pp. 78-93).

El teatro, como reflejo de la periodización de la historia, remite a la unidad cultural e histórica del arte, su representación simbólica en la sociedad. Los símbolos movidos por los mitos, incluso aquellos que se repiten en cada uno de sus ciclos históricos, se reescriben de manera diferente. Como plantea Ubersfeld (1988), estamos ante el oxímoron del tiempo teatral, “Esquilo re-escibe Prometeo, el teatro griego nos ofrece tres Electras” (p. 209).

El ascenso del realismo de la mano de Ibsen, Björnson y Strindberg hacia 1880 tiene gran trascendencia en todo el continente europeo. El mensaje de crítica social encarnado en la psicología del personaje, los estigmas familiares, la cuestión moral, apuntan a temas de interés colectivo como la liberación femenina, la soledad del hombre en la vejez o la ambición de la pequeña burguesía. Autores como Brieux, de Curel, Hauptmann, Tolstoi y Chéjov se adhirieron rápidamente al realismo y a su mensaje psico-social. El famoso portazo de Nora en *Casa de muñecas*, con el que Ibsen impuso una nueva y atrevida teoría de la liberación femenina, abrió una controversia sobre las convenciones sociales y morales del matrimonio, la crítica llegó a definirla la obra como una „tragedia del tiempo presente“. El realismo desnuda al hombre mostrándolo como víctima de sus frustraciones y de sus inseguridades ante una sociedad que le devora y anula.

Del teatro comprometido nacido en el Octubre teatral a la Europa sombría de 1940 quedan pocos restos de teatralización e ironía romántica, hay un nuevo significado dramático para el símbolo en el teatro de entreguerras. “Madre coraje”, personaje inspirado en la Guerra de los Treinta Años, oprimida por la fatalidad de su destino, es consciente de que la única forma de mantenerse viva es negociar durante la contienda bélica. Al mismo tiempo, la guerra aniquila uno tras otro a sus tres hijos. “Coraje”, flirtea con un cocinero holandés, protege a un capellán del ejército refugiado, pero también ellos la abandonan y en medio de su insoportable sufrimiento ha de arrastrar sola su carro y agarrarse a la necesidad de sobrevivir, para acabar aceptando este hecho con sobrecogedora sumisión: „Tengo que volver al negocio“. Brecht, entre lo cómico y lo trágico, entre el dualismo de pensamientos y emociones busca la forma dramática de su teatro. La acción del hombre contemporáneo que no puede entenderse

sin la política y la economía, la noción del teatro contemporáneo como la representación de la convivencia social del hombre (Brecht, 1970, pp. 142-143).

El siglo XX con sus „ismos“ filosóficos, sociales, políticos y artísticos refleja en buena parte de su producción dramática la vivencia colectiva de las guerras mundiales. Hacia 1940, soviéticos y alemanes poseen un teatro de impacto popular, ideológicamente dirigido a las masas trabajadoras. De las obras didácticas de Brecht y de los *Happenings* que hacia 1960 produce Kantor con su *Teatro de la muerte*, nace un teatro cargado de trascendencia política y un marcado discurso social, un teatro que no ofrece soluciones, sino que es reflejo de la confusión del mundo que toma como centro a “un sujeto dramático de múltiples resonancias y posibilidades” (Ponce, 1969, p. 253).

### 3. Virtualidad y Teatro Posdramático

Como indica Lehmann (2009), una historia del teatro nuevo o moderno debería ser escrita como “la perturbación recíproca entre el texto y la escena: la presencia del lenguaje detiene el torbellino de los elementos visuales” (p. 258). A partir de los años setenta, la monografía de Lehmann revisa el concepto posdramático en el teatro, la fragmentación y disolución de la idea del drama a la luz de la sociedad tecnológica y globalizada de finales del siglo XX en un nuevo contexto artístico que lleva al límite las relaciones entre texto y espectáculo, entre presencialidad y virtualidad. Queda así esbozado el espíritu de un nuevo teatro nacido hacia 1970 que evoluciona a partir del teatro social y épico de Brecht y de las formas del teatro experimental de la posvanguardia como el *happening*, colectivos en gran medida centrados en el activismo social o la creación puramente experimental como *The Living Theatre*, fundado por Beck y Malina, el *Grupo pánico* liderado por Jodorowsky y Topor, la música abstracta de John Cage, el *Teatro del Oprimido* de Boal, entre otros movimientos rupturistas.

Lo posdramático se orienta hacia la condensación (abstracción) de la forma física del drama, explorando de manera independiente y disruptiva su relación con el texto, otorgando a la realización escénica (estilización) el poder iconográfico e iconológico de la imagen teatral (real o virtual). Una sobrecarga que, en ocasiones, supera los límites de la obra llevándola a su desintegración, la pérdida de una coherencia estructural, bien sea por la atomización del personaje o por la inserción de dramaturgias colaterales o puntos/efectos de discontinuidad que interpolan un nuevo discurso. Lo que Benjamin (2003) en la época de la reproductibilidad técnica describe como la “pérdida del aura”, no solo para el arte, sino también más allá del este (p. 44). La reflexión nos pone en la antesala de la tradición como vuelco original de la naturaleza, lo primigenio del ritual y sus fuerzas mágicas frente a lo mediático que ejerce su poder, liquidando la tradición en favor de la industria y sus medios tecnológicos.

Hay una virtualidad presente en las diversas mutaciones del teatro, desde la tradición posclásica hasta la contemporaneidad, como un tipo de huella o posible ruptura oculta en los cimientos de la tradición clásica, lo que sitúa la idea de lo posdramático, como „desarrollo y florecimiento del potencial de la desintegración del drama mismo“ (Lehmann, 2009, pp. 76-77).

Si Brecht, como indica Barthes (2009), va construyendo el teatro épico a través de la suma de cuadros independientes -reflejo de la autofragmentación en la escritura- sin un impulso final demostrativo, semejante a la sucesión de cortes en los episodios contiguos de Eisenstein (p. 354), Heiner Müller, en la línea épica transgresora del drama alemán de finales de siglo, graba en el texto de forma virtual la secuencia fílmica de la Europa fragmentaria de la guerra fría.

En el *Scherzo* (3), de *Máquina Hamlet* (*Die Hamletmaschine*), escrita en 1977, la acotación atomiza el personaje shakesperiano: “Universidad de los muertos. Murmullos y susurros. Desde sus lápidas (púlpitos) los filósofos muertos arrojan sus libros a Hamlet. Galería (ballet) de mujeres muertas. Mujer colgando de una soga. Mujer con las arterias abiertas, etc...” (Müller, 2003).

Estamos ante la descripción del cuadro escénico que pone fin al monólogo de OFELIA (CORO/HAMLET). Un vertido de imágenes, sin aparente conexión, para contextualizar el acto violento en el que Ofelia sale a la calle vestida con su propia sangre. La didascalia tiene un gran poder visual, discursivo, ideológico y semiótico, lo virtual emerge ante una escritura de significado ambiguo, críptico, de compleja realización escénica. Sobre la posibilidad de su materialización, el propio dramaturgo reconoce lo siguiente:

Allí hay acotaciones escénicas desesperadas, todas irrealizables, un síntoma de que no puedo concebir ninguna posibilidad de realización y de que no veo un espacio donde eso funcione. Eso significa que, en el fondo, se trata de obras o textos cuyo único escenario es, por ejemplo, mi cerebro o mi cabeza. En este cráneo se representan. ¿Cómo se hace eso en el teatro? (Müller, 1995)

A esta virtualidad de lo imposible en términos de realización escénica hay que añadir el complejo manejo del tiempo escénico para hacer frente al texto y las acotaciones, texto principal y secundario aparecen prácticamente fusionados en el texto sin que podamos precisar quién es el emisor, dónde o cuándo habla. Estamos ante una dramaturgia magmática, desprovista de un punto de vista único, que apunta a una realización escénica altamente compleja en el espacio virtual de la representación. En este sentido, la semiótica teatral contribuye a esclarecer la noción del tiempo en el teatro.

Ubersfeld (1998) apunta a dos temporalidades distintas: el tiempo de la representación, un tiempo más o menos convenido, dependiendo de los códigos de determinada cultura, y el de la “acción representada”. Ambas temporalidades, remitirían a una relación de continuidad y discontinuidad entre el tiempo del espectador y el tiempo representado (pp. 159-160).

El modelo dramatólogo propuesto por García Barrientos (1991) expone la división del tiempo a partir de tres niveles. El “tiempo diegético”: relativo al texto, a la fábula, a los hechos narrados, el “tiempo escénico” que es comunicativo e intersubjetivo, “en pleno proceso de construcción que resulta del intercambio comunicativo de actores y espectadores”, el tiempo vivido real de la representación, y finalmente el “tiempo dramático” que es la temporalidad de lo representado como tiempo-signo, tiempo artístico, reflejado en lo icónico, la relación entre el texto y su escenificación comparable a la equivalencia entre signo y significante (pp. 152-155).

El teatro posdramático, a través de la tecnología, llevará al límite las categorías de tiempo y espacio. Lo real y lo virtual coexistirán en un paralelo discursivo entre el lenguaje y lo simbólico.

### 3.1. Teatro tecnológico

Nuevas tecnologías para nuevos medios artísticos transgreden las fronteras entre lo analógico y lo digital. Relaciones de hibridación que combinan restos fragmentarios de un lenguaje analógico diluido en el modelado virtual basado en la simulación, un reto perceptivo, inmersivo y narrativo para el espectador. En el teatro posdramático, este hecho se identificaría como un tipo de teatro *high tech* que introduce el uso de la tecnología multimedia difuminando fronteras entre realidad y virtualidad, “un tiempo de la percepción altamente intensificado, según el arte de la estética del vídeo”, un juego entre materialidad e inmaterialidad (Lehmann, 2009, p. 387).

En la concurrencia de estas conexiones interdisciplinarias entre teatro y medios tecnológicos se ofrecen diversos enfoques interactivos para un uso artístico de la técnica multimedia aplicada. Como sostiene Ilasca (2019), “en el siglo XXI, la escritura intermedial supone desarrollar una dinámica creativa híbrida, situarse en el territorio indefinido entre distintos medios para poder mediar entre la literatura y el mundo”.

El diseño espectacular multimedia combina o alterna recursos convencionales y analógicos con otros dispositivos digitales: pantallas, proyectores de imagen, iluminación con robótica, equipos de sonorización, *software* digital..., combinando diferentes técnicas.

*Robótica*. Combinación de robótica e inteligencia artificial: Huang Yi, *Huang Yi & Kuka* (2022). Daito Manabe, *Rhizomatiks* (2006). Marcel-lí Antúnez Roca, *EPIZOO performance mecatrónica interactiva* (1994).

*Escenografía digital/virtual*. Decorado proyectado. Tratamiento digital de imágenes proyectadas, dispositivos digitales integrados al diseño escenográfico y espacial: Robert Lepage, *887* (2015). Es Devlin, *Otelo* (2015), The Builders Association & dbox, *Super vision* (2005-2006).

*Interacciones con la red*: crossmedia, dramaturgias expandidas: Woster Group, *La madre* (2021). Matías Umpiérrez, *Distancia* (2013). Station House Opera, *Nido de yegua* (2001).

*Videoescena/Videomapping*. Tratamiento de imágenes en movimiento, animación virtual sobre superficies reales. Recursos artísticos del montaje cinematográfico. Videoproyecciones en 2D y 3D: Matías Umpiérrez, *Museo de la ficción I. Imperio* (2021). Álvaro Luna, *Macbeth* (2020). 1927, *La flauta mágica* (2012).

*Inmersividad e interactividad*. Dispositivos móviles, gafas de Realidad Virtual (RV), juegos de *Escape Room*: Robert Lepage, *La biblioteca de noche* (2022). Rimini Protokoll, *Situation Rooms a multiplayer video piece* (2019). Gregory Doran (RSC), *The Tempest* (2016-2017).

Varios neologismos dan lugar a una serie de reflexiones sobre presencialidad, virtualidad, inmersión, hiperrealidad, narrativa electrónica o Inteligencia Artificial (IA) aplicada al teatro tecnológico.

„Sistematurgia“, entre el teatro y el performance, es un concepto creado por Marcel-lí Antúnez Roca para definir una metodología como „dramaturgia de los sistemas computacionales“ (Antúnez Roca, s. f.).

Murray (1999) propone la definición „ciberdrama“, que abarcaría todas las formas de la narrativa digital como visión extendida de la dramaturgia. Una narrativa expandida que permite, por ejemplo, que veamos una misma situación reflejada desde el punto de vista, no de uno, sino de otros personajes (p. 291).

“Mediaturgia”, es el término acuñado por Bonnie Marranca para poner el foco en la investigación de los medios audiovisuales y su integración/interacción en el teatro:

Una mediaturgia contemporánea exige del espectador la comprensión de un acontecimiento que sucede tanto en el espacio físico como en el virtual, sin ofrecer ninguna perspectiva fija -solamente modos alterados de percibir el espacio y el tiempo, la imagen y el texto, los cuerpos y su desaparición-. (Marranca, 2011, p. 207)

### 3.2. Teatro virtual en tiempos de pandemia

Con la llegada de la pandemia causada por la COVID-19 en 2020, las relaciones entre tecnología digital y teatro fueron puestas a prueba en un escenario hasta el momento desconocido. Las Industrias Culturales y Creativas (ICC) detuvieron su actividad, provocando una parálisis en la creación y gestión de contenidos. El teatro, la

danza, la música, las artes vivas tuvieron que cesar su actividad ante el cierre de teatros y salas de exhibición. Esta emergencia cultural, a escala global, hizo que emergieran de forma improvisada y precipitada una serie de proyectos teatrales que transgredieron el modelo presencial del teatro, forzados a adaptarse a las condiciones de aislamiento impuestas y adoptando un modelo transfronterizo orientado en dos direcciones, por un lado, la difusión a través de medios digitales, por otro, la creación y escenificación con medios digitales.

*Difusión a través de medios digitales:* instituciones públicas y privadas, teatros, salas, compañías ampliaron sus contenidos en las redes sociales y en plataformas digitales, portales *webs* y plataformas de contenido cultural temático: *My Opera player* presentó, vía *online* y en acceso abierto, parte del catálogo de óperas y éxitos de las últimas temporadas del Teatro Real de Madrid y el Gran Teatre del Liceu de Barcelona. También se ofrecieron producciones gratuitas del NCPA de Pekín y del Teatro Colón de Buenos Aires (Ibars, 2020). Arte, *Scenikus*, *The Metropolitan Opera* (MET) o la *Royal Shakespeare Company*, entre otras instituciones de referencia, a través de sus canales, abrieron al público digital gran parte de su programación de pago, con un amplio programa de ópera, música, danza y teatro.

*PlateaLive* ofreció dos proyectos del director teatral Daniel Veronese, específicamente elaborados para el formato digital, ambos interpretados en tiempo real: *Los arrepentidos* de Marcus Lindeen con solo dos actores, y *La persona deprimida*, de David Foster Wallace, adaptada en forma de monólogo, interpretada por María Onetto quien dialoga con los espectadores a través de la cámara, sentada, detrás de una mesa, al otro lado de la pantalla (Equipo Qepd.News, 2020).

*Creación y escenificación con medios digitales:* en esta categoría se clasifican proyectos escénicos ideados, desarrollados y transmitidos de forma totalmente virtual, apoyados por las aplicaciones y plataformas digitales como *Instagram*, *Facebook*, *Twitter* o *WhatsApp*. Canales audiovisuales como *YouTube* o *Vimeo* realizaron emisiones *online* o en *streaming*, también se pusieron a disposición de los usuarios archivos de audio con contenidos teatrales adaptados al formato *podcast*.

En julio de 2020 se presenta *Bitácora de Ida y Vuelta. Radio Teatro*. Creado por Felipe Cabezas y música de Pere Cabaret, inspirado en la vida del cantante Miguel Molina. La pieza se estrena dentro de la programación del Festival Grec, espacio "Grec de proximidad" para espectáculos de tipo virtual. La propuesta inicial, ideada con un formato de teatro musical presencial se transformó en versión radio, mediante archivos de voz y *podcast* (Cabezas, s. f.).

A través de la aplicación *Darkfield Radio* llega en 2020 la experiencia digital inmersiva con *Double*, un *podcast* teatral entre realidad y ficción que sumerge al espectador en mundos ilusorios y sugerentes dentro de un "espacio confinado". El sonido binaural domina la experiencia auditiva, todo lo que necesita la audiencia es un teléfono con la aplicación y unos auriculares, "la propia casa se convierte en escenario para el desarrollo de la narración, borrando las líneas entre lo real y lo imaginado" (Pound Arts, 2020).

*WhatsApp* es la aplicación utilizada para representar *Amor en cuarentena* de Santiago Loza, con la dirección de Guillermo Cacace y un elenco de actores de Argentina y España (Cecilia Roth, Leonardo Sbaraglia, María Valverde, Jaime Lorente...). Muñoz (2021) define la obra como experiencia multisensorial que reconstruye una historia de amor a través de mensajes de audio, música, fotos y textos que llegan a nuestro dispositivo móvil. Previamente, el espectador accede a una plataforma *web* donde se aloja el programa del espectáculo y elige a uno de los actores del reparto con el que desea interactuar en esta microficción digital. A través del móvil, durante 14 días, recibe mensajes diarios del "personaje digital" que asume el rol de una antigua pareja imaginaria que vuelve para compartir la soledad del confinamiento y recordar un tiempo pasado.

*The Builders Association*, compañía teatral que explora la *crossmedia*, estrena en mayo de 2020 *Ten stories* (2020). *A Decameron from The Builders*, adaptación de James Gibbs sobre la obra de Boccaccio, dirigido por Marianne Weems. El espectáculo, compuesto por diez piezas de treinta minutos, se pudo ver a través de TWITCH.TV/BUILDERSNYC en formato multipantalla. Desde sus casas, los diez artistas invitados contaron historias de pasado y presente, intercalando imágenes de naturaleza y de ciudades vacías (*The Builders Association*, 2020).

*Black Box*, de Rimini Protokoll, se define como „teatro fantasma para una persona“, una experiencia presencial-individual que combina elementos y dispositivos analógicos y digitales, presenciales y virtuales. La caja mágica del teatro se abre para un solo espectador que realiza un paseo interior con guantes por las diferentes estancias del edificio escénico: pasillos, camerinos, filas vacías, escenario, backstage... Unos auriculares le acompañan en el viaje, escucha voces grabadas con microfónica binaural y música para reconstruir una partitura „a partir del palimpsesto de la memoria“ (Kaegi, 2020).

La Joven Compañía Nacional de Teatro Clásico "virtualiza" la poética de Lope en la obra *En otro reino extraño*, dirigida por David Boceta. Una pieza audiovisual grabada íntegramente por videoconferencia, estrenada en el julio de 2020 en el Festival Internacional de Teatro Clásico de Almagro. Como describe García Fernández (2021), los encuentros empezaron por vía *Zoom* en forma de charlas entre actores y director en las que se reflexionaba sobre el tema del amor y los textos de Lope. Las conversaciones de estas sesiones en remoto fueron grabadas y enviadas al responsable de la creación digital, el diseñador Álvaro Luna, quien dio forma definitiva al proyecto digital desarrollando finalmente el vídeo-montaje de la pieza audiovisual (pp. 248-249).

#### 4. Conclusiones

El teatro se hace inmersivo e interactivo a través de la tecnología y los medios digitales, introduciéndose cada vez más en territorios híbridos, creativos, colaborativos y coparticipativos, estableciendo nexos entre naturaleza y cultura científica. Se deducen relaciones transversales entre tecnología y expresión escénica con una mayor tendencia al uso artístico y expresivo de los dispositivos digitales multimedia: pantallas, iluminación, sonorización del espacio escénico, equipos de proyección... Estos elementos ejercen como soportes del diseño interactivo del espectáculo permitiendo que la escena analógica, artesana, se prolongue, conecte con el espacio digital.

Se advierte una concentración de medios digitales en las estrategias compositivas de la puesta en escena. En este sentido, se percibe el desplazamiento de lo figurativo en favor de lo subjetivo, la síntesis de la experiencia virtual del espectáculo ligado a los estándares de la cultura mediática, la simultaneidad y densidad visual en el tratamiento de las imágenes y su efecto en el texto representado. Estas relaciones suponen la inclusión de narrativas transmediales para una dramaturgia abierta, no normativa, con tendencia a la reescritura, al quiebre de la continuidad de la fábula dramática, el abandono de la psicología del personaje, la ausencia de causalidad, interacciones entre cuerpo y máquina, rechazo de una única perspectiva del texto, simultaneidad compleja en los canales ópticos y sonoros de la puesta en escena.

Se corrobora que esta tendencia hacia innovación tecnológica, aplicada al lenguaje escenoplástico, tiene un hilo histórico que comienza en los ismos de la vanguardia teatral y en la revolución posdramática de la segunda mitad del siglo XX y comienzos del siglo XXI, un poso tecnológico que constata la tendencia a la hibridación entre lo analógico y lo digital, lo virtual y lo presencial, no como desplazamientos arbitrarios, sino como procesos y modelos que confirman la singularidad del teatro, su capacidad para adaptarse a la emergencia cultural de sus ciclos históricos.

Se comprueba que la virtualidad no es un término reciente, sino un factor connatural al hecho escénico tanto en lo dramático como en lo espectacular, por tanto, puede ser comprobado como la relación histórica entre teatro y tecnología.

Se infiere que el teatro sigue siendo una experiencia presencial para ser compartida en colectividad, paralelamente a este hecho, consustancial a sus convenciones históricas, la frontera entre lo presencial y lo virtual se ha ido desdibujado en los últimos veinte años, emplazando al espectador teatral a vivir nuevas experiencias sensoriales y virtuales. En esta demarcación, la comunicación digital y la Inteligencia Artificial (IA) tienen un peso sustancial, como pudo constatarse en los proyectos escénicos que se desarrollaron como soluciones alternativas a la parálisis de la actividad escénica por el cierre de los teatros durante las restricciones de la pandemia de la COVID-19.

## Referencias

- Antúnez Roca, M. (s. f.). *Sistematurgia, Método y ejemplos de las dramaturgias de los sistemas computacionales*. Marceliantunez.Com. <http://www.marceliantunez.com/work/sistematurgia/>
- Appia, A. (1999). *Escritos*. En J. A. Sánchez (Ed.), *La escena moderna. Manifiestos y textos sobre teatro de la época de las vanguardias* (pp. 55–64). Akal.
- (2000). *La música y la puesta en escena. La obra de Arte viviente*. Serie: Teoría y Práctica del Teatro. Asociación de Directores de Escena de España.
- Artaud, A. (2011). *El teatro y su doble*. Edhasa.
- Barthes, R. (2009). *Escritos sobre teatro*. Paidós.
- (2003). *Ensayos críticos*. Seix Barral.
- Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ítaca.
- Berthold, M. (1974) *Historia del teatro social*. Vol. 1. Ediciones Guadarrama.
- Bettetini, G. (1977). *Producción significativa y puesta en escena*. Col. Punto y línea. Gustavo Gili.
- Braun, E. (1992). *El director y la escena. Del naturalismo a Grotowski*. Galerna.
- Brecht, B. (1970). *Escritos sobre Teatro - Tomo II*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- Cabezas, F.(s. f.). *Bitácora de Ida y Vuelta. Radio Teatro*. <http://www.felipecabezas.net/elotroteatro/>
- Ceballos, E. (2016). *Principios de dirección escénica*. Escenología Ediciones.
- Corvin, M. (1973). *El teatro nuevo*. Oikos-tau S.A.
- D'Amico, S. (1971). *Historia del Teatro Dramático*. Tomo I. La Habana: Instituto cubano del libro.
- Darkfield Radio. (s. f.). *Darkfield*. <https://www.darkfield.org/radio>
- De Toro, F. (2008). *Semiótica del teatro*. Del texto a la puesta en escena. Galerna
- Díez Borque, J. M. y García Lorenzo, L. (1975). *Presentación*. En VV.AA., *Semiología del teatro*. Planeta.
- Equipo Qepd.News. (2020, 10 agosto). *Dos experiencias escénicas, dirigidas por Daniel Veronese, se transmitirán en vivo a través de PlateaLive*. qepd.news. Recuperado 15 de abril de 2022, de <https://cutt.ly/kLtiVsV>
- Fuchs, G. (1999). *La revolución del teatro (1909)*. En J. A. Sánchez (Ed.), *La escena moderna*.
- García Barrientos, J. L. (1991). *Drama y Tiempo*. Madrid: CSIC.
- García Fernández, O. (2021). *Crónica del coloquio sobre la representación de En otro reino extraño por la Joven Compañía Nacional de Teatro Clásico*. (pp. 248-249). Doi: [http://doi.org/10.18239/cor\\_46.2021.00](http://doi.org/10.18239/cor_46.2021.00)
- Gouhier, H. (1954). *La esencia del teatro*. Madrid: Artola.
- Ibars, K. (2020, 24 marzo). *My Opera Player, la plataforma del Teatro Real y el Gran Teatre del Liceu*. Ópera Actual. <https://cutt.ly/DLtheK8>
- Ilasca, R. (2019). *La narrativa expandida de Jorge Carrión y Agustín Fernández Mallo: prácticas intermediales en la época postdigital*. ILCEA, 35. <https://doi.org/10.4000/ilcea.6171>
- Kaegi, S. (2020, julio 17). *Black Box*. Rimini Protokoll. <https://cutt.ly/QLyQgMd>
- Kandinsky, V. (1995). *Punto y línea sobre plano. Contribución al análisis de los elementos pictóricos*. Editorial Labor.
- Kowzan, T. (1997). *El signo en el teatro. Introducción a la semiología del arte del espectáculo*. En VV.AA., *Teoría del teatro* (págs. 121-154). Madrid: Arco libros.
- Marranca, B. (2011). *La escena como diseño. La mediaturgia de Firefall de John Jesurun*. En *repensar la dramaturgia. Errancia y transformación* (pp. 201-220). Centro Párraga y CENDEAC.
- Mignon, P.-L. (1973). *Historia del teatro contemporáneo*. Guadarrama.
- Müller, H. (1995). *El teatro es crisis (entrevista a Heiner Müller)*. Universidad de Chile. <https://cutt.ly/BLpWWlq>
- (13 de junio de 2003). *Ribera despojada / Medea Material / Paisaje con Argonautas de Heiner Müller*. Trad. de S. Madariaga. En Lethé. Dies Irae, Dies Illa. <http://21091976.blogspot.com.ar/>
- Muñoz, P. (2021, 25 julio). *Amor de cuarentena (2020)*, de Santiago Loza. *Revista FlipAr*. <https://cutt.ly/2Lygsyz>
- Murray, J. H. (1999). *Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio*. Paidós.
- Nietzsche, F. (1999) *Estética y teoría de las artes*. Editorial Tecnos.
- Pavis, P. (1998). *Diccionario del Teatro*. Barcelona: Paidós
- Piscator, E. (1930). *El Teatro Político*. Madrid: Cénit
- Ponce, F. (1969). *Introducción al teatro contemporáneo*. Editora Nacional.
- Pound Arts. (2020, 16 noviembre). *ONLINE CONTENT: Darkfield Radio: DOUBLE*. PoundArts. <https://cutt.ly/XLyuJmQ>
- Reinhardt, M. (1999). *Escritos*. En J. A. Sánchez (Ed.), *La escena moderna. Manifiestos y textos sobre teatro de la época de las vanguardias* (pp. 99–106). Akal.
- Schlemmer, O. (1999). *Hombre y figura artística (1925)*. Escritos. En J. A. Sánchez (Ed.), *La escena moderna. Manifiestos y textos sobre teatro de la época de las vanguardias* (pp. 99–106). Akal.
- Serreau, G. (1967). *Historia del Nouveau Théâtre*. México: Siglo XXI.
- The Builders Association. (2020). *Ten stories (2020). A Decameron from The Builders*. The Builders Association. <https://cutt.ly/qLt0UHK>
- Ubersfeld, A. (1998). *Semiótica Teatral*. Madrid 1998: Cátedra.

Veinstein, A. (1962). *La puesta en escena*. Fabril Editora.