



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO  
MAESTRÍA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL  
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN VISUAL Y ENTORNO

**LA IMAGEN ESCENA  
COMO HERRAMIENTA TEÓRICO-CONCEPTUAL  
DE CONFIGURACIÓN VISUAL  
PARA EL DISEÑO DE EXPERIENCIAS TEATRALIZADAS**

TESIS  
PARA OPTAR POR EL GRADO DE:  
MAESTRA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:  
ALINE ANGELICA ESTRADA ALFARO

TUTOR PRINCIPAL  
ARTURO ALBARRÁN SAMANIEGO  
POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO

CIUDAD DE MÉXICO, SEPTIEMBRE DE 2020.



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

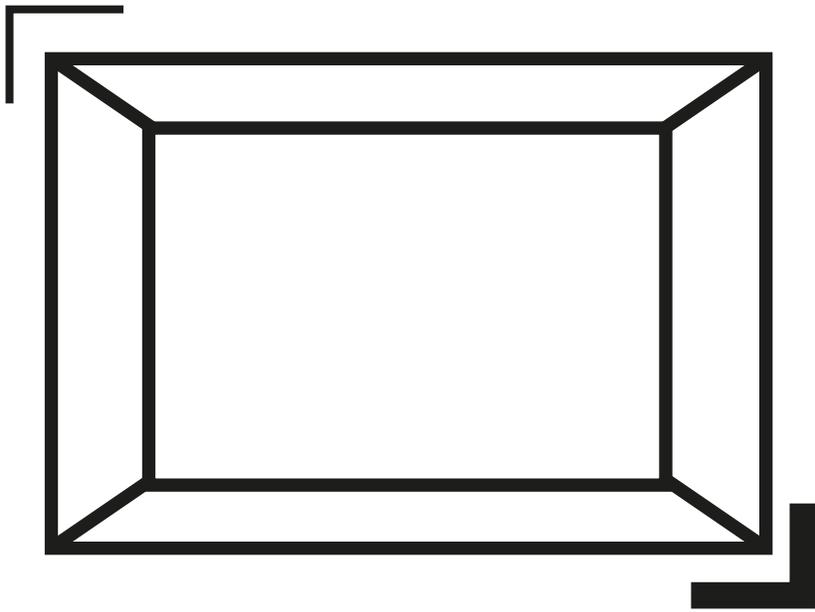
El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.





# LA IMAGEN ESCENA

COMO HERRAMIENTA TEÓRICO-CONCEPTUAL  
DE CONFIGURACIÓN VISUAL  
PARA EL DISEÑO DE  
EXPERIENCIAS TEATRALIZADAS



<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>9</b>
<b>CAPITULO 1.</b>	
<b>ASPECTOS GENERALES: EL TEATRO COMO LUGAR DE TEATRALIDAD</b>	
1.1 Lugar de teatralidad: una discusión inicial a partir de Sánchez y Adame.....	19
1.2 Diseño de la atmósfera teatral.....	32
1.3 Visualidad de la “Imagen escena”.....	37
1.4 Los elementos visuales: iluminación, vestuario y maquillaje, escenografía.....	41
1.4.1 Iluminación.....	45
1.4.2 Vestuario y maquillaje.....	52
1.4.3 Escenografía.....	56
<b>CAPITULO 2.</b>	
<b>PERCEPCIÓN DE LA EXPERIENCIA ESCENICA: LA “IMAGEN ESCENA”</b>	
2.1 La experiencia escénica en el plano perceptual y simbólico de la imagen escena.....	60
2.1.1 Lo perceptual de la experiencia escénica: el reconocimiento de la forma.....	69
2.1.2 Lo simbólico de la experiencia escénica: los signos artificiales.....	71
2.2 La intertextualidad de la experiencia escénica: texto dramático y texto espectacular.....	75
2.3 La experiencia espectador-escena a partir del panorama de las prácticas del teatro posmodernista.....	77
2.4 La experiencia escénica desde la perspectiva del diseño.....	87
2.5 El diseño de experiencias escénicas: una discusión a partir de Mike Press y Rachel Cooper.....	91

**CAPITULO 3.**

**LA CONCEPTUALIZACIÓN DE LA “IMAGEN ESCENA”  
DESDE EL DISEÑO..... 99**

3.1 Generalidades de la “Imagen escena” posmoderna  
y su asociación al concepto de diseño..... **103**

3.2 Las prácticas escenográficas de Wilson y Lepage  
como referencias visuales para la configuración de la  
“Imagen escena”..... **109**

3.3 Consideraciones teóricas para la construcción  
de la “imagen escena”..... **126**

**CONCLUSIONES..... 136**

**BIBLIOGRAFÍA..... 147**

# INDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1.</b> Estudios de la evolución del teatro.....	<b>34</b>
<b>Figura 2.</b> Formas del espacio teatral.....	<b>35</b>
<b>Figura 3.</b> Escena de la obra <i>Hamletmachine</i> de Heiner Müller..	<b>39</b>
<b>Figura 4.</b> Iluminación de la obra <i>Hamletmachine</i> de Heiner Müller.....	<b>47</b>
<b>Figura 5.</b> Maquillaje y vestuario de la obra <i>Sandman</i> de Robert Wilson .....	<b>55</b>
<b>Figura 6.</b> Escenografía de la obra <i>Hamletmachine</i> de Heiner Müller.....	<b>58</b>
<b>Figura 7.</b> Escenas seleccionadas de las obras de Robert Wilson. ....	<b>65</b>
<b>Figura 8.</b> Escenas seleccionadas de la obra <i>Needles and Opium</i> de Robert Lepage.....	<b>74</b>
<b>Figura 9.</b> Cuadro de vídeo de la obra <i>Adam's Passion</i> de Robert Wilson.....	<b>82</b>
<b>Figura 10.</b> Escena seleccionada de la obra <i>Einstein on the Beach</i> de Robert Wilson. ....	<b>85</b>
<b>Figura 11.</b> Esquema comparativo de configuración de diseño según Zimmermann, Aicher y Simón Sol con relación a la “imagen escena”.....	<b>102</b>
<b>Figura 12.</b> Tabla de elementos generales de la “imagen escena”.....	<b>106</b>
<b>Figura 13.</b> Escenas seleccionadas algunos montajes de Robert Wilson <i>Macbeth / The Little Match Girl</i> .....	<b>110</b>
<b>Figura 14.</b> Escenas seleccionadas de los montajes de Robert Wilson, usos de la iluminación.....	<b>113</b>
<b>Figura 15.</b> Escena de la obra <i>Pushkin's Fairy Tales</i> de Robert Wilson.....	<b>114</b>
<b>Figura 16.</b> Escenas seleccionadas de la obra <i>Der Ring des Nibelungen</i> montada por Robert Lepage.....	<b>116</b>
<b>Figura 17.</b> Escenas de la obra autobiográfica 887.....	<b>117</b>

<b>Figura 18.</b> E scenas de la producción <i>Frame by frame</i> .....	<b>117</b>
<b>Figura 19.</b> Intermedialidad en montajes de Robert Lepage.....	<b>120</b>
<b>Figura 20.</b> Esquema proceso de diseño según Bruce Archer.....	<b>123</b>
<b>Figura 21.</b> Esquema de “Transferencia imagen-realidad”.....	<b>128</b>
<b>Figura 22.</b> Esquema del proceso de conceptualización de la “imagen escena” desde el diseño .....	<b>134</b>

## INTRODUCCIÓN

La construcción de teatralidad engloba un sistema complejo de signos y sensaciones, estudiados a partir del enfoque del teatro. Es por ello que, para comenzar, vale la pena reflexionar acerca de la percepción de dicho entorno teatral; donde la representación está configurada por un conjunto de características, que le permiten a este entorno verse como se ve y sentirse como se percibe. Es en el escenario, donde la teatralidad de la representación, determina la percepción de artificialidad plástico-simbólica de una escena. Justo es esta configuración de teatralidad una de las razones por las cuales se piensa es conveniente investigar en torno a este tema.

Debido a esto, se propone con esta investigación establecer un puente entre esta configuración de teatralidad y los elementos de configuración del diseño para la conceptualización de una herramienta teórica, con la que se pueda construir un entorno teatralizado en otros espacios fuera del teatro, desde la perspectiva del diseño. Esto, surge debido a que, es necesario incorporar lenguajes de otros ámbitos al diseño, cuyo enfoque sea generar un diálogo con otras disciplinas, donde también se apliquen los principios compositivos para la realización de sus productos. En este sentido, es sustancial proponer un cambio, a través de proyectos como éste que establezcan puentes con el diseño. Además de que, el teatro es una disciplina artística donde convergen una diversidad de sistemas de signos, cuyo lenguaje visual dota al espectador de estímulos que conducen su capacidad imaginaria al espacio artificial

donde el director lo quiere llevar. En lo personal, esta configuración de la escena fue una de las razones para iniciar esta investigación.

En ese tono, a partir de este proyecto titulado, *La teatralidad de la "imagen escena" como herramienta teórica de configuración para el diseño de experiencias teatralizadas*, se presenta como una discusión teórica descriptiva. En la que, en su primera parte, se exponen una serie de conceptos asociados a la disciplina del teatro, para después establecer un puente con el diseño. De tal modo que, dicha argumentación como ya se comentó, parte del concepto de "teatralidad" de una representación escénica. A partir de este, se desarrolla la propuesta conceptual, a la cual se le denomina "imagen escena", de tal forma que vale la pena advertir es el objeto de estudio de este proyecto. Por ello, en este momento, es importante definir lo que para este proyecto es la "imagen escena", debido a que este concepto se construye de varios elementos. Así pues, la "imagen escena" surge entonces a partir del análisis de la representación simbólica, plástica y significativa de los elementos compositivos de la teatralidad; de esta manera, en lo simbólico, está conformada por la artificialidad de los signos; en lo plástico se integra por la composición visual de los elementos de la escena: la iluminación, el vestuario, el maquillaje y la escenografía; y en lo significativo, se construye a partir de la experiencia del espectador. Entonces, como se puede ver, la "imagen escena" es un término conformado por varios elementos para su conceptualización, de tal manera que, estos le dan forma y sentido. Por esto, es necesario recordar durante la lectura, este concepto de la "imagen escena", ya que es el hilo conductor de toda la investigación.

Ahora bien, aunque ésta es una discusión teórico conceptual, es necesario tener un panorama histórico contextual para marcar los límites de estudio. Debido a que, la referencia de teatralidad, ya expuesta unas líneas atrás, viene del teatro y se presentan, por esto, a manera de coyunturas temporales y ejemplos para la discusión, las prácticas del "teatro posmoderno" y las "nuevas dramaturgias del siglo XXI". Ya que, como se verá, sirven de referencia visual para este

tipo de teatro, porque son el resultado de una manifestación artística, en donde la imagen está presente en escena, no como metáfora del texto teatral, sino como el universo espectacular de los signos integradores de la dramaturgia. Esto visto desde la perspectiva de June Schlueter, quien explica cómo el “teatro posmoderno” surge de las prácticas performativas, que se conceptualizan de otra manera, a diferencia de las prácticas tradicionales. Así mismo, esta coyuntura temporal sirve para reflexionar en la última parte de este proyecto, en torno a las prácticas escenográficas de dos creadores escénicos posmodernos: Robert Wilson y Robert Lepage, como referencias visuales para la configuración de la “imagen escena”.

En este orden de ideas, y en respuesta al marco conceptual de la investigación, se parte de tres principios explicativos desde el enfoque de lo teatral, que en conjunto definen una parte de la conceptualización de la llamada “imagen escena”. Los cuales se reflexionan en el primer y segundo capítulo del proyecto, cuyo eje transversal es la relación escena – experiencia:

- El teatro como un lugar de teatralidad.
- La “imagen escena” como forma perceptual y simbólica.
- La experiencia escénica como representación significativa.

En complemento a esto, en el tercer capítulo se discute la conceptualización de la “imagen escena”, esto desde un enfoque teórico de configuración del diseño, cuya aproximación de la “imagen escena”, se argumenta a partir de las posturas teóricas de Yves Zimmermann, Otl Aicher y Gabriel Simón Sol.

Entonces, para comenzar el desarrollo de lo enunciado, en el primer capítulo llamado *Aspectos generales: el teatro como lugar de teatralidad*, se revisan las posturas de los teóricos en crítica teatral, José Antonio Sánchez y Domingo Adame, en torno a la teatralidad. Y

con respecto a las consideraciones del término desde la perspectiva social se revisa la postura de Juan Villegas. Por consiguiente, en este capítulo, el punto de partida es el término “teatro en el campo expandido” de Sánchez, con el cual se advierte un cambio en las prácticas escenográficas, cuyo enfoque es proyectar la teatralidad en otros espacios. De aquí la referencia de la “escena expandida”, con la cual, las teatralidades salen de la tradicional puesta en escena. Y es, con el texto *Prácticas de lo real en la escena contemporánea*, que Sánchez advierte que la participación del espectador con relación a la escena, es uno de los aspectos que se modifican a partir de estas prácticas. Por ello, justo a partir de esta idea, de concebir el teatro como un espacio de interacción (donde la representación da forma y sustancia al lugar), es que se abre una línea de diálogo con la percepción de la experiencia escénica, que en el segundo capítulo se discute con mayor claridad.

Por otro lado, se toma como referencia la postura de Adame en torno a la “teatralidad”, porque éste la define como la transformación e innovación de una condición con la que la mirada del espectador requiere separar lo imaginario de lo real. Claro, es que, a partir de la materialización de la realidad, se le da visibilidad a la representación de la escena; en cuyo enfoque interviene el diseño de la representación compuesta por símbolos, así mismo se observa cómo su configuración necesita de la relación artista-espectador y de la combinación de los elementos en el espacio. En esta misma línea de “teatralidad”, se exponen las “teatralidades sociales” de Juan Villegas, como una postura de teatralidad colectiva en la que la aproximación de la representación al entorno real, abre un espacio donde tanto espectadores como creadores escénicos se comportan como actores del entorno social. En este sentido, con esta referencia es que la representación de la escena se puede percibir dentro y fuera del teatro, puesto que estas “teatralidades sociales” son la manera en que el espectador se relaciona con su entorno. A partir de esta postura, se da sentido al diseño de experiencias teatralizadas fuera del espacio teatral, en

donde la interacción espectador-escena se ve determinada por las experiencias previas del espectador pero también por la percepción del entorno modificado.

Así mismo, se discute el diseño de la atmósfera teatral porque, para este proyecto son de interés todos los elementos que aparecen de manera visible en escena y hacen posible la composición del espacio. Vale la pena señalar, que el término “espacio” en esta investigación corresponde al contexto que rodea la “imagen escena” en lo perceptible y lo conceptual. Y aunque los elementos técnicos y funcionales de la estructura escénica sean los que integran el espacio arquitectónico (tales como las escalas, los elementos del piso, los muros, el plafón, la planimetría, la profundidad, la proxémica, etc.). Se aclara que, la valoración de dichos elementos técnicos y funcionales, así como el estudio espacial de esta estructura escénica, son temas que no se desarrollan en esta investigación, debido a que el interés principal es la conceptualización de la propuesta teórica de la “imagen escena”. No obstante, el espacio objetivo de la “imagen escena” en el cual se construye de manera racional una realidad aparente; es decir, una experiencia teatralizada, es un elemento de soporte de la artificialidad de los signos representados. Por ello, cada elemento en el escenario es producto de la experiencia personal, la creatividad y los saberes que, dentro de un proceso y un lenguaje común, permiten proyectar una experiencia teatralizada. Por otro lado, para problematizar del espacio en el ámbito teatral, Patrice Pavis hace una clasificación de los espacios en: “visibles” e “invisibles”; en este caso, el interés se centra en lo “visible”, es decir lo escénico y lo escenográfico. Sumado a esto, y para completar la idea de “visibilidad”, se toma a consideración la postura de José Antonio Sánchez, quien advierte la oportunidad de transformar lo “aparente ante las colectividades”, es decir la “visualidad”. Esta idea, viene a bien, para la interpretación de los elementos compositivos presentes en la “imagen escena”, porque esta imagen no solo es representación sino también un entorno para la interpretación de lugares y hechos.

En esta secuencia de ideas, también se argumentan las condiciones de los elementos visuales de dicha representación teatral, las cuales en el “teatro posmoderno” han sido tratadas desde la perspectiva de “autonomía del teatro” según Rubén Ortíz. Quien asume que, a partir de esta postura, la conceptualización de los elementos visuales está condicionada por las particularidades del ambiente, porque no se trata de seguir métodos, sino de aproximarse a la realidad a partir de la configuración del ambiente. Y es con esta condición de “autonomía del teatro” y la postura de “teatro en el campo expandido”, que se abre la posibilidad de incorporar otros lenguajes para la configuración de los elementos en la representación escénica en otros espacios.

Una vez discutidos los aspectos generales en torno a la “teatralidad”, en el segundo capítulo llamado *Percepción de la experiencia escénica: la “imagen escena”*, se exponen las herramientas que permiten la aproximación de estos aspectos al diseño, cuyo eje conductor es la percepción de los elementos visuales en la composición escénica. Desde las perspectivas de Bruce Goldstein en torno al proceso cognitivo de percepción visual y por otro lado desde el enfoque del estudio de la forma y la “percepción visual” de Rudolf Arnheim. Perspectivas teóricas con las que se discute la percepción de la “imagen escena” a partir del reconocimiento de los estímulos visuales y la respuesta de la mente del espectador para configurar la experiencia escénica.

Dicho lo anterior, a partir de la visión de Arnheim en *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador*, se observa la “forma visual” de los elementos de la representación escénica. Así mismo, en torno al proceso de percepción de la experiencia escénica, se presenta una discusión de los signos teatrales y su artificialidad en el “texto espectacular”, esto desde las perspectivas semióticas de Tadeusz Kowzan y Fernando de Toro. Por un lado, lo simbólico de los “signos artificiales” de Kowzan aporta significado a los elementos visuales que componen la representación escénica, pero

también dicha perspectiva da una connotación y significado a cada elemento. Puesto que la presencia o ausencia de uno de estos, determina la experiencia del espectador y la interpretación que le da éste al acontecimiento. Y por otro lado, con la intertextualidad del discurso teatral y el “texto espectacular” que propone de Toro, se define la experiencia teatral como un proceso complementario al texto; puesto que lo espectacular no está basado en lo literario sino en una función representativa.

Vale la pena recordar, que en el teatro se trata de representar la realidad, es por ello que, con el uso adecuado de los signos, se da una lectura. Con la cual el espectador, puede asumir que una columna lo sitúa en un palacio, una corona puede ser un signo de realeza, las arrugas y un pelo blanco simbolizar la vejez, y un color puede representar una emoción. Sumado a esto, la intertextualidad del “texto espectacular” está suscrita a una función práctica, con la cual se le da sentido a la puesta en escena, de forma y estilo, como señala de Toro. Esto viene a bien, para contemplar el sentido significativo que está suscrito a la representación escénica, lo cual muestra la forma de percibir la “imagen escena”.

En suma, luego de esta discusión de la percepción de la representación escénica, se habla del panorama de las prácticas del teatro posmodernista para tener una referencia de los procesos de materialización de esta imagen. Y de cómo en la relación espectador-escena influyen lo simbólico y lo significativo de la composición. Esto se discute con ejemplos de montajes posmodernistas, como los de *Hamletmachine* de Heiner Müller y *Einstein on the beach* de Robert Wilson, por citar algunos referentes.

Por otro lado, como ya se mencionó, en este segundo capítulo se establece el primer puente de aproximación al diseño, y éste gira entorno a la experiencia del espectador y el “diseño de experiencias”. Ya que la experiencia escénica está determinada por la percepción de los elementos plásticos y

simbólicos de la representación. Y es a partir de la perspectiva teórica de Mike Press y Rachel Cooper revisada en *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*, que se hace este ejercicio de transpolación de los términos del “diseño de experiencias” para la configuración de la experiencia teatralizada. De modo que, con esta perspectiva se cuestiona la relación diseñador-objeto-usuario (diseñador-escena-espectador); con cuyo enfoque, la conceptualización de la “imagen escena” se puede entender como parte del proceso de diseño para generar experiencias significativas para los espectadores. Visto lo cual, según estos autores, el “diseño de experiencias” coloca a las personas en primer plano, debido a que esto les permite contemplar el objeto de diseño, entorno o concepto a través de sus ojos y sentir con sus sentimientos. Y aunque, en este proyecto no se discuten los resultados de este proceso de percepción del espectador; es necesario, señalar que esta postura ayuda a definir la conceptualización de la “imagen escena” en lo significativo. Pues, ésta es la suma del análisis de la representación simbólica, plástica y significativa de los elementos compositivos de la teatralidad.

Después de esta primera aproximación, y ya una vez presentada la forma del objeto de estudio de este proyecto, la “imagen escena”, se da continuidad a la reflexión, y también se exponen los resultados de dicha argumentación. Es así como, en el tercer capítulo llamado *Conceptualización de la “imagen escena” desde el diseño*, se hacen las conexiones teóricas de estos resultados con el hacer del diseño, y se presenta un esquema de dicha conceptualización para la comprensión de la herramienta teórica propuesta.

En primera instancia, se asocia el concepto “imagen escena” con las posturas de configuración del diseño de Yves Zimmermann, Otl Aicher y Gabriel Simón Sol. A partir de un canal de comunicación con las consideraciones teóricas de estos para la configuración del

diseño y la configuración de la “imagen escena”. Tales posturas son de peso para dar solución a la hipótesis de esta tesis, ya que como se mencionó unas líneas atrás, la “imagen escena” es una herramienta de configuración para el diseño. Concepto que, aún está en proceso de construcción, para esto es necesario traer a la discusión referencias visuales que sirvan para ejemplificar. Por ello, las prácticas escenográficas de Robert Wilson y Robert Lepage son el marco de referencia, debido a que estos, son partícipes del “teatro de las imágenes”, cuya iconicidad en sus montajes sirve para representar la plasticidad, lo simbólico y lo significativo de la “imagen escena”. Y por las características de los montajes de Wilson y Lepage, vienen bien para ejemplificar esto. Para ello, se hace una selección de algunas imágenes congeladas de montajes de estos (ver figuras 13-19), donde se puede ver la configuración de los elementos que ayudan a teatralizar el espacio. En torno a la discusión de estas prácticas, se hace una valoración de los elementos de configuración de tales, en referencia a la conceptualización de la “imagen escena”.

A raíz de estas prácticas, es importante, señalar que, para toda materialización de la representación escénica, es conveniente seguir un proceso de diseño. Por ello, a partir del “método sistemático” de Bruce Archer, se explican las prácticas escenográficas de estos dos personajes. Y también a partir de esto, se le da estructura al cuestionamiento del proceso de diseño de la “imagen escena”. Pues en dicho método, la configuración de las prácticas escenográficas y la “imagen escena” se puede definir en las fases analítica y creativa.

Ahora bien, el hecho de identificar los medios para la conceptualización de la “imagen escena” desde la perspectiva del diseño, permite ampliar la disponibilidad de herramientas metodológicas para la configuración de la “teatralidad” en otros espacios. Además la “imagen escena” es un producto de comunicación visual, con cuyos elementos compositivos, se propone configurar esta “teatralidad” de la que se discute en un

primer capítulo. Así como la percepción plástica, simbólica y significativa de la experiencia escénica revisada en el segundo capítulo. Con el fin de poder conceptualizar la “imagen escena” desde el diseño, en el tercer capítulo. Algunos de las revisiones teóricas que se hacen en esta última sección son la “teoría de la imagen” revisada en *Introducción a la teoría de la imagen* de Justo Villafañe, “los principios y requerimientos funcionales” consultados en *Diseño de comunicación* de Jorge Frascara y los “elementos de diseño” discutidos en *Fundamentos del Diseño bi- y tri-dimensional* de Wucious Wong. Cuyas referencias teóricas, se presentan como parte de una idea aclaratoria en relación a la justificación de la propuesta de conceptualización de los elementos de configuración de lo teatral al diseño.

Por último, cabe señalar que aunque lo anterior expuesto en esta introducción, vaya de un polo a otro, es decir de lo teatral hacia el diseño; es justo ésta una de las cuestiones que se busca problematizar con este proyecto. Es decir, la manera de conceptualizar el entorno de representación teatral con los medios de configuración del diseño. Por ello, la estrategia de traspolación de términos, es una constante en toda la discusión. Debido a que, el objetivo final de esta tesis, es realizar una investigación teórico descriptiva de la teatralidad de la representación escénica para la construcción de la “imagen escena” desde la perspectiva del diseño.

# CAPITULO 1.

## ASPECTOS GENERALES: EL TEATRO COMO LUGAR DE TEATRALIDAD

### 1.1 Lugar de teatralidad: una discusión inicial a partir de Sánchez y Adame.

El “teatro” en términos del filósofo y crítico en artes escénicas José Antonio Sánchez, publicado en el artículo *“El teatro en el campo expandido”* en el año 2007, es definido como la representación del espacio donde el público se refleja y obtiene un gozo imaginario a sus preocupaciones o carencias; es decir, el espectador reconoce, según esto, sus pensamientos, emociones y deseos no realizados. Claro, la perspectiva que sostiene éste, en relación al “teatro en el campo expandido”, permite además definir el estilo de este tipo de proyectos en contraposición a creadores que se han pronunciado en contra de la condición simbólica del ámbito teatral y han buscado entenderlo como un lugar de hechos, como un entorno del existir y como un espacio sensible.<sup>1</sup> En este sentido, y bajo la línea que trata José Antonio Sánchez, se argumenta que es necesario proponer un cambio sustancial, a través de un análisis de interpretación visual que infiera en el diseño de ambientes escénicos. Un análisis

---

<sup>1</sup> José Antonio Sánchez, “El teatro en el campo expandido”, *Quaderns portàtils* (Barcelona: Museu d’Art Contemporani de Barcelona, 2007), 4.

que contribuya, no sólo a la definición del “teatro en el campo expandido”, sino también al proceso de percepción y significación de otros entornos, y favorezca la exaltación de la experiencia estética del espectador. Y según dicha fuente, se busca que, a partir de una nueva aproximación a la escena, se dé valor a la “teatralidad” por medio de una configuración espacial con énfasis en la percepción de los elementos visuales. Esto con el fin de que tales aparezcan en la escenografía y sirvan para el diseño de otros entornos y ambientes.

Por otro lado, en el citado libro *Prácticas de lo real en la escena contemporánea* publicado en el año 2012, Sánchez advierte al lector la oportunidad de determinar el teatro como parte del desarrollo artístico, donde puede ser convocada la participación de los espectadores a intervenir en éste mismo. Por supuesto, el autor tiene una postura muy particular con respecto a la relación de ese posible resultado, ya que propone la representación del teatro como medio para reafirmar esa interrelación del actor y el espectador. En este aspecto, el punto es analizar a la obra como un espectáculo representado, a través del lenguaje configurado por la acción de un sistema de relaciones.<sup>2</sup>

En este sentido, vale la pena decir que estos aspectos son relevantes para el estudio del espacio conceptual y los elementos visuales participantes del acontecimiento teatral. Dado que son principios con los que se da lógica a una perspectiva fenomenológica del teatro como objeto de estudio; en particular por la relación generada entre éste y el espacio funcional donde se representa, en cuyo resultado se ve modificada la interpretación del acontecimiento teatral.<sup>3</sup> De esta manera, en la publicación “*El teatro en el campo expandido*”, el autor marca un referente para distinguir las líneas de la transformación del siglo XXI, y en este contexto sus teorías y las

---

<sup>2</sup> Sánchez, *Prácticas de lo real en la escena contemporánea* (México: Toma, ediciones y producciones escénicas y cinematográficas, 2012), 15-16.

<sup>3</sup> Es lógico ver cómo Sánchez basa su postura en los estudios que ha realizado en torno a la representación y la teatralidad en las artes contemporáneas. Incluidos estudios en artes escénicas, cine y literatura, que han dado lugar a la generación de un Archivo Virtual de Artes Escénicas y la publicación de diversos libros y textos; también a la dirección de diversas tesis doctorales, que

agrupaciones a las que da difusión adquieren mayor relevancia en México.<sup>4</sup> Puesto que, si bien el término “campo expandido” comenzó a ser aplicado en otros ámbitos desde la década de los ochenta,<sup>5</sup> tales como el cine, la escultura y la arquitectura por mencionar algunos. Sin embargo dicho término, en cuanto a su aplicación al teatro en México cobró mayor relevancia a partir de las últimas décadas, como ya se ha mencionado. A partir de la cátedra de Sánchez en 2014, con la propuesta de un “Manifiesto expansionista” publicado en el libro *Terra ignota: conversaciones sobre la escena expandida*,<sup>6</sup> cuya presentación ofrece un panorama del arte escénico en México y sugiere una mirada al contexto local e internacional del quehacer artístico; esto desde una serie de reflexiones en torno a la escena tales como la crítica contemporánea, reflexiones en torno a la situación actual del teatro, el papel de las artes escénicas respecto a la realidad social, el futuro del quehacer teatral y la relación de éste con el público (el espectador). Dicha publicación fue validada con ensayos de Carlos Nóhpal, Mariana García Franco, Martín López Brie, Rocío Galicia, Arnaud Charpentier, Antonio Zúñiga, Fernanda Del Monte, Camila Villegas, Rubén Ortiz y Edgar Álvarez; quienes están relacionados con esa perspectiva teórica de la escena teatral contemporánea.

Ahora bien, en torno a este concepto de “teatro en el campo expandido” han surgido debates acerca de su aplicación en el

---

han abordado diferentes problemáticas de la creación escénica contemporánea: memoria e identidad, tiempo y tecnología, procesos de creación, etc. “Curriculum José Antonio Sánchez”, Universidad de Castilla-La Mancha, visitado el jueves 11 de octubre de 2018. <https://www.uclm.es/-/media/Files/A05-Investigacion-departamentos/historiadelarte/PDF/JoseAntonioSanchez.ashx?la=es>

<sup>4</sup> Argumentación de Rubén Ortiz en torno a la relevancia de José Antonio Sánchez para los estudios de teatro en México. Rubén Ortiz, *Escena expandida teatralidades del siglo XXI, el amo sin reino, velocidad y agotamiento de la puesta en escena* (México: Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, 2015), 14.

<sup>5</sup> En la década de los 80 Rosalind Krauss puso de moda el concepto “campo expandido” en las prácticas artísticas, como resultado de la búsqueda de un término para definir el trabajo artístico de la nueva generación de artistas de aquella época. De dicho concepto se desprenden las características de mistificación, transgenericidad, ruptura de moldes y juego combinado de rasgos de la obra de arte.

<sup>6</sup> Coedición de Anónimo Drama y Carretera 45, *Terra Ignota: conversaciones sobre la escena expandida* (México: Anónimo Drama Ediciones, 2014), 9.

teatro mexicano del siglo XXI, en consecuencia, la perspectiva que se tiene del teatro es que es un espacio poco regulado, con toques de autonomía que promueven el uso de discursos no hegemónicos. Pero, a pesar de dicha apertura, el teatro como disciplina aún presenta regulaciones por las estructuras de poder que condicionan lo que puede o no suceder en estos espacios.<sup>7</sup> Por supuesto, cabe aclarar que no se pretende ahondar en detalles en torno al “campo expandido”, pero sí era necesario mencionarlo para comprender el comportamiento del quehacer teatral; por ello se hace esta aclaración para no alejarse del tema de investigación, que es lo relativo a los elementos visuales y su participación en la configuración de la escena teatral. En este sentido, se retoma la idea de proyectar el teatro como espacio perceptible y conceptual, un espacio en donde los elementos participantes faciliten la representación de la forma y la sustancia de dicho entorno como lugar. La idea del espacio perceptible es en relación a lo que la visión del espectador observe en la “imagen escena”, pero también corresponde a los estímulos que éste reciba del entorno. Respecto a esto, la psicología del espacio es un referente conceptual del estudio de las relaciones y comportamientos humanos en un contexto determinado, como lo puede ser la escena, cuyo entorno es construido. Además dicho estudio contribuye al desarrollo de las emociones en el usuario mediante la percepción y el conocimiento de las geometrías del espacio. Por otro lado, la idea del espacio conceptual corresponde al espacio que existe en la mente del diseñador, por ello, a partir de este criterio, se pretende que la conceptualización de la “imagen escena” como herramienta de diseño, modifique la postura interdisciplinaria de hacer del diseño.<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Sánchez, “El teatro en el campo expandido”, 7.

<sup>8</sup> En relación al conocimiento del "espacio", se tiene la idea de que este es un elemento sustancial para dotar de sentido a lo arquitectónico. Desde un sentido fenomenológico, Adrián Baltierra hace una reflexión de la noción de "espacio", a partir del vínculo arquitectura y espacio, cuya correlación implica aproximar al ser humano con la "experiencia espacial" del "ambiente humano habitado". En primera instancia hace una reflexión acerca del "espacio" y la arquitectura, por lo que comenta al respecto: "se puede señalar que la noción del 'espacio' en el ámbito de la 'arquitectura' recorre una ruta que va del "concepto del

Dicho lo anterior, la condición del “campo expandido” en un sentido práctico, permite la conexión del quehacer teatral con otros espacios. Claro, en esa misma secuencia de ideas asociadas al teatro como lugar de transformación, se trae a la discusión un término relevante para esta investigación. La “teatralidad” referida por el investigador en artes escénicas, Domingo Adame, en el libro *Elogio del oxímoron. Introducción a las teorías de la teatralidad*, publicado en 2015.<sup>9</sup> Desde la perspectiva de Adame, dicho término es entendido, como la transformación e innovación de una condición y realidad de la actuación de un personaje; en la que, la mirada de un espectador es advertida como algo que requiere de la separación entre lo imaginario y lo real. Por lo tanto, el acontecimiento teatral, según la fuente, corresponde a lo imaginario, es una ilusión, algo inventado; por ello se advierte que la realidad facilita la materialización de la escena, a la que se le aporta visibilidad.

---

espacio” a la “percepción del espacio”. El enfoque del “concepto del espacio” entiende al ‘espacio’ como algo ‘objetivo’, ‘autónomo’ y ‘material’. Mientras que el enfoque de la “percepción del espacio” reconoce al ‘espacio’ como algo ‘subjetivo’, ‘dependiente’ y ‘experimentado’. Tal recorrido va a plantear de manera programática que: a) El ‘espacio’ es un ‘concepto’ que en tanto puede ser nombrado adquiere ‘objetividad’. b) El ‘espacio’ es un ‘material’ que se puede manipular a través de incorporar el movimiento de los sujetos como factor a considerar en el diseño”. En segunda instancia, plantea el estudio del espacio como un fenómeno “correlacional”, cuyo enfoque permite una aproximación a la “experiencia espacial” del “entorno construido”. Lo que, en esta investigación puede ser la construcción de la “imagen escena”. Así mismo en una tercera instancia y como parte de la propuesta del ensayo de Baltierra, éste hace una aproximación fenomenológica de lo que llama la “existencia espacial del ambiente humano habitado”, y comenta: “No hay ‘espacio’ en abstracto, sino ‘experiencia espacial encarnada’ con el mundo, entrecruzada con todos los modos de la experiencia”. Y aunque, la aproximación de estos estudios esten enfocados hacia la enseñanza de lo arquitectónico, se considera que, dicho enfoque, permite comprender la idea del espacio conceptual en la mente del diseñado por un lado y por el otro lado en la percepción del espectador de un espacio como la “imagen escena”. Adrián Baltierra, “Una aproximación fenomenológica a la experiencia de lo espacial y su correlación con lo arquitectónico”. Ensayo 01, V Curso-Taller Permanente de actualización y mejoramiento de la docencia “lo espacial, lo habitable y lo humano en el diseño y la producción de lo arquitectónico”. Eje temático: Lo senso-perceptual. Agosto, 2020. Facultad de Arquitectura de la UNAM, curso en línea en <https://arquitectura.unam.mx/c7.html>

<sup>9</sup> Domingo Adame, *Elogio del oxímoron. Introducción a las teorías de la teatralidad* (Veracruz: Universidad Veracruzana, 2015), 30-31.espacial

Por supuesto, este término interviene en el diseño de la imagen compuesta por símbolos, cuya configuración e interpretación necesitan de la relación artista y espectador. Es decir, de la habilidad artística y la combinación de los elementos en el espacio perceptible. Ello con el fin de aclarar el entendimiento de los símbolos a partir del estudio de los criterios artísticos y creativos establecidos en el ámbito teatral, cuya cualidad es enfatizada en las obras de teatro posmodernistas y las nuevas dramaturgias del siglo XXI. Como se puede ver en el teatro posmodernista desde el surgimiento del Living Theatre, el happening, el teatro antropológico, el teatro ritual y el teatro mítico, cuyo origen surge entorno al período de los años setenta y ochenta.<sup>10</sup> Ahora bien, en un panorama contextual esas primeras aproximaciones a dicho término surgen en el ámbito internacional para después establecerse también en México; en cuanto al ámbito internacional se estrenan obras tales como: *Cosmopolitan Greetings* (de Wilson, Liebermann y Gruntz), *Hamletmachine* (de Heiner Muller), *Parzival* (de Dorst y Wilson), *Block Rider* (de Robert Wilson, Tom Waits y William Borrough), *Orlando* (de Wilson), *Performance* (de Alberto Kurapel), *La pasión de Penthesilea* (de Luis de Tavira), *El galpón abandonado* (de Ramón Griffero), y *Potestad* (de Eduardo Pavlovsky).

De este modo, “la teatralidad”, ya advertida con la perspectiva de Domingo Adame, se consolidó en el ámbito internacional durante los años ochenta y noventa con los montajes de Robert

---

<sup>10</sup> El teatro posmoderno comienza, según June Schlueter, en 1970 y tiene las siguientes características: “ambigüedad, discontinuidad, heterogeneidad, pluralismo, subversión, perversión, deformación, deconstrucción, decreación”. Es una manifestación artística en donde la imagen está presente en escena, no como metáfora del texto teatral, sino como el universo espectacular de los signos integradores de la dramaturgia. Como resultado, las manifestaciones escénicas de este período se modificaron conforme al pensamiento del espectador, quien manifestó la necesidad de cambio; como explica Schlueter este tipo de teatro surge de las prácticas performativas que se conceptualizan de otra manera a diferencia de las prácticas tradicionales. Alfonso de Toro, “Los caminos del teatro actual: hacia la plurimedialidad postmoderna o el fin del teatro aristotélico.” (Universidad de Hamburgo: *Assaig de teatre* revista de l'Associació d'Investigació i Experimentació Teatral) 2005:1, 47. Obtenido de <https://www.raco.cat/index.php/AssaigTeatre/article/view/146130/0>

Wilson, Pina Baush, Raffaello Sanzio, Needcompany, She She Pop, Angélica Lidell, Periférico de Objetos y Wooster Group, por mencionar algunos nombres. Por otro lado, en México durante este mismo periodo se pueden mencionar trabajos, con esa perspectiva de la “teatralidad” y el “teatro en el campo expandido” advertidos por Domingo Adame y José Antonio Sánchez en ese orden, como aquella de Lagartijas Tiradas al Sol, Alberto Villarreal, Teatro Ojo y Teatro Línea de Sombra.<sup>11</sup> Así mismo durante los noventas en el ámbito teatral mexicano surge la llamada “novísima dramaturgia” o el “teatro de la generación de los 90”,<sup>12</sup> con creadores escénicos como Luis Mario Moncada, Estela Leñero, Jaime Chabaud, David Olgún, Emilio Carballido, Luis Enrique Gutiérrez Ortiz Monasterio LEGOM, Martín Acosta, Richard Viqueira, Luis Ayhllón, Gerardo Mancebo y Alejandro Ricaño, entre otros.

Así mismo, en esta discusión de la “teatralidad”, Adame advierte que la interpretación teatral, también debe ser analizada desde otros puntos de vista, según el propósito de ésta; por un lado, desde enfoques especializados como lo son: la estética, la filosofía, la sociología, la antropología y la dramaturgia, y por otra parte en temas de interés como lo son: el estudio de la escena, la vivencia del espectador, el vínculo obra y vida real, por citar unos ejemplos. En virtud de ello, es necesario hacer notar que la intención de la “teatralidad” al respecto, es fundamental para evaluar las condiciones de interacción entre creador escénico, imagen y espectador. De

---

<sup>11</sup> Fernanda del Monte, “¿Qué hay después del teatro posdramático?”. Obtenido de *Tierra adentro CONACULTA*. <https://www.tierraadentro.cultura.gob.mx/que-hay-despues-del-teatro-posdramatico/>

<sup>12</sup> Términos referidos a la generación de artistas teatrales de los años noventa en México, cuya tendencia es la defensa de la historia y la ficción, la mezcla de estilos, el juego del tiempo y el espacio, la desmitificación, la parodia y la irreverencia; así como la idea de reciclar textos vistos desde distintas perspectivas, el cambio del rol del personaje y la desvalorización del diálogo según palabras de Elvira Popova publicadas en el texto *La dramaturgia mexicana de los años 90 del siglo XX desde la perspectiva de la postmodernidad*. Alberto Castillo Pérez, “De posmodernos a posmexicanos, Tendencias en la dramaturgia del final y comienzo de milenio”. *Revista digital universitaria UNAM*, 1 de julio de 2015, 16, 7. Obtenido de <http://www.revista.unam.mx/vol.16/num7/art51/>

este modo, las posibilidades de interpretación interdisciplinaria se pueden dar desde diversos enfoques, tales como: la forma de la escena, la creación y realización de la plástica teatral, las vivencias y los contextos del espectador, la antropología social de las artes visuales, las políticas culturales y la materialización del consumidor. Claro, de las observaciones y las comparaciones realizadas por dicho autor, se llega a la presentación de las consideraciones de construcción visual del fenómeno teatral, antes mencionado. Ahora, dicho aparato crítico es parte de la propuesta metodológica de esta investigación, cuyo objetivo principal deviene del análisis visual y teórico del fenómeno teatral cuyo referente contextual es el posmodernismo ya mencionado, hasta las aproximaciones a las dramaturgias de principios del siglo XXI.

Ahora, con respecto al trabajo transdisciplinario de Adame y la perspectiva de las teatralidades que propone en su texto *Elogio del oxímoron. Introducción a las teorías de la teatralidad*, Hugo Salcedo hace una segmentación disciplinar de éstas desde diversos niveles conceptuales, situación que es importante porque permite aproximarse al término a partir de diferentes perspectivas teóricas que ejemplifican su cualidad transdisciplinaria. En palabras del autor:

Domingo Adame fundamenta la transdisciplinariedad de la que habla en un recuento desde diversos niveles de concepción y funcionamiento de la “teatralidad”: condición representacional y conocimiento filosófico (teatralidad y epistemología), las relaciones de los signos (teatralidad y semiótica), las prácticas sociales (teatralidad y cultura), creatividad y el juego del texto (teatralidad y dramaturgia) y el espectáculo como ilusión (teatralidad y escena).<sup>13</sup>

Como se muestra en la cita anterior, además del panorama transdisciplinario del ámbito y las prácticas de teatralidad desde distintas perspectivas teóricas, también Adame refiere a dichos

---

<sup>13</sup> Hugo Salcedo, “Domingo Adame. Elogio del oxímoron. Introducción a las teorías de la teatralidad,” *Estudios fronterizos. Revista de ciencias sociales y humanidades* 7, 13 (2006): visitado el 16 de octubre de 2018, [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0187-69612006000100006](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-69612006000100006)

estudios en dos posiciones artísticas y conceptuales la “práctica del teatro en México” en el artículo “Teatros y teatralidades en México en el siglo XX, un acercamiento desde la complejidad”, publicado en el año 2017.<sup>14</sup> Éste advierte dos sentidos de la práctica: la de quienes conservan la tradición y reglas de operación del teatro burgués, y la de quienes están a favor de la renovación e innovación y el uso de una variedad de nuevos recursos. En relación a este término, vale la pena aclarar la relevancia dada a la contextualización del espacio teatral, puesto que se desea problematizar entorno a la interpretación visual de la escena en el teatro. Es decir, es necesario tener conocimiento de las prácticas artísticas y conceptuales del siglo XX como puntos de partida para evaluar la situación de las prácticas teatrales del siglo XXI. En este sentido, se habla de los objetos que componen la escena y las formas del espacio; los elementos trascendentales de la plástica: escenografía, iluminación, caracterización del actor y ambientación de la atmósfera, aspectos que justo integran esa idea de “teatro en el campo expandido” de Sánchez y de la “teatralidad” según Adame.

De este modo, los estudios del artículo “Teatros y teatralidades en México en el siglo XX, un acercamiento desde la complejidad” son un recuento del libro *Teatro y teatralidades en México siglo XX*, publicación crítica donde se abordan varios tópicos de un siglo completo de teatro en México. Derivado de este tema, y para seguir en la problematización del lugar de la teatralidad, dicho autor presenta el libro a modo de crónica de los sucesos históricos y sociales coincidentes con el teatro mexicano del siglo XX.<sup>15</sup> Además propone una categorización de la “práctica del teatro en México” y lo divide en: teatro indio y comunitario; de revista y carpa; teatro educativo de orientación popular; teatro dramático; teatro de experimentación escénica e investigación.

---

<sup>14</sup> Adame, “Teatros y teatralidades en México en el siglo XX, un acercamiento desde la complejidad”. Universidad Veracruzana, 2017. Accesado el 10 de septiembre de 2018. <https://www.uv.mx/teatro/files/2017/02/Teatros-y-teatralidades-en-Me%CC%81xico-en-el-siglo-XX.pdf>

<sup>15</sup> Adame, “Teatros y teatralidades en México en el siglo XX, un acercamiento desde la complejidad”, 2-9.

Por supuesto, en la misma línea de teatralidad, surgen estudios previos al término “teatralidades sociales” definido, en este otro caso, por el crítico de teatro latinoamericano Juan Villegas, en cuyo libro *Para la interpretación del teatro como construcción visual* publicado del 2000,<sup>16</sup> se trata la consecuencia de las creaciones entorno al argumento y las representaciones del teatro; ello según la forma de actuar del espectador. Para tal efecto se advierte que en el ámbito teatral se hace uso de las “teatralidades sociales” a través de un proceso de valoración estética, que facilita al posible público, la legitimización de la escena. En este medio, y para aclarar el punto, se toman en cuenta la teatralidad colectiva y los principios estéticos de belleza, el arte subjetivo y el significado del gusto, estos aceptados por las artes escénicas para la gestión cultural. Villegas propone, que toda función social determina una conducta teatral, espacio dónde los espectadores y los creadores se comportan como actores en el entorno social. La idea central de éste es visualizar al espectador como alguien que se comporta de acuerdo a los estereotipos de una sociedad. Situación que bien puede ser explicada en palabras de Peter Burke por medio del término “estereotipo”, que se produce según él a partir de las diferencias culturales y su producción de imágenes en torno al contexto del Otro y de uno mismo. Y se explica que, en dicha interpretación, el espectador puede llegar a tener un “estereotipo” respecto a las relaciones presentes entre “imagen visual” e “imagen mental”, como aquellas que advierte Villegas en función de la retroalimentación del entorno social en el que observa la puesta en escena. En este sentido, las imágenes visuales son lo que los artistas plásticos buscan para representar, por medio de una postura política, para los espectadores de su cultura y de otras culturas; y las imágenes mentales son la reconstrucción de las ideas que configuran un imaginario colectivo a manera de testimonio, a pesar de las diversas interpretaciones culturales que se puedan presentar. Por tanto, en términos de esta fuente, el “estereotipo”

---

<sup>16</sup> Juan Villegas, *Para la interpretación del teatro como construcción visual* (California: Ediciones de Gestos, 2000), 57-76.

no es algo verdadero ni falso, aunque suele deformar o exagerar la realidad y omitir algunos elementos de ésta. Por esto, según Burke se puede ser distante, entre lo “más o menos cruel, más o menos violento”, cuyas fronteras no están definidas, y en cada situación se aplica de diferente manera, podría decirse que no hay una regla todo depende de la cultura.<sup>17</sup> Y es justo esta interpretación del “estereotipo” la que sirve de apoyo para definir lo que sucede en la configuración del lugar de la “teatralidad”; en suma para advertir el sentido del “teatro en el campo expandido” de José Antonio Sánchez, la “teatralidad” de Domingo Adame y las “teatralidades sociales” de Juan Villegas.

Por lo que, vale la pena considerar que el autor, Peter Burke, hace un análisis no solo del espacio de la representación, sino que define un término que permite, para los fines de esta investigación, la visualización del imaginario como elemento de la construcción teatral de identidad social. Derivado de este tema, el objetivo central de la postura de Villegas gira en torno al teatro latinoamericano, que tiene presente en sus textos poder proporcionar instrumentos teóricos y prácticos para la escritura y re-escritura de las historias de los discursos teatrales de América Latina. Asimismo, éste se preocupa además por entender las relaciones entre la cultura y las transformaciones sociales del entorno geográfico; y basa las “teatralidades sociales” en la lectura de la vida social, los desplazamientos del poder y las transformaciones históricas que determinan dichas conductas. Cada actor social, consciente o no, conoce los códigos y comportamientos aceptados en el espacio teatral y el entorno al que pertenece.<sup>18</sup> Y en eso radica la lógica entre el “estereotipo” de Peter Burke, como representación mental de lo social, y las “teatralidades sociales” de Juan Villegas, derivadas de la lectura de la vida social. De allí también la amplia posibilidad del uso de estas perspectivas teóricas para la problematización y la conceptualización del lugar de la teatralidad.

---

<sup>17</sup> Peter Burke, *Visto o no visto. Uso de la imagen como documento histórico* (España: Crítica) 2001, 156-158.

<sup>18</sup> Juan Villegas, “Conferencia dictada por Juan Villegas”, *Revista de Teatro*, 6, *Publicación oficial Experimental de la Universidad de Chile*, 1999: 23-29. Pre-

Entonces la teatralidad es la construcción material e inmaterial de los principios de escenificación del teatro en sí, es el conjunto de signos, las sensaciones, el entorno, el espectador, la manera de percibir los estímulos de la escena, la cultura y los estereotipos, la relación actor-espectador, la observación del espectador dentro y fuera del teatro, la construcción de ilusión, la manera de vivir del espectador, es lo visual, lo que se expresa con elementos físicos y perceptuales. Porque hablar de teatralidad implica hablar de lo perceptual, lo físico, lo social y lo vivencial. En pocas palabras, la teatralidad es una cualidad y característica del entorno teatral, que involucra los aspectos técnicos y físicos de la obra representados en escena.

En este sentido, y para dar aún más lógica a la definición se considera a Roland Barthes que, junto con los autores referidos en líneas atrás, menciona en *Ensayos Críticos* ciertos aspectos relativos al “teatro sin el texto”:

¿Qué es la teatralidad? Es el teatro sin el texto, es un espesor de signos y sensaciones que se edifica en la escena a partir del argumento escrito, esa especie de percepción ecuménica de los artificios sensoriales, gestos, tonos, distancias, sustancias, luces, que sumerge el texto bajo la plenitud de su lenguaje exterior. Naturalmente la teatralidad debe estar presente desde el primer germen escrito de una obra, es un factor de creación no de realización. No existe gran teatro sin una teatralidad decoradora, en Esquilo, en Shakespeare, en Brecht, el texto escrito se ve arrastrado anticipadamente por la exterioridad de los cuerpos, de los objetos, de las situaciones, la palabra se convierte en seguida en sustancias.<sup>19</sup>

De acuerdo a la cita anterior, la teatralidad es el conjunto de códigos que permiten al espectador sensibilizarse ante lo que observa en escena, es una parte del teatro como lugar, pero también

---

sentada en la Sala Sergio Aguirre del Departamento de Teatro, Facultad de Artes de la Universidad de Chile, Chile, 11 de septiembre de 1999.

<https://revistas.uchile.cl/index.php/TR/article/view/20601/21771>

<sup>19</sup> Roland Barthes, *Ensayos Críticos* (Barcelona: Seix Barral Editores, 1978), 54.

es una parte experiencial y perceptual del espectador dentro y fuera del teatro. No se puede definir en un solo concepto, porque esta está presente en los elementos de la escena tales como la iluminación, los efectos sonoros, la ambientación musical, el maquillaje y vestuario, la utilería, el mobiliario y la escenografía. No obstante, estos también forman parte de las convenciones sociales del espectador, están muy presentes en la vida cotidiana, forman parte de su cultura y de la manera en que se conceptualiza lo que se vive dentro del teatro. Esto, en sí, representa un punto de anclaje con un contexto determinado por aproximar la narrativa teatral a la realidad social; y aunque el espectador asume que el acontecimiento teatral no es más que un montaje (algo artificial no real), dicha cualidad de lo teatral permite a éste participar del acontecimiento desde su perspectiva como observador. Como ya se mencionó al inicio del capítulo, con el término “teatralidad” se conceptualiza “el teatro en el campo expandido”, según estableció José Antonio Sánchez. Es una postura, anclada a lo social, y abierta al quehacer artístico fuera del teatro. Sin olvidar las evidentes relaciones, de esa configuración, a las nuevas prácticas y al cambio de paradigma en cuanto a la resolución de la construcción de la escena. Por otro lado la postura de Domingo Adame está presente en lo social y cultural más que en el proceso del teatro, éste define la teatralidad como un espacio de vivencias y contextos del espectador, la materialización del espectador y la tendencia transdisciplinar del hacer teatral. Por otra parte, Juan Villegas enuncia las “teatralidades sociales” como parte de un proceso de valoración estética, que por medio de la colectividad, de un “sociolecto” (una visión en grupo),<sup>20</sup> cumple con una función de legitimización de la escena, por ello, las “teatralidades” se determinan tanto por la conducta del espectador, como por la visualización del espacio y los estereotipos de la sociedad.

---

<sup>20</sup> Omar Calabrese, *Cómo se lee una obra de arte* (España: Catedra, 1993)

## 1.2 Diseño de la atmósfera teatral

La imagen dentro del entorno teatral responde a la propuesta de la narrativa visual del espacio, es decir el escenario. Por tanto, es un soporte de representación visual de la dramaturgia, cuya significación se relaciona con el aparato cognitivo y perceptual del espectador. Con dicha imagen se establece una aproximación entre la interpretación y la representación de elementos del escenario teatral y la imagen en movimiento, según Rudolf Arnheim,<sup>21</sup> es decir la “imagen escena” que también se puede entender a partir de Román Gubern.<sup>22</sup> De esta manera, los estímulos visuales capturados por la mirada del espectador (quien da significado a la puesta), condicionan el entorno visual y definen la forma de la imagen en sus niveles de representación. En consecuencia, por medio de la visualidad se establece una relación directa entre la experiencia, el reconocimiento y la decodificación, por esta razón la participación del espectador se ve determinada por la lectura de la ya mencionada “imagen escena”.

Por ello, es importante señalar que el “diseño de la atmósfera teatral”, como se indica en el subtítulo, involucra todos los elementos que aparecen de manera visible en escena y hacen posible el acontecimiento teatral. Con esto se hace evidente la creación de dicha atmósfera teatral a partir de la combinación de diversos elementos tales como: el decorado y la escenografía, la

---

<sup>21</sup> En el capítulo “El movimiento” de *Arte y percepción visual*, Rudolf Arnheim observa el fenómeno del movimiento a partir de la relación espacial dentro de un conjunto de elementos articulados. En este sentido, la extensión del espacio y los rasgos estructurales sirven de marco de referencia de las fuerzas motoras. Arnheim ejemplifica lo anterior en el teatro: “[...] la distancia la crean los actores al alejarse unos de otros, y el carácter peculiar de la ubicación central se manifiesta cuando las fuerzas corporeizadas luchan por ella, descansan en ella, gobiernan desde ella. En suma, la interacción de espacio y fuerza es interpretada con distinto acento. Rudolf Arnheim, *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador* (España: Alianza forma, 2006), 383.

<sup>22</sup> Concepto reinterpretado a partir de la tipología de la imagen de Román Gubern, quien lo define como la configuración de la imagen creada con la intención de presentar información de forma concreta al espectador para facilitar la comprensión del contenido representado. Román Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual* (Barcelona: Anagrama), 1996.

iluminación, el sonido, la caracterización de los personajes y el movimiento actoral; sin olvidar el diseño del espacio con el que se armonizan los elementos que integran la “imagen escena”.

Ahora bien, al aproximar el diseño como disciplina al análisis de la representación visual en escena, se tiene que la observación de la escena como imagen inmersa en una atmósfera teatral no puede existir sin estar configurada en un espacio determinado para las artes visuales, cuya plataforma de exhibición es el escenario. Éste a su vez es el encuadre del conjunto de procesos creativos y de los elementos plásticos ya mencionados; elementos que en conjunto dan origen a la creación de atmósferas, que a su vez dan forma y materializan el concepto de teatralidad.

Entonces, en lo que respecta al contexto del espacio como escenario, y en función de esa integridad de los elementos compositivos en escena, es necesario advertir que uno de los espacios de mayor trascendencia histórica en las artes escénicas, según fuentes, ha sido el Teatro a la italiana.<sup>23</sup> Éste, a manera de referencia contextual, surge en el Renacimiento Italiano, momento en el que es definido como un edificio teatral integral, en éste se contempla una caja escénica y un área de butacas separados por un espacio denominado *foso* entre el escenario y el público.<sup>24</sup> El Teatro a la italiana, con esa pauta sistémica de los elementos compositivos, proyecta una visión frontal entre el espectador y la escena, situación que, según Miguel Canto, denota rigidez y lejanía (Fig.1). Este espacio de representación, a reserva del sentido que le otorga dicho autor, tuvo la particularidad de situar la atención del espectador hacia una sola dirección.

---

<sup>23</sup> Gastón Breyer, *Teatro: el ámbito escénico* (Argentina: Centro Editor de América Latina, 1968)

<sup>24</sup> Miguel Canto, “El teatro a la italiana”, *Steemit beta*, tenido acceso el 5 de noviembre de 2018. <https://steemit.com/spanish/@leveuf/el-teatro-a-la-italiana-bitacoramide-005>

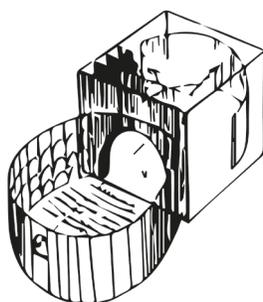


Figura.1. Gastón Breyer, Estudios de la evolución del teatro en *Teatro: el ámbito escénico*, 1968

Claro, para entender la relevancia de la imagen anterior es necesario mencionar que ésta no sólo ejemplifica la proyección del Teatro a la italiana como espacio de representación, sino también alude al lugar tradicional en donde está inmersa, la representación teatral de la imagen escénica. Esta imagen, en conjunto con los elementos escenográficos, configura a la atmósfera como tal. En este sentido, la atmósfera teatral está planeada por el creador escénico para ser entendida como sistema, en donde la parte emocional y significativa de lo que se ve, es construida a partir del guión.

Ahora, un ejemplo de ello, es justo la escena posmoderna: la *Hamletmachine*, cuya versión original es de Heiner Müller, un dramaturgo posmodernista del teatro contemporáneo; ésta fue escenificada por primera vez en 1979, y reestrenada en 2017 en el 60° Festival Di Spoleto, Italia, en un Teatro a la italiana con las características mencionadas y con la referencialidad a esa representación de la “imagen escena”, con la que se buscó romper con la composición tradicional del espacio, a través de su diseño de coreografía y movimiento de los actores.<sup>25</sup> Los elementos visuales

---

<sup>25</sup> Para explicar esto mejor se hace referencia al capítulo Movimiento de Rudolf Arnheim, del libro *Arte y percepción visual*. En donde se hace mención de las cualidades físicas del movimiento como fuerza que se transmite visualmente a un público, de donde se desprende la expresión y sentido de la actuación artística. En este sentido, según Arnheim en el escenario se suele ver a los actores en movimiento con respecto al entorno, donde los elementos están inmóviles. Esta percepción se da debido a las características que tiene el espacio, el cual es un entorno “grande y envolvente” y forma parte del ambiente teatral del que el espectador también participa. Al respecto, se debe considerar que dicha postura

de la escena se repetían desde un ángulo distinto, sumado a esta repetición había una quinta variación, una proyección sobre una pantalla; esto enfatizó las intenciones originales de la pieza dramática de Müller: la ruptura de la imagen a través de la nueva escritura escénica.

En consecuencia, y en función del contexto del teatro a la italiana, desde finales del XIX los creadores de escena se plantearon nuevas formas de configurar la distribución de la escena y el espectador, como es el caso de *Hamletmachine* y las repeticiones desde distintos ángulos; esto con la finalidad de desarticular la rigidez del modelo a la italiana, donde el actor se encuentra alejado del espectador lo que causa deficiencias en la percepción a partir de la nula cercanía actor- espectador.<sup>26</sup> De las nuevas formas de configurar un espacio en el escenario, se comenzó a experimentar con distintas formas y distribuciones, de ello se obtuvo lo siguiente (Fig.2).

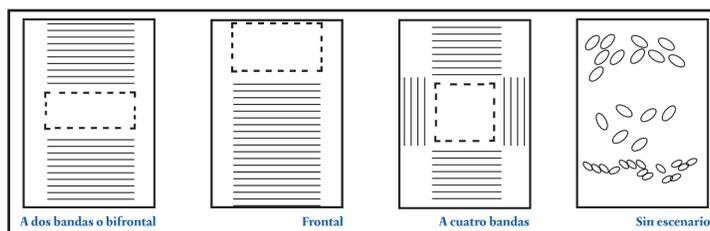


Figura.2. Francisca Maldonado, Formas del espacio teatral en "Manual de escenotecnia", *adtres*, 2014.

En este mismo sentido, y para problematizar aún más en el diseño del espacio teatral, Patrice Pavis en su *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética y semiología*,<sup>27</sup> desarrolló una clasificación de los espacios en dos categorías: "espacios visibles" y "espacios invisibles". En la primera categoría incluye lo escénico,

---

interpreta dentro del espacio los movimientos actorales como un conjunto de elementos donde lo espectacular envuelve la artificialidad del entorno, cuyo fin es la aproximación a un diseño de la atmosfera teatral como tal, donde tanto actores como espectadores interactúan en espacio y tiempo simultáneos.

<sup>26</sup> Daniela Campos, *Manual de Escenotecnia* (Chile: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2014), 12.

<sup>27</sup> Patrice Pavis, *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética y semiología* (España: Paidós, 1998), 169-173.

lo escenográfico y lo lúdico o gestual.; y en la segunda categoría aparece lo metafórico y lo textual. Es por ello que se observa cómo el diseño de la atmósfera teatral, ya contrapuesto a la idea de Patrice Pavis, además de la composición plástica y los procesos técnicos, también involucra a la configuración del espacio, y en éste existe el ambiente físico y el ambiente psicológico.<sup>28</sup> Por un lado, en el ambiente físico se llevan a cabo los actos, es el lugar donde los personajes existen, viven y se mueven; y por otro lado el encuadre psicológico corresponde al ambiente, es decir, el clima emocional en el que se desarrollan los acontecimientos, lo experiencial.

Hasta este punto es conveniente señalar la relación de la “teatralidad” con el “diseño de la atmósfera teatral”; en tanto que ambos términos son sustanciales para comprender el orden del espacio perceptible. Como ya señalaron Sánchez y Adame la “teatralidad” da sentido y significado al entorno teatral, favorece la percepción del conjunto de elementos de la “imagen escena” y aproxima al espectador a una experiencia; todo esto dado en un mismo entorno. Al respecto, el diseño de la “atmósfera teatral” según la perspectiva de Arnheim y Pavis, materializa y da forma al espacio, y en dicho espacio convergen procesos creativos, elementos plásticos y configuración del movimiento tanto de actores como de espectadores, entre otros aspectos. Como se puede ver, dichos términos se interrelacionan y el uno está presente

---

<sup>28</sup> Como referencia a las diferencias de dichos ambientes, podemos aludir al capítulo Equilibrio de Rudolf Arnheim del libro *Arte y percepción visual*; El ambiente psicológico se puede entender con el concepto de “equilibrio psicológico” que refiere al sistema de compensación para conseguir un equilibrio visual dentro del desequilibrio físico, de esta manera las fuerzas visuales compensan las desigualdades del campo visual, y la interpretación del ambiente se comprende haciendo uso de todos los recursos que se tengan para favorecer lo que vemos y establecer armonía. Al respecto, se argumenta que, a pesar de tener dos categorías en cuanto a la clasificación del espacio, el diseño de la atmósfera se entiende como una composición visual. Dicha composición es la imagen escena de la que ya se ha comentado, es decir, una escena de la obra con elementos de ambiente físicos en tanto a lo material, pero también psicológicos en tanto a lo significativo. Para ahondar en el tema de la percepción emocional a partir de las emociones y sensaciones, se tomará como punto de partida en el segundo capítulo el diseño de experiencias.

en el otro, cuyo fin es el diálogo escena-imagen-espectador. Por ello, más adelante, en el siguiente capítulo se desarrollará la parte experiencial, que relaciona dicho diálogo teatral, con el diseño de experiencias escénicas.

### **1.3 Visualidad de la “imagen escena”**

Cabe señalar que, ya con esta idea inicial del diseño de la atmósfera teatral y de su contraposición hecha con Patrice Pavis, es necesario decir que el teatro consta de un amplio número de argumentaciones, que han contribuido a las interpretaciones del siglo XXI con el desarrollo del “teatro simbólico-imaginativo” definido como un paradigma del espectáculo en tiempo y espacio determinados, es decir en la escenaposmoderna.<sup>29</sup> Dicho teatro contiene la “imagen escena”, ya mencionada, que no es un recurso del texto teatral, sino un elemento integrador de la atmósfera, como el universo del espectáculo en el que convergen la dramaturgia y los signos del lenguaje. En suma, una imagen en la que se combina y está presente la transdisciplinariedad, un espacio de experiencias dominadas por la plasticidad de los elementos visuales en escena, de “teatralidad”.

Claro, con relación al texto dramático puesto en escena, aparece como elemento imprescindible la interpretación por medio de los actores y los personajes; de la misma manera se presentan los elementos visuales característicos de la atmósfera teatral, tales como: la escenografía, la iluminación, el vestuario, el maquillaje, y demás aspectos que proyectan la visualidad, cuyo fin es la interpretación de la escena. En este sentido, la imagen y la visualidad son términos relevantes para interpretar los elementos compositivos presentes en la atmósfera teatral. La escena,

---

<sup>29</sup> Tania, Maza. “El teatro simbólico-imaginativo: nuevo paradigma en la puesta en escena postmoderna”. Facultad de Artes, Universidad de Antioquia, 2009. *Academia*, [https://www.academia.edu/2584485/TEATRO\\_SIMBOLICO-IMAGINATIVO\\_NUEVO\\_PARADIGMA\\_EN\\_LA\\_PUESTA\\_EN\\_ESCENA\\_POSTMODERNA?auto=download](https://www.academia.edu/2584485/TEATRO_SIMBOLICO-IMAGINATIVO_NUEVO_PARADIGMA_EN_LA_PUESTA_EN_ESCENA_POSTMODERNA?auto=download)

como imagen, presentada en el teatro, propicia la interpretación y la representación de elementos artísticos y de la imagen en movimiento, es decir la imagen escénica. Esta imagen es una forma de representación en la práctica cotidiana, y forma parte de una comunicación visual que ha sido de interés no solo de los creativos y los creadores de la atmósfera teatral, sino del individuo en general, es decir, del espectador que trata de entender la escena a través del lenguaje *in situ*: la visualidad. Al respecto, el filósofo y crítico en artes escénicas, José Antonio Sánchez,<sup>30</sup> de quien se habló en la sección anterior, propone la oportunidad de transformar lo que es aparente ante las colectividades, es decir la visualidad. Esto para reconocer que, en esa configuración teatral, los elementos en escena pueden dejar de lado los convencionalismos y las siluetas caracterizadas en un espacio idealizado. Hecho que se distingue en la siguiente cita:

[...] me gusta [...] el teatro que satisface mi sensibilidad, que me hace reír inteligentemente, que reta mi constante acomodarme en lo conocido y en lo confortable, y aquel que me obliga a hablar. Me interesa el teatro que me anima a dialogar con sus autores. Y me interesan los autores que despliegan una inteligencia productiva y abierta. La creación escénica debe encontrar el modo de prolongar el convivio potencial propio de toda situación representacional en un espacio de co-actuación o de discursividad compartida.<sup>31</sup>

Ahora, como se mencionó en la cita anterior, la imagen y la visualidad presentes en el espacio escénico trascienden por encima de lo aparente, porque ya éstas no son solo formas representadas, sino significados que integran la configuración de la atmósfera en escena; y junto a esta configuración no solo están la escenografía, las luces, la decoración, los personajes, el vestuario, el maquillaje;

---

<sup>30</sup> José Antonio Sánchez, "El teatro en el campo expandido," Cuaderno 16, *Quaderns portàtils* (Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 2007). [https://www.macba.cat/uploads/20081110/QP\\_16\\_Sanchez.pdf](https://www.macba.cat/uploads/20081110/QP_16_Sanchez.pdf)

<sup>31</sup> Sánchez, "De las dramaturgias de la imagen a las dramaturgias de la imaginación", *Estudis escènics: quaderns de l'Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona*, 32, (2007): 270-280. Visitado el 4 de noviembre de 2018. <http://www.raco.cat/index.php/EstudisEscenics/article/viewFile/253673/340459>

sino también un entorno cuya visualidad permite la interpretación de lugares y hechos sociales.

Para ilustrar lo que se ha dicho, José Antonio Sánchez, en *Dramaturgias de la imagen*,<sup>32</sup> hace un análisis del trabajo de Heiner Müller. En este análisis se destaca la propuesta de Müller en relación a las nuevas escrituras escénicas que, en su labor de fragmentación del texto de la obra *Hamletmaschine*,<sup>33</sup> marcaron una ruptura en la representación teatral. De esta manera, se observa cómo, por medio de la visualidad, recae en el espectador la interpretación de la imagen y la aceptación del estilo dramático de la puesta en escena. Como se observa a continuación en una escena de esta obra (Fig.3).



Figura.3. Robert Wilson, escena de la obra *Hamletmaschine* de Heiner Müller, *Festival Di Spoleto*,2017.

Respecto a la fotografía anterior, vale la pena mencionar que a partir de su visualidad se hacen notorias las características del teatro posmoderno en cuanto a la composición visual de la imagen escena. Ésta, en tanto concepto, se entiende como el componente de la visualidad y como el medio para representar la plasticidad de un objeto; que permite al espectador, junto con la perspectiva de Müller, distinguir: la simultaneidad, las figuras, los colores, la continuidad espacial, la permanencia de la imagen, los objetos, los referentes

---

32 Sánchez, *Dramaturgias de la imagen* (Universidad de Castilla, La Mancha: Monografías, 1994),106-107.

33 “La obra surge a partir de la obsesión de Müller por la dramaturgia de William Shakespeare y como intento de defragmentar la complejidad de la obra *Hamlet*, retomando solo elementos de la obra con la intención de descomponer la estructura escénica original”. Sánchez, *Dramaturgias*, 106. Texto teatral del dramaturgo Heiner Müller, escrito en 1977, titulado en original *Die Hamletmaschine*.

simulados en el escenario, la fijación de significados procedentes del texto, etc. Tal como lo expone Patrice Pavis, quien distingue en el teatro dos componentes fundamentales de la representación: lo visual y lo textual. En tanto que lo visual se refiere a la iconicidad del escenario, la escenografía y las imágenes escénicas. En esta línea, dicha categorización permite encontrar las características de lo visible en el escenario y tener una aproximación a los elementos de la lectura del espectador.<sup>34</sup> En este sentido, la escena de la obra *Hamletmachine* de Heiner Müller, también puede ser discutida desde un postulado teórico como aquel de Guy Debord, pues representa la denominada “sociedad del espectáculo” del periodo posmoderno,<sup>35</sup> cuya construcción, según éste último, desestabiliza la percepción, es decir el espectador observa efectos visuales en el escenario que no le son lógicos en cuanto al entorno real. Esto quiere decir que se muestran variaciones de proporción, proyección de sombras superpuestas y perfiles de objetos cotidianos distorsionados con luces, de allí su carácter desconcertante.

Entonces, respecto a la composición plástica de la “imagen escena” representada en la fotografía anterior es importante señalar la visualidad de los elementos escénicos a destacar. En cuanto a la iluminación, ésta aporta profundidad a la escena, enfoca un primer y segundo plano, y direcciona la mirada del espectador. Por otro lado, en cuanto al vestuario y el maquillaje aportan textura a la composición, así mismo favorecen el carácter dramático de los personajes. Respecto al mobiliario es sintético, solo se observan objetos específicos para representar, no tiene una función decorativa, tendencia del estilo de teatro posmodernista; no obstante éste sí

---

<sup>34</sup> Patrice Pavis, *Diccionario del teatro: dramaturgia, estética y semiología* (España: Paidós, 1983), 508-510.

<sup>35</sup> La llamada “sociedad del espectáculo” es un término referido por primera vez por Guy Debord, quien lo discute entorno al modelo de producción capitalista y el estilo de vida de las personas, la manera de relacionarse con los demás y los valores adquiridos basados en el espectáculo. El espectáculo se entiende como la representación de dicho modelo en los medios de comunicación, en el cine y el teatro, los anuncios y la publicidad que magnifican ideas falsas en el orden de sus discursos. Guy Debord, *La sociedad del espectáculo*, y Rodrigo Vicuña Navarro (Chile: Ediciones Naufragio, 1995), 8-19.

es necesario para comprender la postura del personaje en escena, puesto que los individuos aparecen parcialmente ocultos por los efectos de la luz.

#### **1.4 Los elementos visuales: iluminación, vestuario y maquillaje, escenografía**

Con respecto a la presencia de elementos visuales, integrados a esa “imagen escena” y visualidad del espacio, se trae de nueva cuenta el término “teatralidad”, ya mencionado en la primera parte del capítulo. Éste es un proceso referido por el investigador en artes escénicas Domingo Adame,<sup>36</sup> quien lo define como la transformación e innovación de una condición, realidad de la actuación de un personaje y de la mirada de un espectador, que requiere la separación entre lo imaginario y lo real: el acontecimiento teatral corresponde a lo imaginario, es una ilusión, algo inventado. Por otro lado, lo real materializa la escena, le aporta visibilidad. Como se observa en el caso de *Hamletmachine*,<sup>37</sup> este término bien puede ser aplicado a la idea de diseño del espacio y a la configuración de su forma, porque ya no solo se habla del escenario como espacio, sino de la distribución de las formas: la escenografía, la iluminación, la caracterización y otros elementos; que en conjunto son la atmósfera teatral compuesta por símbolos, cuya configuración e interpretación necesitan de la relación artista y espectador, es decir, de la habilidad artística y de la combinación de los elementos en el espacio. Es necesario hacer notar que la intención de la teatralidad al respecto, es fundamental para evaluar las condiciones de interacción entre el creador escénico, el espacio escena y el espectador, presentes en la forma contenedora, que es el teatro. De tal modo que, todo es un conjunto donde no existen los unos sin los otros, es decir, la configuración de la escena está presente en un escenario y a su vez

---

<sup>36</sup> Domingo Adame, *Elogio del oxímoron. Introducción a las teorías de la teatralidad* (Veracruz: Universidad Veracruzana, 2015), 30-31.

<sup>37</sup> “Hamletmachine,” 60° Festival Di Spoleto, tenido acceso el 22 de noviembre de 2018, [http://old.festivaldispoleto.com/2017/Teatro.asp?id\\_progetto=385&lang=eng](http://old.festivaldispoleto.com/2017/Teatro.asp?id_progetto=385&lang=eng)

el conjunto de procesos creativos hace de la atmósfera teatral un proceso plástico de la teatralidad contenidos todos en la edificación, el lugar, el recinto llamado teatro.

Ahora, en lo que se refiere a la configuración de la escena, entendida como proceso en un espacio determinado, surge el interés por traer a la discusión las prácticas creativas del diseño teatral: el diseño de escenografía e iluminación y el diseño de vestuario y maquillaje. Estos, vistos desde la postura del crítico y director de escena Rubén Ortiz, son un conjunto representado, que define la “autonomía del teatro” a partir del conocimiento que se tiene de los elementos en escena.<sup>38</sup> Con esta postura, que posibilita la conceptualización de los elementos visuales inscritos en el subtítulo de este apartado, se observa cómo las prácticas creativas del diseño teatral son el conjunto de particularidades del ambiente, y son además la existencia de un lugar que no solo se construye bajo sus propios métodos, sino también con el bagaje intelectual de espectador. No es como tal el guión (argumento de la escena), el vestuario (caracterización de los personajes), ni la atmósfera por donde transitan los significados (escenografía e iluminación): es la representación escénica (autonomía del teatro).

En función de ello, el estudio de la representación es el término que se le da a la obra en escena, que Rubén Ortiz señala como el espectáculo donde se configura la existencia de la realidad. La configuración de la escena representa un entorno para lo vivencial, su comprensión brinda la oportunidad de adentrarse en el objeto como construcción de la realidad.<sup>39</sup> De modo que, la condición de autonomía que señala Rubén Ortiz no solo pretende definir la idea de teatro como lugar, sino que, más bien éste determina el estudio de la representación, como una explicación de la configuración de la realidad; y esto también podría ser explicado por medio de las posturas de Marc Augé que, a pesar de no corresponder al ámbito

---

<sup>38</sup> Rubén Ortiz, *Escena expandida: teatralidades del siglo XXI, el amo sin reino, velocidad y agotamiento de la puesta en escena* (México: Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, 2015), 23.

<sup>39</sup> *Ibid.*, *Escena expandida*, 13-14.

del teatro, sí refiere a la manera en cómo se configuran los espacios culturales a través del término “lugar antropológico”.<sup>40</sup> No obstante, es necesario destacar, luego de esta otra acotación teórica, el poder que tiene la escena misma para simbolizar el ámbito teatral como una entidad más allá de las particularidades de la plástica escénica. Este término, que viene de las teorías de Rubén Ortiz, se analiza como parte de los principios de producción y escenificación de la obra en el hecho teatral; la esencia del acto es pues el soporte de los elementos que la construyen. De allí la relevancia de considerar al término “autonomía del teatro” como coyuntura conceptual para valorar el conjunto de la escena misma: textos, tiempo, espacio, actuación, movimiento e imagen. Derivado de este tema, Rubén Ortiz como director, investigador, pedagogo teatral y miembro del colectivo La Comedia Humana en la Ciudad de México, pretende ubicar la “autonomía del teatro” a partir de la conciencia que se tiene de la escena, es decir valorar la autonomía en la representación.<sup>41</sup> Rubén Ortiz proyecta la idea de lograr dicha autonomía como resultado del “aprendizaje a mirar” tanto de los artistas como de los espectadores, quienes de pronto pudieran llegar a proyectarse en otros lugares en la “caja negra” del recinto teatral.<sup>42</sup> En palabras del Rubén Ortiz, los participantes de la representación como

---

<sup>40</sup> Según la perspectiva de Marc Augé la visión culturalista de las sociedades es sistemática, en este sentido la cultura es como un texto, en el que la organización del espacio configura los lugares como son. El llamado “lugar antropológico” es un término para la construcción concreta y simbólica del espacio, es decir, en tanto a la construcción de los espacios culturales como lugares de interacción social, en donde la sociedad que habita: observa, relaciona e identifica. Por tanto, de este fenómeno se desprenden las prácticas colectivas e individuales de dicha sociedad. Para esta investigación, se habla de la sociedad posmoderna, en la cual el pensamiento y discurso social busco romper con la tradición compleja y construir una nueva realidad del lugar, según una tendencia de ruptura y cambio. Marc Augé, *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad* (España: Gedisa, 2000), 49-80.

<sup>41</sup> La Comedia Humana es un proyecto escénico que reúne a destacados y emergentes artistas de diversas disciplinas artísticas alrededor de la investigación de nuestro presente. Ha logrado un repertorio de obras que significan una nueva manera de pensar el presente desde el teatro. La Comuna. 2018. “La Comedia Humana”. Accesada el 15 de octubre.

<https://lacomunarevolucionofuturo.org/la-comedia-humana-2/>

<sup>42</sup> Rubén Ortiz, *Fuera de escena* (México: Mala letra libros, 2013), 88.

construcción de la realidad, tanto artistas como espectadores; presentan dos problemas respecto a la articulación de autonomía y territorio conceptual. Es decir, hacer notar la importancia que tiene la participación por un lado del creador escénico como generador de una nueva realidad y por el otro lado el espectador como observador de esta realidad. Todo ello, en función de la percepción que tiene el espectador de los elementos que componen la imagen escena, la cual es cambiante según el tiempo y espacio de ambos participantes del hecho teatral. En la siguiente cita se hace notar la condición de la práctica del principio de “autonomía del teatro” según el territorio del creador escénico contemporáneo:

Esto significa convocar a los saberes de todos y comenzar un momento bastante conflictivo. ¿Cómo vamos a desplazar todas las ideas que tuvimos y todos los saberes aprendidos? Este sería el primer problema. El segundo sería qué hacemos, por lo menos la gente del arte, con la autonomía, porque la autonomía nos hizo ser quienes somos. Es decir, gracias a la autonomía hemos tenido espacio y tiempo para reflexionar y ser completamente auto-reflexivos en lo que hacemos.<sup>43</sup>

A causa de estas situaciones como se ejemplifica en la cita anterior, vale la pena darle un sentido al papel de los participantes en la representación, puesto que la obra de teatro funciona en su totalidad como un espacio de interacción “imagen escena” – espectador. De dicha combinación de interacción se propone conceptualizar lo visual y lo significativo de la experiencia. Por ello los recursos de los que se vale dicho estudio trazan algunas de las cualidades de la imagen escénica posmoderna y las nuevas dramaturgias, cuyo enfoque pretende ser direccionado a un análisis transdisciplinario a partir de las perspectivas del diseño. En tanto que de la representación posmoderna y el teatro posdramático se toma

---

<sup>43</sup> Pascual, Daniel. 2016. “Autonomía, organización y secesión: entrevista con Rubén Ortiz” *El Blog de Daniel Pascual*, el 15 de octubre de 2018. <https://danielapascual.com/2018/01/15/autonomia-organizacion-y-secesion-entrevista-con-ruben-ortiz/>

como referencia a esta discusión la perspectiva teórica de Hans-Thies Lehmann quien concibe la obra como un hecho teatral que desplaza el texto y lo abre a una visión total de la puesta, es decir una construcción representativa de los materiales que construyen la escena. Y con esta nueva forma de creación artística y “autonomía del teatro” predomina la pluralidad de lenguajes y elementos participantes del discurso visual, así apertura a la transdisciplina donde todos los elementos tienen la misma jerarquía dentro de la escena. Con esto, el espectador ya no cumple con un rol pasivo, sino que forma parte de la experiencia que contempla, por tanto, el espectador se vuelve un lector e intérprete de la imagen.

#### **1.4.1 Iluminación**

Para la discusión es importante desglosar el significado de los elementos que dan visualidad a la imagen escénica (representación plástica), porque cada uno de estos aspectos forman parte del conjunto de prácticas creativas del diseño teatral. Se hace la aclaración que el orden de mención de estos no es por su importancia, y de ninguna manera pretende jerarquizar o dar un valor determinado a alguno. En este tono, se menciona en primer lugar la iluminación, como resultado del fenómeno natural y artificial de la luz, que es capaz de modificar las percepciones del entorno, las dimensiones del espacio y los objetos; así como las emociones y sensaciones del espectador. Respecto a la teoría de la luz Rudolf Arnheim, un estudioso de la percepción visual que bien sirve de apoyo para problematizar el sentido de la “imagen escena”, refiere la “luminosidad” como un recurso físico que depende de varios aspectos; entre ellos la distribución de luz dentro de un espacio, los procesos ópticos y fisiológicos de la vista del observador y los efectos físicos de la luz sobre los objetos, los cuales absorben y reflejan la luz que reciben.<sup>44</sup> En este sentido, acerca del recurso de iluminación del escenario éste refiere:

---

<sup>44</sup> Arnheim, “La luz” en *Arte y percepción visual* (España: Alianza, 2006), 309-334.

Incluso parece lícito afirmar que en un escenario visto desde un teatro en penumbra no da necesariamente la impresión de estar iluminado. Si la luz se distribuye uniformemente, el escenario parecerá un mundo muy luminoso, una gran luminaria. Pero la iluminación es otra cosa.<sup>45</sup>

Respecto a la cita anterior, cabe señalar la perspectiva teórica y el nivel de importancia del recurso lumínico dentro de la escena teatral, porque precisamente no se trata solo de poner luz por ocupar un espacio o iluminar todos los objetos sin sentido, sino de determinar qué cualidades de la luz son relevantes para el diseño de iluminación de la escena. De igual manera, es entender a la luz como una capacidad física “luminancia o reflectaría” según la intensidad lumínica de un objeto, así la iluminación recae en el plano perceptual de la luminosidad de los objetos y colores reflejados en escena, situación que se aplica a lo dicho por Rubén Ortiz en torno a la articulación de autonomía y territorio conceptual de la “imagen escena”, líneas atrás. Ahora, en un sentido estético la iluminación es una ruta a la imaginación, cumple un rol de visibilidad para la creación de atmósferas y es modificadora de la experiencia teatral. Por otro lado, en un enfoque técnico, la luz como elemento compositivo de la “imagen escena”, es una solución para controlar la escena y el espacio. Respecto a lo perceptual Arnheim señala también que hay ciertas condiciones para simbolizar este tipo de efectos más allá de lo físico, incluso puede relacionarse al sentido de creación de atmósferas:

[...] un objeto se nos aparece luminoso no solo en virtud de su luminosidad absoluta, sino porque sobrepasa la luminosidad media establecida para su ubicación por el campo total. Así es como se produce el resplandor misterioso de objetos más bien oscuros cuando estos están colocados en un entorno aún más oscuro. Además, la luminosidad se acrecienta cuando no se le percibe como efecto de la iluminación.<sup>46</sup>

---

<sup>45</sup> *Ibid.*, *Arte y percepción visual*, 315.

<sup>46</sup> Arnheim, *Arte y percepción visual*, 330.

Entonces, la iluminación y la luminosidad, ambas corresponden a la percepción de la luz en los objetos según tal autor, por un lado, la primera se refiere a la acción o efecto de “iluminar” y la segunda a la variación de claridad sobre los objetos. Con esto, se puede aludir al ejemplo de una escena de la *Hamletmachine*. Obra donde se presenta una representación en dos planos, en primer plano la luz da protagonismo al personaje de Ofelia, quien tiene mayor luminosidad y protagonismo dentro del campo visual. Pero, en el segundo plano se observan las siluetas de otros personajes menos iluminados y una pantalla en llamas que funciona como fondo a la acción dramática del personaje (Fig.4).



Figura.4. Robert Wilson, iluminación de la obra *Hamletmachine* de Heiner Müller, Festival Di Spoleto, 2017.

En este sentido, se puede destacar que la iluminación aporta visibilidad a los personajes, graduación tonal, claridad, intensidad y profundidad. Los actores y los objetos, en escena, están iluminados de esta manera, según las advertencias compositivas mencionadas por Arnheim, con la intención de destacar estas cualidades visuales de la escena y con esto también comunicar un doble discurso con validez en la sobrexposición de los planos, una de las características del teatro posmoderno.

Dicho lo cual, se puede argumentar entonces que, la presencia de la iluminación en escena es imprescindible, ya que debido a las características del teatro (una caja negra) sin luz no habría manera de colorear el entorno. Entre otras funciones de la luz en escena, destaca la intención de generar un espacio poético y funcional para transmitir todo lo que el espectador debe de observar de la obra. Es por ello que, la función principal de los diseñadores

de iluminación es proyectar con distintos tipos de luz un espacio y tiempo determinados según la escena lo requiera, así como destacar los elementos que necesiten ser enfocados con mayor claridad para que el espectador ponga más atención a estos.

Entonces, la iluminación, es resultado del fenómeno natural y artificial de la luz, que es capaz de modificar las percepciones del entorno, las dimensiones del espacio y los objetos, así como las emociones y sensaciones del espectador. En un sentido estético, la visibilidad de los objetos en el escenario cumple con un rol perceptual de la relación entre sujeto y objeto (espectador y escena). Sin embargo, para ahondar aún más en el sentido estético de la luz, es importante advertir que desde la perspectiva teórica de Adolfo Sánchez Vázquez dicha relación genera una “situación estética”.<sup>47</sup> Y de acuerdo a lo que percibe el espectador del conjunto (escena iluminada) se pueden jerarquizar los objetos en “ordinarios y comunes” (lo que se percibe sin darse cuenta de los detalles, “percepción ordinaria”) y en objetos que llaman nuestra atención selectiva (lo que se contempla, “percepción estética”). Por tanto, para que se genere una “situación estética” intervienen los segundos objetos, el primer momento de dicha situación se da en lo práctico, en la contemplación de lo físico de la situación (el ambiente), en lo relativo a la sensibilidad del fenómeno acontecido (la “imagen escena lumínica”). En un segundo punto, el rol de la experiencia teatral en cuanto a “sujeto” del entorno, contempla la relación estética de la “imagen escena” y del espectador quien observa y participa de manera recíproca con relación a dicha “situación estética” presentada.<sup>48</sup> Por supuesto, toda esta argumentación bien se asocia a las ideas Juan Villegas, vistas en secciones anteriores, por enunciar también a las “teatralidades sociales” como elemento integral de un proceso de valoración estética.

---

<sup>47</sup> Adolfo Sánchez Vázquez, “Principios de la situación estética según Adolfo Sánchez Vázquez. Blog: *Filosofía contemporánea*. <http://textosfil.blogspot.com/2013/06/principios-de-la-situacion-estetica.html>

<sup>48</sup> Adolfo Sánchez Vázquez, *Invitación a la estética* (México: Debolsillo, 2007), 77-142.

Por otro lado, y sin salir de este discurso derivado de la luz como elemento compositivo, en el ámbito teatral Adolphe Appia y Gordon Craig, fueron algunos de los primeros teóricos en interesarse por construir la escena con luz, gracias a sus trabajos de intervención y la conceptualización de las formas en la escena, la iluminación se volvió importante en la generación de las escenas teatrales. Vale la pena mencionar que, la iluminación no es una cualidad simple y requiere del conocimiento de los procesos, las técnicas y los materiales que le dan, según sea el caso, un resultado parecido o no a la realidad. Ésta es una de las intenciones del diseñador de espacios, generar con la luz un ambiente para favorecer al objeto diseñado, la “visibilidad” según se explicaba, en secciones anteriores, José Antonio Sánchez. Así mismo como ya se había mencionado, la luz no solo tiene un rol modificador de la percepción e interpretación de la escena, sino que también cumple con la formación del diseño de la experiencia teatral, idea de la que resultan la significación y la relevancia del acontecimiento.

Ahora, para ampliar esta discusión en torno a la luz, es relevante señalar la aportación de Mauricio Rinaldi, quien define a la escenografía como “Escenografía de luz”:

En la que el espacio se construye únicamente a partir de la iluminación. Se combinan los *spotlights*, con los cicloramas, o la luz difusa y ambiental. Los telones ya no son pintados por pigmentos sino por la propia luz. Por parte del diseñador requiere de un gran conocimiento de los distintos tipos de luminarias. Dos son las opciones por las que se decanta un iluminador de manera general. La primera de ellas consiste en contar con una cámara negra en el escenario y una iluminación proyectada sobre el suelo. La segunda, la cámara blanca, cortinas de este color sobre las que se proyectan imágenes.<sup>49</sup>

Como se indica en la cita anterior, la luz en la escena teatral se proyecta a partir de la combinación de diversos procesos y

---

<sup>49</sup> Cita de Araceli Sola, “Construir con la luz. La escenografía teatral de Robert Wilson” (trabajo final de grado, Universitat Politècnica de València, 2018), 13-14.

materiales que permiten representar la ambientación adecuada para ésta. No obstante, a veces la cotidianeidad de los recursos naturales, como la luz, provocan que su apreciación tenga un valor menor al que debería significar. Por ello, y para secuenciar las ideas de Mauricio Rinaldi al resto de los autores mencionados en esta investigación, es importante decir que en el teatro la luz está sustentada mediante la iluminación, y es una de las herramientas imprescindibles para dar color, forma y sentido a lo que se está representando, a la “teatralidad”. Por lo que, hablar de la luz en la escena también involucra a los procesos de significación y las cualidades de los códigos, en este caso no verbales; lo que da como resultado un lenguaje de lo representado a partir de ritmos y sensaciones que, en conjunto, conforman la experiencia visual.

Ahora bien, el concepto de luminotecnia, idea que se adjunta en esta investigación con el resto de los términos de autor, aparece en este apartado con la intención de traer a discusión una técnica del diseño de iluminación que permite considerar tanto estilo como eficiencia de los recursos. Bajo esta misma línea, está la técnica que designa los parámetros y las magnitudes fotométricas, y es una guía para el diseñador, cuya función tiene que ver con la “iluminancia” y la “luminancia”, en el ámbito artístico o arquitectónico. Ya que, en la iluminación es sustancial la funcionalidad y la estética, de esta manera, y para los fines del proyecto, resultan importantes ambas por las cualidades de los objetos en los planos sensorial y perceptivo. Desde la perspectiva teórica de Arnheim, la iluminación es relativa a hechos físicos y perceptuales, y en el caso de la “imagen escena” señalan el tamaño, la forma y el color objetual visto por el espectador. Por otra parte, como recurso técnico la “luminotecnia” puede ser considerada como un hecho físico que se gradúa con hincapié en la observación de la “constancia” de la luminosidad en escena, cabe señalar que ésta última depende también de aspectos fisiológicos del espectador. Por tanto, dicha capacidad de “luminancia o reflectancia” modifica la intensidad de la luz resultante y la percepción de los objetos en el campo visual (el escenario).

Entonces, el espacio teatral, ya con estas advertencias a la luz como elemento compositivo, es un lugar donde se da la “magia” (como construcción de ilusiones), en definitiva una atmósfera que gracias al efecto de la luz, modifica los sentidos y es capaz de generar diversos ambientes en un tiempo y espacio determinados. Arrojar la luz sobre el escenario sin ningún sentido, no cumpliría con ninguna de las anteriores cualidades de la iluminación, es por ello que el diseño de la disposición, los ángulos correctos y el equilibrio de los colores, logran causar los efectos esenciales para modificar la percepción del espectador. En palabras de Arnheim, la “luminosidad de la iluminación” significa la exposición de un espacio o área a una fuente luminosa, pero si de lo contrario prevalece una zona de oscuridad significa que la luminosidad está orientada hacia otro ángulo. Es por ello que cuidar de la disposición espacial y el equilibrio de la luz en el escenario ayuda a definir los objetos en el espacio, les da forma, color y enfoque conceptual y contextual, pero también puede deformarlos, oscurecerlos y desenfocarlos según sea la intención de quien controla la iluminación de la “imagen escena”, de ahí la presencia de la luz como elemento del diseño. Así mismo, con ésta se relacionan los objetos visibles al espectador, esto se cumple según Arnheim gracias a que:

Una distribución juiciosa de la luz sirve para prestar unidad y orden no solo a la forma de los objetos aislados, sino igualmente a la de una composición entera. La totalidad de los objetos que aparecen dentro del marco de una pintura o sobre un escenario se puede tratar como uno solo o varios objetos grandes, de los cuales todos los elementos menores fueran partes.<sup>50</sup>

En este sentido, la cita anterior reafirma el “poder de la luz”, como un rol que se cumple gracias a la distribución adecuada de la luminosidad sobre los objetos en escena, y dicho sea de paso, jerarquiza e integra la composición visual, ya que gracias a su presencia el espectador puede apreciar las cualidades del

---

<sup>50</sup> Arnheim, *Arte y percepción visual*, 319.

objeto. De ahí la relevancia de esto para la “imagen escena” y su correspondiente visualidad.

#### **1.4.2 Vestuario y maquillaje**

En segundo lugar aparece el vestuario, que en escena no es solo ropa, menos un disfraz; sino por el contrario tiene un valor simbólico que hace referencia a la personalidad, las cualidades y el contexto, en el que el personaje que se representa está situado en un espacio y tiempo determinado según la puesta en escena. El vestuario es parte del código de la obra, en resumen es la síntesis de un personaje, es la caracterización a través de prendas, accesorios, maquillaje, calzado y otros complementos que aporten significado al discurso del personaje. El vestuario y maquillaje cumplen la función de caracterizar un personaje, dar “materialidad” a la ficción, y dichos aspectos determinan su representación. En virtud de ello, y para explicar con amplitud ese aspecto del vestuario, es importante mencionar que, en el texto *El mundo como representación* de Roger Chartier, éste señala la “cultura material” como el conjunto de objetos utilizados por el hombre y que forman parte de su vida cotidiana, tal como sucede con el guardarropa en escena. En este sentido, el vestuario y el maquillaje, son más que telas, sombras, postizos, máscaras, pelucas y joyas, se tratan de elementos que materializan la historia contada por el dramaturgo e ilustran esa idea de Chartier relativa a la “cultura material”, además de ser los que dividen la imagen real del actor y la imagen ficción del personaje. Por ello sería importante advertir ¿cómo dichos elementos dan sentido a la representación del personaje? y ¿qué puede observar y reconocer el espectador en éste para entender el discurso dramático? Por supuesto, el diseño de vestuario y maquillaje cumple, en este caso, con un signo de representación porque es “pura materialidad” y a la vez es significado porque “da sentido” al personaje y, por ende, a la escena en su sentido general; el vestuario es entonces un atributo del personaje.

Ahora, es conveniente retomar el aspecto de “teatralidad” ya discutido con anterioridad por José Antonio Sánchez y Domingo Adame, pues de dicho aspecto se rescata la manipulación de los elementos (iluminación, escenografía, vestuario y maquillaje) para representar un entorno. Puesto que, si bien el vestuario y el maquillaje son elementos que caracterizan al actor, estos también aportan a la “visualidad” de la “atmósfera teatral”. Vale la pena recordar que el arte narrativo está condicionado por los elementos dramáticos, los cuales presentan al espectador lo “imaginario” y las “acciones” en un mismo tiempo y espacio. Por ello, la caracterización del actor, resulta benéfica para dar lógica a la “acción narrativa” de la puesta y para interferir en la forma de expresión artística del creador escénico.<sup>51</sup>

En función de ello, y para reforzar la idea de José Antonio Sánchez y Domingo Adame, es conveniente apuntar a la argumentación de Patrice Pavis; ya que éste advierte justo las funciones del vestuario y maquillaje, a partir de las reflexiones en torno a Brecht y Barthes:

- La caracterización: medio social, época, estilo y preferencias individuales
- La localización dramática de las circunstancias de la acción: la identificación o el disfraz del personaje.
- La localización del gestus global del espectáculo, es decir, de la relación de la representación, y del vestuario en particular, con el universo social [...].<sup>52</sup>

Claro, el diseño de vestuario y maquillaje además de caracterizar, contextualizar y representar, como señala Patrice Pavis en la cita anterior, son también elementos visuales ambulantes y no se trata de recursos estáticos, ya que al ser soporte del actor,

---

<sup>51</sup> Pedro Valiente, tesis doctoral “Estudio del proceso de creación de la obra de Robert Wilson”. Primera parte: Robert Wilson y la vanguardia escénica en el ámbito del arte contemporáneo (España: Universidad Complutense de Madrid, 2000).

<sup>52</sup> Patrice Pavis, *El análisis de los espectáculos: Teatro, mimo, danza, cine* (España: Paidós, 2005), 180.

responden al movimiento actoral, y son parte de un decorado a escala humana que se desplaza en el escenario a la par del actor. Son un atributo, elemento de identidad, del actor, que los viste con la función de estilizar y adaptar los rasgos del personaje según las necesidades del espectáculo. De esta manera no solo se trata de técnicas y trazos, de telas y texturas, de accesorios y formas; sino de analizar su función simbólica (acentuación y subrayado de los rasgos, realismo y estética, lectura inconsciente del espectador), como sucede en la citada escena de la *Hamletmachine* de Heiner Müller. La figura del actor se queda de lado al asumir el rol del personaje, comenta Eugene Ionesco:

Quando veía a actores, por ejemplo, identificándose a sí mismos por completo con sus personajes y derramando lágrimas de verdad en el escenario, me parecía algo insoportable, positivamente indecente. Cuando, por otra parte, veía a un actor que estaba demasiado en control de su personaje, dominándolo, apegado a él – que era lo que pretendían Diderot, Jovet, Piscator y, tras ellos, Brecht – simplemente, no me satisfacía. Me parece una mezcla inaceptable de verdad y falsedad, por lo cual sentí la necesidad de una transformación o transposición esencial de una realidad que solo la imaginación y la creación artística pueden hacer más significativa, más densa, más verdadera, que las didácticas doctrinas del realismo pueden tan solo recargarlas, empobrecerlas y reducirlas al nivel de una ideología de segunda categoría.<sup>53</sup>

Así entonces, como indica Pedro Valiente en esta cita, el diseño de vestuario y maquillaje son elementos de los procesos creativos que tienen como finalidad proyectar, representar una realidad imaginaria. Ahora bien, con esto no se pretende detallar el rol del personaje, porque habría también que señalar aspectos del sentido corpóreo, gestual y verbal. Esta discusión se centra, más bien, en la composición visual de la “imagen escena”; por ello, se entiende que el diseño de vestuario y maquillaje son parte de los

---

<sup>53</sup> Pedro Valiente, tesis doctoral “Estudio del proceso de creación de la obra de Robert Wilson”, 235.

elementos que componen dicha imagen. Todo esto se advierte con la finalidad de responder, más adelante, a las siguientes preguntas ¿cómo es posible que la plasticidad de la “imagen escena” cause una afección en la experiencia del espectador? y ¿de qué manera dichos elementos que conforman la “atmósfera teatral” causan una afección al espectador?

Ciertamente, y para validar de alguna manera un ejemplo de ello, se puede decir que en los procesos creativos de Robert Wilson, director y escenógrafo posmodernista, el vestuario es un elemento distintivo y estético. Por ello, vale la pena traer un ejemplo de una de sus obras, *Sandman*, una ópera basada en la historia homónima de E.T.A. Hoffmann, estrenada en 2017 en el Festival de Ruhrfestspiele, Recklinghausen, Alemania. La cual, es una historia de terror gótico en la que se explora el miedo al inconsciente, el estado del sueño y una malvada forma de castigar a los niños traviesos del mundo. Más allá de explicar el argumento de la obra, es de interés traer este ejemplo, como parte del diseño de vestuario y maquillaje, porque de esta manera se puede identificar un contexto, un entorno y un estilo de acción narrativa en la imagen; así también, se observa como en la imagen están dos actores caracterizados, con pelucas, postizos y maquillaje que acentúan sus expresiones faciales. Los colores de maquillaje con influencia del teatro Kabuki (caras blancas) acentúan los contornos de sus rostros, dan profundidad y aportan un sentido de dramatismo a sus gestos. Asimismo, el vestuario que portan dibuja sus movimientos corporales, y en cuanto a color genera contraste entre ambos y con el fondo de la escena (Fig.5).



Figura.5. Robert Wilson, maquillaje y vestuario de la obra *Sandman*. 2017.

Ahora, sumado al tema del estilo en el diseño de vestuario de Robert Wilson, Pedro Valiente, opina:

El diseño de vestuario en las obras de Wilson responde al perfil contemporáneo desgranado en este esbozo teórico. Menos cerca de su concepción que en sus primeros montajes, en la actualidad diseñadores de su confianza [...] se encargan de integrar el vestuario a una visión escénica global. Durante los ensayos estos creadores toman notas y realizan sus primeros dibujos. Parten de ideas, sensaciones, colores, formas, movimientos..., que irán completando a lo largo de un proceso que puede durar meses o años.<sup>54</sup>

Como ya se había comentado, y virtud de lo señalado por Pedro Valiente en dicha cita, el vestuario en el teatro, más allá de cubrir la función de “vestir al actor”, sirve para representar, es un elemento expresivo más que decorativo. Forma parte de un sistema de significados concretos y sirve de marco de referencia al espectador para consolidar su experiencia, es un signo comprensible e interpretable. Esto bien se puede asociar a la argumentación de Pavis respecto al valor contextual del diseño de vestuario y maquillaje. Si bien, son elementos que forman parte de la figura del actor, en suma, forman parte del discurso plástico de la representación escénica.

### **1.4.3 Escenografía**

En tercer lugar, en cuanto a la escenografía, se puede ver cómo ésta está integrada por los elementos decorativos, mobiliario, telón de fondo y accesorios (objetos) que estén inmersos en la representación de la escena. Ésta se ve de manera directa ambientada por la iluminación, ya que gracias a este recurso se pueden percibir formas, colores, tamaños y texturas de la escenografía. La luz puede generar efectos o ilusiones en los muebles, el fondo, los accesorios ya mencionados, los resalta en el escenario y también los puede desaparecer en la penumbra de las sombras de la caja negra. Es por

---

<sup>54</sup> Pedro Valiente, tesis doctoral “Estudio del proceso de creación de la obra de Robert Wilson”, 241.

ello que en una composición entera según la teoría de percepción de la luz de Arnheim,<sup>55</sup> la “luminosidad” genera gradientes en los objetos, lo que visualmente se traduce en variaciones de tamaño y profundidad. Según éste la “luminosidad” ayuda a marcar distancia entre el fondo y los objetos de la representación visual, como en el caso de la escenografía teatral. Así mismo la distribución de la luz sirve para unificar y ordenar la forma de la composición, con esto se puede decir que la totalidad de los objetos que conforman la escenografía (en conjunto con los otros elementos visuales en escena ya mencionados) dan forma al espacio de representación de la “imagen escena”.

Con relación al espacio escenográfico, se asocia la postura de Patrice Pavis, quien materializa la “escenografía” como una “escritura en un espacio de tres dimensiones”. Según éste la escenografía (también llamada “Decorado” por algunos autores como Ubersfeld) es lo que representa el marco de las acciones en escena por medio de elementos pictóricos, plásticos y arquitectónicos, y bajo esta perspectiva comenta:

Si el decorado se sitúa en un espacio de dos dimensiones, materializado por el telón de fondo, la escenografía es una escritura en un espacio de tres dimensiones, como si pasara de la pintura a la escritura o a la arquitectura. Esta mutación de la función escenográfica tiene causas dramáticas y corresponde tanto a una evolución autónoma de la estética escénica como a una transformación en profundidad de la comprensión del texto. En la actualidad la escenografía concibe su función no ya como ilustración ideal y unívoca del texto dramático, sino como dispositivo para iluminar el texto y la acción humana.<sup>56</sup>

En este sentido, la escenografía, como bien señala Patrice Pavis, es la representación de la “imagen escena” ya mencionada entorno a la “teatralidad” del ámbito; como se menciona en la cita, no es un decorado. No obstante, si bien es cierto que los elementos

---

<sup>55</sup> Arnheim, *Arte y percepción visual*, 318-319.

<sup>56</sup> Patrice Pavis, *Diccionario de teatro*, 173.

que la definen corresponden a una función estética, éstos no solo tienen un objetivo “decorativo”, sino por el contrario envuelven el espacio escénico (atmósfera teatral). La escenografía ocupa la totalidad de la escena, es el espacio, el soporte, es la hoja donde se dibuja la composición plástica. Los creativos y realizadores la llaman utilería, atrezzo o decorado. Si se entiende la escenografía como un objeto, éste se compone de decorados figurativos, mobiliario, fondos, accesorios varios, entre otros.

Por otro lado, y para complementar esa idea de Patrice Pavis, es pertinente comentar que, según Anne Ubersfeld,<sup>57</sup> la escenografía es un conjunto de objetos del texto dramático y los divide en tres tipos: el “objeto que aparece en los diálogos” que puede ser un objeto utilitario, el “objeto-decorado” que puede ser icónico y remite a las representaciones históricas, y el “objeto simbólico” del que su función es retórica y hace referencia a una realidad psíquica o socio-cultural. Y como ejemplo de esto, en *Hamletmachine* se presenta un diseño escenográfico integrado en varios planos y los movimientos escénicos que permiten llevar a las repeticiones de los elementos en escena que ya se habían comentado, y asimismo se utilizó el recurso de una pantalla como fondo que cambiaba de acuerdo a las necesidades de cada acto (Fig.6).



Figura.6. Robert Wilson, escenografía de la obra *Hamletmachine* de Heiner Müller, Festival Di Spoleto, 2017.

<sup>57</sup> Anne Ubersfeld, *Semiótica Teatral* (Madrid: Ediciones Cátedra, Universidad de Murcia, 1993) 137.

De modo que, para problematizar el caso y para dar referencia y continuidad a las posturas de Patrice Pavis y Anne Ubersfeld, es relevante indicar que, con la condición de autonomía, que ahora es señalada por Rubén Ortiz, no solo se pretende definir la idea de teatro como lugar, sino más bien la idea es determinar el estudio de la representación (las prácticas creativas), como una explicación de la configuración de la realidad. Por ello, es necesario destacar el poder que tiene la escena misma para simbolizar el ámbito teatral como un conjunto que representa los principios de producción y creación de la obra en el hecho teatral; porque la esencia del acto es el soporte de los elementos que la construyen. Sin dejar de lado, claro está, la “teatralidad” de este conjunto, ya vista desde la perspectiva de Sánchez, Adame y Villegas. Puesto que, esta cualidad del teatro, es la que compone la representación de la “imagen escena”, cuyos elementos visuales, espaciales y perceptuales hacen que el espectador sea participe de una atmósfera teatral. En la que éste experimente ese “entorno del existir y espacio sensible” de Sánchez, “lo imaginario y la materialización de la escena visible” de Adame y de “la legitimización de la escena” según Villegas.

Claro está, que la construcción de la “imagen escena”, no solo es configurada por la teatralidad del espacio, el diseño de la atmósfera y los elementos visuales que conforman la representación escénica. Sino que también ésta deberá considerar además de lo plástico, lo perceptual y lo simbólico. Aspectos que se discutirán en el siguiente capítulo, a partir de la interacción espectador-escena durante la experiencia escénica, la cual modificó los lenguajes de representación del teatro posmoderno.

# **CAPITULO 2.**

## PERCEPCIÓN DE LA EXPERIENCIA ESCÉNICA: LA “IMAGEN ESCENA”

### **2.1 La experiencia escénica en el plano perceptual y simbólico de la “imagen escena”**

Si bien las experiencias escénicas son el resultado de la creación artística de creativos y realizadores del ámbito teatral; éstas también pueden ser resultado de un proceso perceptual, en el que el espacio de representación de la “imagen escena” sea entendido desde otro ámbito como lo es el diseño; disciplina por medio de la cual se conjuntan esos saberes perceptuales y esos resultados de la “imagen escena”.

En virtud de ello, y como punto de partida de esta discusión, se expone el interés por la percepción del espectador y la presencia de los signos teatrales en escena. Esto con la intención de concretarse solo en los elementos no lingüísticos de la “imagen escena”, tales como (la expresión corporal, la apariencia exterior del actor y el aspecto del espacio escénico). Así, en primer lugar, se tiene que la percepción del espectador, como lector de significados, responde a la capacidad que éste tiene para obtener información del entorno a partir de la presencia de diversos sistemas de significación en la

experiencia escénica, tales como: convenciones estéticas, códigos de lectura, mensajes esperados por el lector y tipos de estructura de género. En este sentido, y como propuesta de este proyecto, la experiencia perceptual del espectador se analiza desde la perspectiva psicológica de Bruce Goldstein, en particular desde su esquema de percepción visual, que comprende tres fases: “visión temprana”, “organización perceptiva” y “reconocimiento”.<sup>58</sup> Así mismo, este análisis se realiza en función del concepto de “percepción visual” de Rudolf Arnheim estudiado en la “forma visual”.<sup>59</sup> Por otra parte, y entorno a las experiencias escénicas, en segundo lugar está la presencia de los signos teatrales, los

---

<sup>58</sup> A partir de esta perspectiva, se puede definir un proceso de conceptualización entre el espectador y los estímulos sensoriales, que éste recibe durante el acontecimiento teatral. La perspectiva fisiológica de Goldstein permite definir a la percepción como el resultado de procesos complejos “tras bambalinas”, éste comenta, en ese preámbulo de la configuración perceptual, que la idea de procesos tras bambalinas es lo que sucede cuando uno ve una obra de teatro: “Mientras la atención del espectador se centra en el drama creado por los personajes, otro drama ocurre detrás del escenario. Una actriz corre a cambiarse de ropa, un actor camina de un lado a otro para calmar los nervios antes de entrar a escena, el director se asegura de que el siguiente cambio de escena esté listo y el director de iluminación se prepara para hacer el siguiente cambio de luces. Así como el público ve solo una pequeña parte de lo que sucede durante una obra, su percepción del mundo que lo rodea es sólo un diminuto fragmento de lo que pasa al momento que lo percibe”. La manera en que Goldstein categoriza los procesos “tras bambalinas” que intervienen en la percepción es a lo que éste llama “proceso perceptual”; que lo divide en cuatro categorías: “estímulo, electricidad, experiencia y acción, así como conocimiento”. Sin embargo, cuando éste habla de “estímulos” se refiere a lo que hay en el entorno, de “electricidad”, a las señales e impulsos eléctricos que transmiten información al cerebro, de “experiencia y acción” a los objetivos del perceptor y de “conocimiento” se refiere a cómo se pueden aplicar estos estímulos a una determinada situación perceptual. En este caso, es la experiencia teatral lo que para Goldstein representa el ambiente, donde se llevan a cabo estos procesos perceptuales; esto sin olvidar que éste, además de ser un espacio para la experiencia sensorial, es un espacio donde el espectador tiene una experiencia consciente. Bruce Goldstein, *Sensación y percepción* (México: International Thomson Editores, 2005), 5.

<sup>59</sup> Es pertinente la distinción que hace Arnheim con respecto a la interpretación del concepto “forma”, entendido en dos: como “forma material (shape)” y como “forma en general (form)”. Por ello, es relevante advertir que, para esta discusión, se tomará su postura de la “forma en general”, la cual es percibida de una forma inconsciente, siendo esto lo que él llama la “forma de un contenido”. Ésta es conceptualizada más allá de su función práctica, porque si bien tiene cualidades visuales, tales representan símbolos de la vida cotidiana. Ahora, toda forma es semántica, la llamada “forma de un contenido” se define como el conjunto

cuales se entienden a partir de la perspectiva semiótica, discutida por Tadeusz Kowzan y su clasificación de los signos “artificiales” en trece signos;<sup>60</sup> del mismo modo las aportaciones de Fernando de Toro entorno a la intertextualidad del plano escénico, son importantes para el desarrollo de la experiencia escénica, ya que éste hace una división del texto (guión de la obra representada) en “texto dramático” y “texto espectacular”.<sup>61</sup>

Entonces, y luego de advertir esta secuencia de referencias teóricas para el discutir el sentido de esta sección del proyecto, cabe preguntar ¿De qué manera la percepción está relacionada a las experiencias escénicas? Ahora bien, según los estudios de Bruce Goldstein, la “percepción” debe ser entendida a partir de un enfoque pedagógico, con el que se tiene la intención de discutir los efectos de las sensaciones y los estímulos del receptor de conocimientos a través del entorno. Por otra parte, Rudolf Arnheim, con base en la

---

de diversas clases de objetos que la integran, en este sentido dicha forma es la afirmación de valores conocidos y reinterpretados, no siempre de la misma manera; el ejemplo que pone Arnheim, al respecto, es la forma de un conejo, aunque los conejos son idénticos en representación de la realidad, una imagen hecha a partir de este concepto de conejo, no es necesario que sea idéntica, inclusive puede haber una abstracción, reconceptualización y resignificación de la forma nunca antes vista. En ocasiones, la representación de dichas formas busca producir una “ilusión engañosa” dice el autor al respecto. 109-110. En palabras de éste: “La forma visual puede ser evocada por lo que se ve, pero no tomada directamente de ello”, esta forma no es material, es la representación de una cultura. Es determinada por el estilo del artista, quien traduce el aspecto de los objetos materiales a la forma, según las convenciones de la vida cotidiana. 150-152. En este sentido, el concepto de “forma visual” añade un valor interpretativo a la propuesta de percepción de ambientes y escenas teatrales, ya que según esta postura, una forma o el conjunto de objetos representados en la escena pueden significar ciertas propiedades en particular, pero también sus rasgos enfatizarán sus cualidades perceptuales. Una columna representada en la tragedia clásica, está claro que es la arquitectura, pero también el poder de una corona, la majestuosidad, el liderazgo, etc. Es decir, que, con esta conceptualización de las formas en la escena, la dirección, la curvatura, las líneas, la luminosidad, los trazos, la posición espacial, los colores, todo esto en conjunto transmitirá a los ojos del espectador una expresión determinada, una emoción estimulada. Rudolf Arnheim, “La forma\*” en *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador* (España: Alianza forma, 1979), 109-171.

<sup>60</sup> Tadeusz Kowzan *et al.*, “El signo en el teatro. Introducción a la semiología del arte del espectáculo” en *Teoría del teatro* (Madrid: Arco libros, 1997), 121-153.

<sup>61</sup> Fernando de Toro, “Texto, texto dramático, texto espectacular” en *Semiótica del teatro, del texto a la puesta en escena* (México: Paso de gato, 2014), 67-107.

teoría de la Gestalt, comprende la “percepción” como un conjunto de efectos y respuestas con los que la mente es capaz de configurar la experiencia de la realidad. De modo que, a partir del proceso de “percepción visual”, el espectador puede captar los elementos de un objeto en escena, tales como forma, color y luz. Como resultado de esto, la relación perceptual de la recepción de éste y la comprensión simbólica de los elementos integradores de la experiencia en escena son comprendidos a través de las herramientas de análisis de las teorías perceptuales ya mencionadas. Entonces, si desde la postura de Goldstein la percepción es el proceso que se genera a partir de estímulos y sensaciones, ¿la teatralidad de las experiencias escénicas puede ser generadora de un espacio multisensorial? La respuesta a la pregunta no ha sido discutida a detalle en otros textos, pero sí existen compañías y colectivos de teatro, que han comenzado a explorar otros sentidos además de lo visual, uno de estos es el sentido del tacto. Un ejemplo es el trabajo del *Colectivo ene\_ene*, que tiene un proyecto transdisciplinar en el que los elementos del cuerpo y la danza son transformados de acuerdo con distintas fuerzas, momentos e intensidades sociales y tecnológicas. En dicho trabajo se destaca un performance llamado *Cinestesia*,<sup>62</sup> una pieza de reflexión en torno a los avances tecnológicos y la inteligencia artificial.

Ésta, es la combinación de performance y robótica, en la que cada movimiento forma parte de una cadena de acciones, con las que se busca representar el conjunto de movimientos musculares y corporales del actor en el espacio. Es necesario recordar que, en el teatro los recursos humanos que hacen posible la experiencia teatral son los actores y los espectadores. Dicha relación conforma a lo que llaman expresión teatral, es decir, se trata del acto comunicativo entre las dos partes, en el que se pone de manifiesto la expresión

---

<sup>62</sup> En el texto *La percepción sensorial* de Harvey Schiffman, el autor define la “cinestesia” como “la percepción de la posición y el movimiento de las partes del cuerpo, esto es, información sobre la postura, ubicación y movimiento en el espacio de las extremidades y otras partes móviles del esqueleto articulado”. Harvey Shiffman, *La percepción sensorial* (México: Limusa Wiley, 2008) 152.

por medio de los sentidos. Por un lado, un actor debe recitar, bailar, mover su cuerpo, personificar y comunicar al espectador lo que el dramaturgo y director quieren transmitir a la audiencia. Por otra parte, la figura del espectador también cobra relevancia, pues para que en un escenario se represente, es necesaria dicha figura, sin el público no se llevaría a cabo este proceso de comunicación y la experiencia escénica quedaría relegada a un teatro sin espectador. Otra pregunta entorno a esto, es **sí** ¿el espectador puede percibir una experiencia escénica multisensorial? Pues es cierto que, según las convenciones del teatro, el espectador poco explora la escena con otros sentidos además de la vista y el oído, y que como parte de la cosmovisión del acontecimiento la interacción: espectador, escena y actor se da hasta ciertos puntos. Pero, no por ello, no están presentes los otros sentidos y es aquí donde puede verse al teatro como un museo de la representación. En cuanto al texto dramático, como representación, a partir de las escenificaciones del teatro posdramático se comenzó a dar una renovación artística, según Peter Brook una obra es como un cerebro:

El teatro lo es. Para mí, es un cerebro compartido. Nosotros, el público, la gente que actúa, los músicos, compartimos la experiencia dentro de un espacio. Lo ideal para la concentración es un espacio cerrado. Pero no cualquier espacio cerrado, sino uno que da a todo el mundo esa sensación de estar dentro de un cerebro.<sup>63</sup>

Como menciona Brook en la cita anterior, el teatro posdramático es una proyección de estímulos, que en conjunto generan la experiencia escénica. A partir de la colectividad y la comunicación sensorial de los espectadores. Entrar en la discusión de la interacción no es el objetivo de esta investigación, es necesario regresar a lo perceptual y los estímulos y sensaciones que componen la “imagen escena”. Ahora bien, vale la pena recordar el interés que se tiene con esta investigación entorno a percepción de la “imagen

---

<sup>63</sup> Vicente Jiménez, entrevista “Peter Brook: El teatro es un cerebro compartido”, *El País*, 4 octubre 2014. Recuperado de [http://cultura.elpais.com/cultura/2014/10/04/actualidad/1412421885\\_218346.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2014/10/04/actualidad/1412421885_218346.html)

escena” compuesta por los elementos de iluminación, escenografía, vestuario y maquillaje. Un ejemplo de la plástica posdramática, se puede ver en los proyectos de Robert Wilson, Heiner Müller, Tadeusz Kantor, Robert Lepage y Jan Fabre. Por ejemplo, si se toma en cuenta el estilo artístico de Robert Wilson para diseñar la experiencia escénica, bien se puede tomar como referente la exploración de la percepción con la que éste destaca los atributos de los objetos en escena (temperatura del color en los fondos de las escenas, textura representada con sombras y dirección de las luces, abstracción de las formas, perspectiva, profundidad y movimiento) (Fig.7).

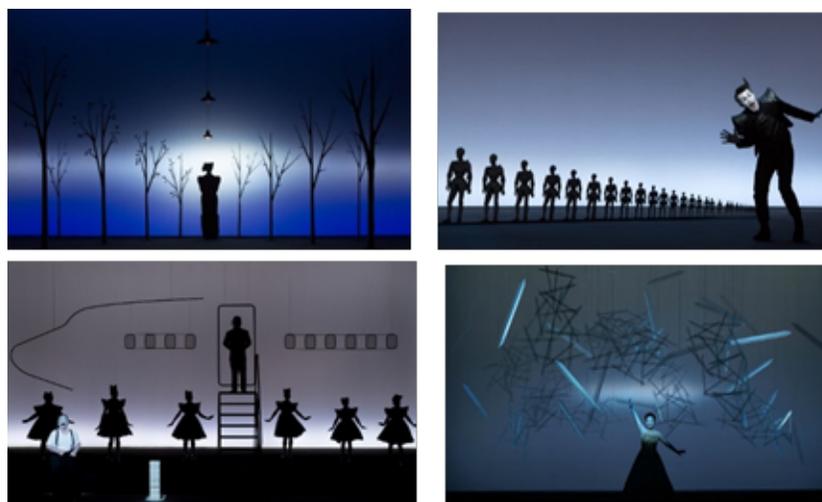


Figura. 7 Escenas seleccionadas de las obras de Robert Wilson. Fotografías obtenidas de <http://www.robertwilson.com>

Por otro lado, con respecto a la presencia de los signos teatrales en escena, Tadeusz Kowzan define los “signos artificiales” como los elementos que generan comunicación con el espectador, entendidos en signos: auditivos y visuales. No obstante, en este texto solo se tocarán los signos de “apariencia externa del actor” y “aspectos del espacio escénico”; cuyo objetivo es hacer una comparación de la pertinencia de ambos en escena y como son percibidos por el espectador, por un lado la “apariencia externa del actor” representa la imagen del personaje, la expresión y el movimiento corporal; y por otro lado las “características del espacio escénico” son los elementos de decoración, iluminación y accesorios,

que contextualizan y definen el entorno, es decir, se pretende entender de qué manera son percibidos, como son configurados por los escenógrafos y con qué información el espectador reconoce los significados de dichos elementos presentes en el mismo tiempo y espacio. Ahora, con el fin de establecer un diálogo en el plano escénico, se destaca la percepción de la escena en los procesos de representación del “texto dramático” y el “texto espectacular”, de los cuales la diferencia más relevante es el valor de representación y el proceso de comunicación; mientras que en el primero solo se representa la narrativa y el discurso, en el segundo se representan las convenciones teatrales y la convivencia con el lector de signos, el espectador. Por todo lo anterior, se propone que, para poder analizar las experiencias escénicas se deben tomar en cuenta las relaciones perceptuales e interpretativas por parte del espectador (quien está sujeto a los estímulos del entorno) y el sentido de significación de los elementos o signos integradores del plano escénico (“imagen escena”).

Entonces, es conveniente estudiar la percepción del espectador y la presencia de los signos en escena, desde lo simbólico en las experiencias escénicas, con la intención de encontrar una relación entre las dos manifestaciones, esto a partir del análisis de los signos y los estímulos visuales generados, vistos desde la perspectiva conceptual propuesta: la “imagen escena”. Cabe señalar, que en otras investigaciones tales como la de Peter Szondi, Gordon Craig, Max Reinhardt y Kurt Liebman, se ha visualizado la representación escénica como un conjunto de elementos que integran la dramaturgia (un discurso total). En este sentido, se considera que para los espectadores es necesario tener un acercamiento a la disciplina teatral a partir de códigos experienciales que les permitan salir de la puesta en escena con el aprendizaje de “una experiencia concreta, una experiencia activa, una observación reflexiva y una conceptualización abstracta”.<sup>64</sup>

---

<sup>64</sup> Equipo humano, “El código de la formación experiencial”, *Equipo humano*

De manera que, el punto de partida de este estudio es el período de las transformaciones escénicas, cuya realización modificó la relevancia de los elementos en escena, el teatro posmoderno. Éste comienza, según June Schlueter, en 1970 y tiene las siguientes características: “ambigüedad, discontinuidad, heterogeneidad, pluralismo, subversión, perversión, deformación, deconstrucción, decreación”.<sup>65</sup> El teatro posmoderno es una manifestación en donde la imagen está presente en escena, no como metáfora del texto teatral, sino como el universo espectacular de los signos integradores de la dramaturgia. Como resultado, las manifestaciones escénicas de este período se modificaron conforme al pensamiento del espectador, quien manifestó la necesidad de cambio; como explica Schlueter este tipo de teatro surge de las prácticas performativas que se conceptualizan de otra manera a diferencia de las prácticas tradicionales.<sup>66</sup> A partir de esta opinión, se argumentó que encasillar a las obras en un género ya no era motivo principal de discusión (pluralidad de códigos), porque desde una perspectiva semiótica de la intertextualidad del plano escénico Fernando de Toro entiende la pluralidad de códigos, como “código social” formado por un grupo de reglas de conducta, “código lingüístico” formado por el mensaje y la naturaleza del mismo, “código de expresión” a través de lo visual, gestual y auditivo, y “código de operación” que se muestra en forma simultánea o de manera lineal. La comprensión de estos códigos es importante para la significación del “texto espectacular” y “texto dramático” del plano escénico; la comparación entre los dos conceptos es de importancia para justificar la intención que tiene la discusión, en donde se advierte que el valor de la “imagen escena” representada en el “texto espectacular” integra un conjunto de significados al lector (el espectador), situación que no presenta el “texto dramático” que se queda en un nivel narrativo del discurso.

---

(*Blog*), 28 de febrero de 2019, <https://www.equipo humano.com/blog/el-codigo-de-la-formacion-experiencial/>

<sup>65</sup> Cita de Alfonso del Toro, “Los caminos del teatro actual: Hacia la plurimedialidad postmoderna o el fin del teatro Aristotélico”, 17.

<sup>66</sup> Fernando de Toro, *Semiótica y teatro latinoamericano* (Argentina: Galeana / Instituto Internacional de Teoría y Crítica de Teatro Latinoamericano, 1990), 20-21.

Por ello es claro que en el teatro posmoderno se presta mayor atención al espacio definido como un entorno, un ambiente donde se generan una variedad de operaciones y la posibilidad de experimentar con las representaciones, la distribución de los públicos, la interacción con el espectador, es decir un juego de ida y vuelta. En palabras de June Schlueter el teatro postmoderno:

Se trata de un teatro en el cual se celebra el arte como ficción y el teatro como proceso, performance, no-textualidad [...], donde el actor se transforma en el tema y personaje principal, donde el texto, en el mejor de los casos, es una mera base, en general carece éste de importancia [...].<sup>67</sup>

Como se indica en la cita anterior, la aparición del teatro posmoderno fue importante porque cambió el sentido de jerarquización de los elementos del discurso, situación que trajo consigo modificaciones en la manera de percibir e interpretar la lectura del proceso, el performance y el acontecimiento. En este sentido, se hace evidente la apertura de la pluralidad de códigos en escena, con lo que se señala un antes y un después entre la relación del “texto dramático” y el “texto espectacular”.<sup>68</sup> Luego de la postura teórica de Schlueter del teatro posmoderno, se traen a discusión las posturas de Arnheim y Goldstein con respecto a la experiencia escénica del espectador y lo simbólico del ambiente de las teorías de Tadeusz Kowzan y Fernando de Toro. De igual modo, se toma como referente la investigación de José Antonio Sánchez realizada en el texto *Dramaturgias de la imagen*, donde éste hace un recorrido progresivo de las transformaciones conceptuales de la creación escénica a partir de los procesos de dirección y representación de la obra.<sup>69</sup>

De tal suerte que, la aportación de esta perspectiva teórica tiene como objetivo traer a la discusión el plano perceptual y el plano simbólico, sin olvidar el análisis de las experiencias escénicas, a

---

<sup>67</sup> Fernando de Toro, *Semiótica y teatro latinoamericano*, 20.

<sup>68</sup> *Ibid.*, *Semiótica del teatro*, 67-107.

<sup>69</sup> José Antonio Sánchez, *Dramaturgias de la imagen* (España: Universidad de

través de la comparación de ciertas teorías en torno a la escena, que se dieron a partir del teatro posmoderno hasta las manifestaciones escénicas presentes en el siglo XXI. Así mismo, a partir del referente conceptual de “imagen escena” de José Antonio Sánchez, en cuyos estudios de teoría de la escena este tipo de casos ha sido abordado desde el plano contextual. En este sentido, la postura crítica de este texto es valerse de los referentes del quehacer teatral y así mismo conceptualizar la relación de esta terminología con los estudios de percepción en otros campos, con el objetivo de visualizar la escena teatral como un objeto de diseño de experiencias escénicas, que más adelante será desarrollado.

### **2.1.1 Lo perceptual de la experiencia escénica: el reconocimiento de la forma**

La experiencia escénica es una parte de la experiencia de usuario (en este caso el espectador) y ésta no es solo el conjunto de elementos de interacción, sino que, también son emociones, sentimientos y respuestas del espectador en relación con el entorno (la escena). Así mismo, los procesos que forman parte de la experiencia visual influyen en la respuesta psicológica del usuario. En este caso, vale la pena definir la percepción visual de la escena como resultado de los conocimientos, expectativas y creencias del lector (espectador), la respuesta a los estímulos (elementos significantes) y el reconocimiento de los objetos (elementos escenográficos).

En la publicación *Sensación y percepción* de Bruce Goldstein,<sup>70</sup> se entiende el proceso de “percepción” como la respuesta a un estímulo en particular del ambiente. En este sentido, los estímulos ambientales o de la atmósfera escénica que se representan, (tales como color, tamaño, movimiento, profundidad, orientación, disposición y superposición espacial de los objetos) están compuestos por una cantidad de elementos que hacen posible

---

Castilla-La Mancha, 2014), 11-12.

<sup>70</sup> Bruce Goldstein, *Sensación y percepción*, 1-31.

la experiencia visual entre el público y la escena. La atención del espectador es sensorial y ocurre cuando los elementos significantes y los objetos escenográficos se representan en el plano escénico, lo que denomina Goldstein como “visión temprana”. Estos estímulos, a su vez, son decodificados por el sentido de la vista, de cuya experiencia se obtiene una serie de mecanismos por medio de los cuales es posible asimilar elementos de información y organizar los objetos por categorías para integrarlos en una imagen, siendo esta fase la “organización perceptiva”. Ahora, como resultado de esta última el espectador obtiene información de “reconocimiento” del significado, identidad y función de los objetos que integran la escena. Cabe señalar, que el conocimiento previo (información), que trae consigo cada persona, desempeña una función importante en el proceso de percepción. Esta información puede consistir en experiencias previas aprendidas hace años, o el conocimiento que obtiene de los eventos que acaba de vivir dicha persona. Así pues, la presencia de dicho conocimiento incluye hechos, recuerdos y expectativas que trae consigo el espectador (teatralidades sociales de Juan Villegas). Por esta razón, Goldstein denomina “procesamiento ascendente”, al proceso perceptual que parte de la estimulación de los receptores (espectadores) a la “transducción” (proceso por el que una célula convierte un estímulo exterior, en una respuesta específica). Por otro lado, éste lo denomina como “procesamiento descendente”, que es un efecto del conocimiento relativo a una persona debido al proceso de percepción; como ya se mencionó estos son hechos, recuerdos y experiencias previas del espectador. Es por ello que, para analizar el plano perceptual de la relación público-escena el “procesamiento descendente” será de utilidad para significar la experiencia escénica.

Por supuesto, y en relación con los estudios del plano perceptual, es importante señalar la postura de Rudolf Arnheim, para enriquecer los señalamientos de Bruce Goldstein con respecto a la “percepción visual”.<sup>71</sup> Dicho término es definido por Arnheim

---

<sup>71</sup> Sergio Sánchez, “Rudolf Arnheim y el pensamiento visual”, *Guindo. Diseño*

como un proceso cognitivo que se da en tres fases: recepción de la información, almacenaje y procesamiento. Así mismo, estas operaciones están subordinadas por un “pensamiento visual” y por un proceso de observación, con el que éste trata tres actitudes del lector (espectador), esto con respecto a la “forma visual”; éstas son, en primera instancia, “aislar el objeto para percibirlo en un estado puro”, es decir, simplificar los conceptos y componentes genuinos de todo lo visto; la segunda actitud radica en no aislar el objeto, sino fusionarlo con el contexto para que los atributos de ambos se mezclen, esto a través de la “mirada pictórica”, en la cual, se perciben las características de la imagen (luces, formas, sombras, color...) para construir una representación visual; y la tercera es “analizar el objeto de forma creativa”, desde diferentes puntos de vista, sentidos, usos y posibilidades de interpretación.

Entonces, con estas posturas se puede definir la percepción de una experiencia escénica en la que convergen la forma representada de la escena y la forma visual de un espectador. El punto importante de todo esto, es que se perciba la “imagen escena” no como una composición de forma pictórica, sino como un conjunto de elementos narrativos (experiencias previas), significativos (afectividad emocional) e integradores (materialidad del medio ambiente) de dicha experiencia.

### **2.1.2 Lo simbólico de la experiencia escénica: los signos artificiales**

El espectáculo teatral es un acontecimiento experiencial donde se conjuntan la percepción y el reconocimiento de formas, aspectos ya discutidos en la sección anterior desde la perspectiva de Goldstein y Arnheim. Dicho acontecimiento puede también ser entendido a través del plano simbólico. Por ello, y para enriquecer esa discusión de tales autores, se propone al semiólogo Tadeusz Kowzan quien

---

*de interacción* (blog), 22 junio 2012. Obtenido de <http://www.guindo.com/blog/rudolf-arnheim-y-el-pensamiento-visual/>

realizó una división de signos para el análisis de los espectáculos; que es muy adecuada en este caso porque, como ya se mencionó en esta discusión, se hará énfasis en los “signos artificiales” de la escena. El arte del espectáculo es, entre las manifestaciones artísticas (como el teatro, la danza, la música, el performance y el cine), aquel donde el signo se representa con mayor diversidad de elementos significantes, y dichos pueden cambiar según la disposición de la escenificación, el orden de los elementos y el estilo argumentativo. Ahora bien, para explicar esta idea de los signos en la representación teatral, Kowzan los describe de la siguiente manera:

En una representación teatral todo se convierte en signo. Una columna demuestra que la escena transcurre delante de un palacio. La luz del proyector descubre un trono, y nos sitúa en el interior del palacio. La corona sobre la cabeza del actor es el signo de la realeza, mientras que las arrugas y la blancura de su rostro, obtenidas por la ayuda del maquillaje, y su paso vacilante, son signos de vejez. En fin, el galope de caballos que se intensifica entre bastidores es el signo de que un viajero se aproxima.<sup>72</sup>

En efecto, y como menciona Kowzan en esta cita, el espectáculo teatral parte de la palabra (el guión), pero de igual forma, se sirve de los sistemas de signos no lingüísticos. Así mismo, utiliza signos procedentes de la comunicación humana, extraídos de la vida social, la naturaleza, y de la representación de los “objetos cotidianos”; todo esto con el fin de reproducir un hecho, un acontecimiento, una escena, que se asemejen a la realidad misma. Cabe señalar, que los signos representados interactúan en combinaciones simultáneas a las que el espectador está expuesto durante la experiencia escénica de la obra. Estas combinaciones de signos son actos reflejos, que en el teatro se convierten en signos voluntarios; incluso, sostiene el autor, si en la vida cotidiana estos carecen de una función comunicativa, se definen en la escena. Por consiguiente, los “signos artificiales” son propuestos

---

<sup>72</sup> Tadeusz Kowzan, *Teoría del teatro*, 126.

para señalar y establecer comunicación con alguien. Como ya se había señalado los “signos artificiales” están presentes en el texto pronunciado, la expresión corporal, la apariencia exterior del actor, el aspecto del espacio escénico y los efectos sonoros; que en la interacción tiempo y espacio configuran la experiencia escénica representada. La clasificación de trece signos que señala Kowzan está integrada de la siguiente manera: palabra, tono, mímica, gesto, movimiento, maquillaje, peinado, vestuario, accesorios, decoración, iluminación, música y sonido.<sup>73</sup> En este sentido, André Lalande afirma, en función de lo dicho por Kowzan, que la relación de dichos signos con la “cosa significada”,<sup>74</sup> depende de una decisión voluntaria y en algunas ocasiones colectiva; la diferencia entre estos y los “signos naturales” se hace notoria en el proceso de emisión del mensaje (como se representa) y no en la percepción de los elementos de la escena. Un ejemplo de la artificialidad de las experiencias escénicas se puede ver en el discurso escenográfico de Robert Le Page, llamado por la crítica “el visionario del teatro posdramático”.<sup>75</sup> Éste es reconocido por crear y llevar a escena obras originales con las que cuestiona los códigos de realización clásicos. La realización de sus montajes, es un referente para ejemplificar la presencia de los “signos artificiales” en la «imagen escena» y la clasificación de Tadeusz Kowzan, como se ve en la siguiente tabla (Fig.8):

---

<sup>73</sup> *Ibid.*, *Teoría*, 132-146.

<sup>74</sup> André Lalande, *Teoría del teatro* de Tadeuzs Kowzan, 129-132.

<sup>75</sup> Dentro de sus experiencias escénicas realizadas se destacan *Circulations* (1984), *Vinci* (1986), *Polygraph* (1987), *Tectonic Plates* (1988), y una compañía en colectivo llamada *Ex Machina* (1994), entre otros tantos proyectos a la fecha (2019). Em *Ex Machina*, “Robert Lepage”, *La caserne* (blog), 2015. Obtenido de <http://lacaserne.net/index2.php/robertlepage/>

SIGNOS DEL ACTOR	1 Palabra 2 Tono	Las palabras y su entonación son estímulos auditivos de la experiencia teatral, son el medio por el cual el actor expresa lo que el dramaturgo escribió en el guión; pueden variar en ritmo, intensidad y velocidad. En la escena posdramática, el discurso es irracional y fragmentado, con frases entremezcladas, no lineal.	
	3 Mímica 4 Gesto 5 Movimiento	Sistema de signos representados por la corporalidad del actor. La mímica transmite las emociones, el gesto refleja las actitudes y el movimiento es todo desplazamiento del personaje. El cuerpo del actor posdramático, es un recurso significativo de la escena, es un medio para expresar amor, locura, odio, muerte, guerra, etc.	
	6 Maquillaje 7 Peinado 8 Vestuario	Signos que definen al personaje, caracterizan y contextualizan. En la escena posdramática el actor está al mismo nivel que los demás signos. La experimentación y exageración definen al personaje como un recurso de la artificialidad del acontecimiento.	
SIGNOS EXTERNOS AL ACTOR	9 Accesorios 10 Decorado 11 Iluminación	Conjunto de signos que definen el espacio-tiempo de la puesta en escena y configuran el ambiente. Conforman la dramaturgia visual posmoderna, con ilusiones ópticas, con imágenes oníricas, simultáneas, densas, producidas con medios de reproducción como el cine y la fotografía.	
	12 Música 13 Efectos sonoros	Signos sonoro-acústicos que evocan atmósferas, ambientes o épocas. Son los sonidos que reproducen artificialmente los signos naturales. La escena posdramática tiene sonidos superpuestos, experimenta con sonidos producidos con el cuerpo y composiciones conceptuales, que combinan los textos con el sonido.	

Fig.8 Escenas seleccionadas de la obra *Needles and Opium* de Robert Lepage. Fotografías obtenidas de <http://www.epidemic.net/en/art/lepage/proj/index.html>

Como ya se mencionó en las experiencias escénicas se conjuntan una diversidad de signos para representar la espectacularidad de un espacio y tiempo determinados en un guión.<sup>76</sup> En este sentido los dramaturgos posmodernistas bocetaron su discurso en un teatro que supera los principios de mimesis y de ficción, un discurso que irrumpe con lo real según Hans-Thies Lehmann.<sup>77</sup>

## **2.2 Intertextualidad de la experiencia escénica: texto dramático y texto espectacular**

Para hablar de la escena de una obra, es necesario dar función y sentido al texto de ésta, porque en todo texto hay un intertexto presente en diversos niveles y ámbitos (culturales, históricos, sociales, ideológicos, ambientales) que facilitan su reproducción. En el entorno escénico existe, en este tema de la configuración de “signos artificiales”, una problemática entre el “objeto teatral” (como género literario) y la “práctica teatral” (como proceso creativo); según Fernando de Toro, dicha situación debe ser entendida en dos

---

<sup>76</sup> Por otro lado, con relación a lo simbólico en la experiencia escénica, vale la pena articular las siguientes preguntas, ¿cómo los signos artificiales se convierten símbolos?, ¿cómo la artificialidad de los signos genera el fenómeno de lo simbólico en la atmósfera teatral? Y aunque, en esta discusión no se ahonda en la semiosis teatral, vale la pena, articular como se conceptualiza el valor simbólico con relación a la representación de la escena. Puesto que, desde los movimientos actorales, la disposición de los elementos escenográficos y la distribución de los demás signos artificiales, están insertos en una realidad significada por la mediación de dichos signos. En este sentido, según Fernando de Toro el teatro para significar se vale de “signos procedentes de la naturaleza (rayos, lluvia, vejez, juventud, etc.), de la vida social (gestos, usos lingüísticos, vestido) y de diversas prácticas artísticas (arquitectura, pintura, mimo, música) [...]”. Así mismo dichos signos para convertirse en símbolos necesitan ser decodificados, entendidos como tal por el espectador; de lo contrario, serían solo cosas en la escena. En este sentido, de Toro sostiene que, aunque los símbolos están culturalmente codificados (la bandera significa "patria", "nación"); la percepción de estos depende tanto del espectador como del contexto. Por ello, debido a que la naturaleza de la experiencia teatral está en constante creación y producción, la lectura de los símbolos se da in situ, por connotación.

<sup>77</sup> Hans-Thies Lehmann, *Teatro Posdramático* (México: Paso de gato, 2013), 171.

perspectivas.<sup>78</sup> La primera define el “texto dramático” como objeto literario, cuyo contenido es el conjunto de aspectos interpretativos, de estructuras gramaticales y elementos formales de la obra escrita. La segunda, define al objeto como “texto espectacular” desde una función “práctica”, en el cual el director adapta la obra, asume la tarea de dar sentido a la puesta, resuelve problemas de forma y estilo, y coordina todos los procesos de realización para darle un carácter representativo, y de alguna manera proyectar los “signos artificiales” según Kowzan.

En este sentido, los usos que se le han dado al texto en el plano escénico están situados en la “productividad” del objeto teatral (la escena); entendido esto a partir de los modos de lectura, las relaciones con convencionalismos, y el sentido interpretativo de distintas combinaciones del texto. Ahora, en relación con esto lo que se pretende decir, es que la intertextualidad del plano escénico puede darse con respecto a su modo de productividad y contenido (materialidad y ambientación). Entonces, por un lado la función del “texto dramático” es dar estructura y orden a los diálogos (el guión), como ya se había comentado, dicho texto compone la obra a nivel escrito y le da “forma”; y por otro lado la función del “texto espectacular”, que no está basada en lo literario sino en una función representativa, éste se compone por signos, acotaciones y códigos según Fernando de Toro, y por “signos artificiales” según Kowzan.

A propósito de esto, y en relación con esos signos y acotaciones de los autores mencionados, surge el denominado “discurso teatral” como principio de representación escénica con una doble función a partir de la estructura del texto, dicho discurso se presenta en las voces de los personajes y en las acotaciones de la escena; es necesario mencionar este término para explicar la intertextualidad del plano escénico. Entorno a esto, es conveniente señalar además las diferencias entre texto y discurso que hace Fernando de Toro:

---

<sup>78</sup> Fernando de Toro, *Semiótica teatral, del texto a la puesta en escena* (México: Paso de gato, 2014) 67.

[...] por una parte, el texto es el “noema” del discurso, lo “inscrito”; por otra parte, lo que se inscribe no es el acto del lenguaje mismo como acontecer, sino el “sentido” del acto del lenguaje. [...] el discurso tiene un aparato enunciativo (la situación de enunciación, contexto enunciativo, intención o acto perlocutorio, etc.), que se refiere a esa situación y “ancla” al sentido, el texto no tiene una situación de enunciación, esto es, la intención del autor, el sentido del texto, el contexto, etc., no coinciden: hay una división o una separación entre el productor de ese discurso y el producto en relación con el receptor; [...]. De aquí, nuevamente, la productividad del texto, ya que dicha liberación o apertura textual involucra productivamente al receptor/ productor que retrabaja el lenguaje de ese texto [...].<sup>79</sup>

Es decir, dichas nociones entre texto y discurso permiten, como lo expone arriba de Toro, por un lado, al receptor entender y reformular el lenguaje de la escena; y por el otro facilitar la labor del productor en tanto a sus intenciones, carácter y sentido que quiere dar a la obra. Con esto, se pretende definir la experiencia teatral como un conjunto de procesos simbólico-perceptuales complementarios al texto y a la relación creador-espectador.

### **2.3 La experiencia espectador-escena a partir del panorama de las prácticas del teatro posmodernista**

La experiencia de asistir al teatro es única e irreplicable, aunque la obra este compuesta bajo una estructura y producción para su realización (integrada por: el desarrollo del texto dramático, la ubicación espacio-tiempo, la dirección escénica, los elementos técnicos y los procesos actorales). Dicha experiencia se puede modificar de una función a otra, según la interacción espectador-escena, ya que la obra de teatro es una representación escénica cambiante, realizada en vivo y sin posibilidad de ediciones. De este modo, la referencia contextual de los proyectos que más adelante servirán como casos de estudio, son las representaciones del teatro posmoderno.

---

<sup>79</sup> de Toro, *Semiótica teatral*. 75-76.

Como punto de partida, es conveniente señalar que los cambios en las representaciones escénicas y la comprensión de la interpretación del espectador, que se dieron a finales del siglo XX y continúan en el siglo XXI, se han modificado conforme al pensamiento del espectador teatral, quien ha manifestado la necesidad de renovación y cambio continuo del quehacer artístico.<sup>80</sup> Entorno a esto, José Antonio Sánchez en el texto *Dramaturgias de la imagen*, hace un recorrido progresivo de las transformaciones conceptuales de la creación escénica a partir de los procesos de dirección y representación de la obra. Éste asume que las llamadas “nuevas dramaturgias”, que durante el siglo XX se llevaron a cabo de otra manera a lo convencional, siguieron siendo vistas como excepciones superadas o a superar.<sup>81</sup> Del mismo modo, a partir de lo expuesto por este autor, los instrumentos de comunicación y en especial el uso de la palabra constituyeron un problema en los niveles de experimentación que atravesó la cultura en el siglo XX, la imagen desplazó estos lenguajes y afectó de manera directa la tarea de los creadores escénicos, quienes buscaron nuevas formas de composición sonoro-espacial. Señala entonces José Antonio Sánchez, que la labor de Gordon Craig fue determinante en el cambio de paradigma de la creación escénica, y afirma que:

La palabra sirve ante todo como disfraz del pensamiento, es el medio más directo para la mentira. De ahí que el teatro del futuro sea pensado como un “drama sin palabras”, una construcción mediante la acción, la línea, el color y el ritmo.<sup>82</sup>

Claro, a partir del teatro posmoderno, definido por June Schlueter, y como se comenta en la cita anterior respecto al “drama sin palabras”, la idea fue partir del “universo espectacular de signos

---

<sup>80</sup> A partir del principio de “autonomía del teatro” los creadores escénicos buscaron, según fuentes, sustituir la marcada fijación cultural por las formas de teatro burgués desde mediados del siglo XIX. El principal obstáculo al que se enfrentaron éstos fue afrontar la “herencia no asumida”, que se convirtió en la justificación de su propuesta teatral frente a la incompreensión del espectador y la incorporación de nuevos procedimientos.

<sup>81</sup> José Antonio Sánchez, *Dramaturgias de la imagen* (España: Universidad de Castilla-La Mancha, 2014), 11-12.

<sup>82</sup> *Ibid.*, *Dramaturgias*, 29.

integradores de la escena” –“signos artificiales” según Kowzan.<sup>83</sup> Lo representado no tiene límites, ni géneros encasillados, algunas veces el caos es el hilo narrativo del espectáculo;<sup>84</sup> como en el caso de *Hamletmachine* de Heiner Müller,<sup>85</sup> obra donde se representa la fragmentación del período, la segmentación de la imagen en escena y la superposición de significados. Ahora, la configuración escénica de Müller es advertida, según se indica, desde la necesidad de una nueva forma de escritura escénica, con el objetivo de llevar a la sociedad a sus límites y hacer imposible la realidad. Con respecto a esto, Viviana Veloz escribe:

Heiner Müller elabora, de esta manera, una estética teatral que está fijada por la búsqueda de un nuevo teatro que se aleja del plano representacional y del texto dramático para generar comunicación mutua entre el creador y el espectador. En tal sentido, ya no se trata de que el teatro haga mimesis del mundo, sino que le permita, tanto al espectador como al actor y al director, ser partícipes de la obra como proceso, como escenario para generar cada uno su propio discurso.<sup>86</sup>

---

<sup>83</sup> Cabe aclarar que se analizará la experiencia teatral y el recorrido conceptual de las prácticas dentro y fuera del teatro, esto desde la denominada posmodernidad de los años setenta hasta las nuevas dramaturgias de las primeras décadas del siglo XXI, según se expone. La tendencia del teatro posmodernista se caracteriza, como lo comenta de Toro, por ser ambigua, interdiscursiva, vanguardista y experimental. Alfonso de Toro, “Los caminos del teatro actual: hacia la plurimedialidad postmoderna o el fin del teatro Aristotélico”. *Assaig de teatre: Revista de l’associació d’investigació i experimentació teatral*, 47, 2005. <https://www.raco.cat/index.php/AssaigTeatre/article/view/146130>

<sup>84</sup> *Ibid.*, “Los caminos del teatro actual”.

<sup>85</sup> *Hamletmachine* (1979) de Heiner Müller, en dicha pieza se defendió la crítica a la situación social en Alemania a fin de siglo (el muro de Berlín y la guerra fría), también se reinterpretó la enseñanza de Bertolt Brecht en el diseño de una narrativa en la que se buscó que el espectador tomara conciencia de la realidad social y el entorno político de aquella época. Fue un intento de Müller por racionalizar la situación de la Alemania deconstruida y fragmentada, a la escenificación de un personaje del teatro clásico como lo era el *Hamlet* de Shakespeare. Esta representación de un “nuevo Hamlet” con intención de salvar a la Europa arrasada por guerras y más guerras, una humanidad devastada, fue el diseño de un Hamlet intelectual que enfrentó, según la representación, una historia convulsionada. Por esta razón, dicha representación marcó un referente artístico entre los realizadores teatrales posmodernistas, por su escritura rizomática y el carácter fragmentario de la obra, con la que se reformuló la manera de escribir y escenificar los textos.

<sup>86</sup> En tanto a las prácticas del teatro posmoderno, y en función de lo que expone Veloz Martínez Viviana, cabe señalar las aportaciones de Robert Wilson

Como se señala en la cita anterior, las prácticas creativas de Müller y el teatro posmodernista se fundamentan en una experiencia teatral donde la palabra pierde toda lógica, se presenta la ausencia del discurso total y se le da mayor importancia a la representación de los sentidos.<sup>87</sup> En este sentido, el diseño de experiencias escénicas comenzó a cambiar a partir del uso de recursos digitales, y trajo consigo la multimedialidad, hipermedialidad y transmedialidad de las prácticas escénicas. El uso de las llamadas nuevas tecnologías a comienzos del siglo XXI fue de manera paulatina, pues los avances en tanto producción y reproducción se han modificado al paso de las primeras casi dos décadas del siglo. Por consiguiente, algunos de los cambios en el ámbito ha sido la incorporación de nuevas tecnologías para la ejecución teatral, tales como los efectos de audio, la mecánica, la robótica, la informática y el uso de dispositivos móviles, aspectos que permiten puntualizar, como se advirtió líneas atrás, ciertos efectos en la escena y modificar los detonantes, que advierte Rudolf Arnheim, en la percepción visual. Dichos cambios están presentes en las prácticas teatrales para favorecer la interactividad del acontecimiento en relación con el espectador y el creador escénico. De este modo, surgen conceptos tales como “teatro virtual”, “realidad aumentada”, “ciberteatro” y “teatralidad expandida”, que involucran el uso de nuevas tecnologías para su realización. Es importante aclarar que los tecnicismos mencionados, no pretenden ser desarrollados en tanto a técnica,

---

(visionario del teatro de las imágenes) junto con Ingmar Bergman (defensor de la sensibilidad en la representación) y Peter Brook (observador del teatro como lugar de reflexión), cuyas intenciones fueron experimentar con la materialización de la escena y la descomposición de las estructuras heredadas del teatro moderno de Max Reinhardt, André Antoine, Konstantín Stanislavski Gordon Craig y Adolphe Appia. A partir del principio de “autonomía del teatro” los creadores del teatro posmoderno justificaron la experiencia teatral en tanto a la representación total (teatro interespectacular), la evocación de acciones (teatro kinésico), el uso del discurso de la realidad en espacio-tiempo (teatro de deconstrucción) y la configuración del teatro tradicional con el teatro hablado (teatro restaurativo tradicionalista). Veloza Martínez Viviana, “Heiner Müller y la ruptura de la forma dramática: rastreo por una dramaturgia de la fragmentación” *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas* 6 (Colombia: 2011) 35-54.

<sup>87</sup> Alfonso de Toro, “Los caminos del teatro actual”, 17-31.

solo son mencionados en un contexto relativo a la transformación conceptual del entorno teatral y sus prácticas creativas para el desarrollo de la experiencia teatral espectador-escena.

Así entonces, con esa tendencia del teatro posmodernista se modificó la relación espectador-escena a partir de un estilo, según Patricia Ubeda, “interdiscursivo, vanguardista y experimental”.<sup>88</sup> El espectador se convirtió en el nuevo sujeto de la puesta en escena, debido al uso del lenguaje cotidiano y la transformación del texto representado, que recuerda además lo expuesto por Goldstein en relación con ese “procesamiento descendente” por la familiaridad de lo escenificado en términos del espectador. De este modo, dado el estado de “indefinición”,<sup>89</sup> y la continua búsqueda de nuevas prácticas en que se encontraba el panorama posmoderno, Alfonso de Toro explica que:

Se trata de un teatro en el cual se celebra el arte como ficción y el teatro como proceso, performance, no-textualidad (ejemplo: Living Theatre, Happening, teatro antropológico, ritual, mítico, etc.), donde el actor se transforma en el tema y personaje principal, donde el texto es, en el mejor de los casos, una mera base, y en general carece de importancia.<sup>90</sup>

De esta manera, se define como una nueva forma de construir el discurso teatral, como se mencionó en la cita anterior, era un “estilo intertextual”, es decir, un estilo que marcó la deconstrucción

---

<sup>88</sup> Patricia Ubeda, “Teatro posmoderno, breves apuntes”, *Ediciones Oníricas*, tenido acceso el 13 de mayo de 2019. Obtenido de <http://edicionesoniricas.com/teatro-posmoderno-breves-apuntes/>, publicado el 10 de noviembre, 2016.

<sup>89</sup> El estado de indefinición fue el resultado del proceso de transformación por el cual los autores de la nueva vanguardia posdramática, fundamentaron la búsqueda de prácticas que negaban un proyecto dramático unitario, por el contrario, dicho estado forma parte de la actitud deconstructiva del movimiento teatral posmoderno. La ambigüedad del estado de indefinición se puede hallar en distintos momentos de la tendencia de dicho teatro; cuya movilidad de los creadores escénicos, según Mariastella Cassella, era un proceso que pasaba de la negación o crítica de la forma del espectáculo a la separación y división de los elementos compositivos, con el fin de hacer énfasis en las contradicciones de la representación. Mariastella Cassella, “Escritura escénica y Posmodernidad”, (Universidad de Alcalá de Henares: *Dicenda. Estudios de Lengua y Literatura españolas*, 2015) 47-48. Obtenido de <https://revistas.ucm.es/index.php/DICE/article/view/48349>

<sup>90</sup> Alfonso de Toro, “Los caminos del teatro actual: hacia la plurimedialidad post-moderna o el fin del teatro aristotélico”, 17.

del texto del teatro moderno, cuyo interés se centró en el espectador como decodificador del “texto espectacular”. Esto significa que la dramaturgia ya no recayó en un modelo “brechtiano”,<sup>91</sup> sino en una “teoría de practica significante”, es decir, se trató del nuevo papel que adquirió el espectador como constructor de un sistema de sentido e interpretación de la información que recibía (diálogos de personajes, interpretación actoral, construcción de escenas, tratamiento escenográfico, distribución espacial) (Fig. 9).



Figura 9. Cuadro de vídeo de la obra *Adam's Passion* de Robert Wilson. En esta imagen congelada se ejemplifica la relación artista-espectador como parte del fenómeno de significación y construcción de la escena.

Por otra parte, respecto a las prácticas creativas posmodernistas,<sup>92</sup> los creadores escénicos tales como: Wilson,

---

<sup>91</sup> El dramaturgo Bertolt Brecht tuvo como propósito transformar la realidad del teatro de principios del siglo XX, viéndolo como un medio de concienciación de la clase trabajadora. Postulo la teoría de un teatro complaciente en el que el proletariado se sintiera identificado (rompimiento de la tradición del teatro burgués), en el que procuró que este nuevo espectador alcanzara a comprender las problemáticas de la escena representada. De estos estudios surgió el “teatro épico” como la propuesta de una nueva narrativa en la que el espectador no se viera ajeno a lo representado, con ilusiones y sensibilidades artificiales mal usadas durante años, sino que asistiera a un espectáculo teatral con la plena conciencia de intentar racionalizar lo representado en el escenario como parte de su realidad social.

<sup>92</sup> En ese entorno, las prácticas creativas posmodernistas se encontraron en un periodo de transición y cambios, que marcaron un antecedente para la creación escénica contemporánea, la cual está inmersa en la constante renovación cultural, y es asumida con relatos menos elaborados que buscan romper la comprensión compleja de lo representado. Una de las cosas en la que la nueva dramaturgia se ha enfocado ha sido en integrar al espectador como figura participante de la construcción de la escena. Si bien, la escena en cuestión es un espectáculo artificial (en cuanto a concepto, reproducción y montaje), con el quehacer artístico teatral se busca retratar una parte de la realidad, y es de esta manera que da la aproximación de la obra al público. Por lo que, las prácticas artísticas actuales (2000-2019) heredaron las formas y procedimientos de otros periodos, ya que se han recargado en prácticas ya ensayadas y probadas por otros. En las producciones escénicas del periodo posmoderno se involucraron factores de

Müller, Kantor, Brook, Barba, Bausch, los grupos Raffaello Sanzio y Wooster Group, entre otros, se enfrentaron a la búsqueda por la libertad de prácticas, porque la escritura escénica posmodernista fue la muestra de “plurimaterialidad” y “pluricódigo” de la realización teatral.<sup>93</sup> Entendida la “plurimaterialidad” como la conjunción de posturas artísticas, que a través de la experimentación plástica, con las que se buscaron diversas respuestas en los elementos materiales según una colectividad creativa; siendo la búsqueda sensorial con el espectador y la función de práctica de los planos de la escena ejemplo de ello; desde el cuerpo del actor, los objetos en escena y el texto representado. Así entonces, y en relación con la conjunción de estas prácticas consolidadas a partir de los años setenta, se entabló un doble discurso, por un lado, en defensa de los movimientos de renovación artística posmodernista y por otro lado como el antecedente de la renovación en el hecho teatral de las nuevas dramaturgias. En cuanto al “pluricódigo” se manifestó entorno a la concordancia entre “imagen escena” y el sistema de significados, que permitieron convertir a las prácticas creativas en asociaciones discursivas intertextuales a través de las composiciones visuales de la tendencia minimalista. Claro, esto según el modelo de comprensión del funcionamiento del estímulo de las imágenes propuesto por Jean-Marie Klinkenberg el “pluricódigo”, cuyo signo es relacionado con las “texturas expresivas” (presentes en la luz, los movimientos de las formas en el espacio, los objetos y contenidos, la experiencia y su relación con los estímulos).<sup>94</sup>

No se debe dejar de lado, que una de las intenciones de este periodo fue la producción de obras alejadas de la realidad del contexto cultural, social e histórico que se vivía a finales del siglo XX; en cuanto a la pérdida de la realidad José Antonio Sánchez señala que ésta ya ha sido de interés por los dramaturgos en otro momento:

---

tipo ideológico, tecnológico y económico, que se enfocaron en la conciencia de pérdida de la realidad (esta circunstancia marcó el estilo creativo de la década de los ochenta).

<sup>93</sup> Mariastella Cassella, “Escritura escénica y Posmodernidad”,45.

<sup>94</sup> Bianca Suárez, “Funcionamiento de una representación visual para interactuar”, Obtenido de <https://issuu.com/biancasuarez/docs/fraenza>

La experiencia de la pérdida de la realidad que se manifestó durante el periodo posmoderno no era un fenómeno nuevo. Había ocurrido con anterioridad, de forma visible en los primeros años del siglo XX, cuando los escritores sintieron la impotencia de las palabras para representar la realidad que les asaltaba y que no se dejaba conceptualizar, o se retrayeron a una construcción visionaria de lo real que obligaba a la destrucción de la sintaxis y de los esquemas de representación.<sup>95</sup>

Las prácticas alejadas de la realidad, como lo menciona Sánchez en la cita anterior, no fueron nada nuevo durante el periodo posmoderno, pero se retomaron justo por el interés de los dramaturgos en convertir el signo, en elemento narrativo y en imagen. Es decir, el texto pasó a segundo plano y el resto de los signos configuraron la experiencia de la “imagen escena”. Como dice Lehmann prevalece un “performance text”, el cual se caracteriza por “la parataxis-no jerarquía, la simultaneidad, el juego con la densidad de los signos, la sobreabundancia, la escenografía y dramaturgia visual, la irrupción de lo real, el abandono de la síntesis, la sinestesia y las imágenes oníricas”.<sup>96</sup>

Se trataba entonces de incorporar a las composiciones un tratamiento visual que rompiera con la división entre lo real y lo no real, que favoreciera la construcción de las acciones en escena. Es por ello, que los extractos de lo que sucedía en el entorno social y el mundo fueron referencias llevadas al espectáculo. Un ejemplo de este tipo de prácticas, es el “teatro del espacio compartido”, realizaciones escénicas colaborativas, donde los espectadores intervienen a voluntad. Como en el caso, de la producción de *Hamletmachine* en Tokio montada por Josef Szeiler y Aziza Haas.<sup>97</sup> En este sentido, las prácticas y el concepto de la escena representaron la tendencia de análisis del teatro durante el siglo XX, a partir de ese antecedente, y la aparición del teatro posmodernista, la materialización de los procesos dentro y fuera de la construcción plástica y la ausencia

---

<sup>95</sup> Sánchez, *Prácticas de lo real en la escena contemporánea*, 21.

<sup>96</sup> Hans-Thies Lehmann, *Teatro posdramático*, 143-184.

<sup>97</sup> *Ibid.*, 217-219.

de argumento, a partir de esto surgió la tendencia de la escuela minimalista teatral.<sup>98</sup> Como se puede ver en la siguiente imagen de la obra *Einstein on the Beach* de Robert Wilson, cuya escenografía es simple, da una sensación de vacío y ausencia de elementos decorativos. (Fig. 10).



Figura 10. Ésta es una escena seleccionada de la obra *Einstein on the Beach* de Robert Wilson. Fotografía obtenida de <http://www.robertwilson.com/>. Esta obra sirve como ejemplo para la discusión de las características del teatro posmoderno. Un teatro donde el texto queda en segundo plano, la imagen y los recursos escenográficos cobran relevancia. Según Schuleter, son representaciones ambiguas, carentes de un discurso lineal, interdiscursivas e incluso yuxtapuestas. En este caso, vale la pena, retomar el “performance text” de Lehman, pues se muestra una “imagen escena”, donde la sinestesia y la corporalidad del actor, son los signos que comunican al espectador.

El drama, según fuentes, dejó de funcionar como principio estructural de lo escénico, a partir de esto creativos como Kantor

---

<sup>98</sup> La escuela minimalista teatral, está asociada al término “minimalismo” como corriente artística que utiliza elementos mínimos y básicos, colores puros, formas geométricas simples y un lenguaje sencillo. La escuela minimalista teatral apareció como movimiento durante los años 70, cuya tendencia fueron las escenografías con espacios vacíos y funcionales con respecto a los objetos en escena. Otros con montajes monocromos, con ausencia de ornamentos excesivos y uso de formas geométricas para representar; en cuanto al tratamiento del texto dramático se refiere al carácter directo y objetivo de este. Barbarella D’Acevedo, “Breves apuntes acerca de minimalismo y teatro”. *La Isla Web*, tenido acceso el 20 de mayo de 2019. Obtenido de <https://laislaweb.wordpress.com/2016/05/30/breves-apuntes-acerca-de-minimalismo-y-teatro/>, publicado el 30 de mayo de 2016. Debido a ello, la imagen presente en la escena ya no funcionó como soporte del texto sino como signo de representación. Dicha escuela también permitió la transformación de la relación de la obra con el espacio e implicó la experiencia de teatralidad entendida como un conjunto de signos condicionantes del valor de los objetos materializados en escena. Así mismo, las prácticas posdramáticas, condicionaron las relaciones objeto-figura y espectador-obra-espacio; esto se explica a partir de la ruptura del desarrollo tradicional de las obras y la fragmentación entre lo real y lo ficticio. En consecuencia, la estructura compositiva de los creadores escénicos trajo consigo nuevas formas de representación.

(*La clase muerta*) y Müller (*Hamletmachine*) presentaron diversas propuestas “fragmentarias” y “abiertas”,<sup>99</sup> compuestas por una acumulación de significados y superposición de estímulos que buscaron generar movimiento escénico, es decir, se buscó darle dinamismo a la imagen representada. Estos casos ejemplifican el interés por los creadores escénicos que tenían en cuanto a la construcción de la escena, una escena que fuera descompuesta según los modelos tradicionales. Las piezas de Wilson marcaron la aparición de las prácticas interdisciplinarias donde otros lenguajes tales como la danza y la música se integran a la producción de montajes escénicos.<sup>100</sup> Éste crea espacios-temporales autónomos, que permitieron la contemplación del acontecimiento como parte de una realidad natural, una realidad cambiante, que no tiene intenciones definidas. Espacios donde todo ocurre en periodos de tiempo prolongados y aletargados, que según Wilson, representan el “tiempo real”. Un ejemplo de esto es la puesta en escena *Einstein on the beach* (1976).<sup>101</sup>

En alusión a lo anterior y de acuerdo con esta investigación se considera que el estilo plástico, artístico, transdisciplinario y experimental de las obras posmodernas (después llamadas posdramáticas por Lehmann) son de utilidad para ejemplificar la interacción escena-espectador, la integración de los signos

---

<sup>99</sup> José Antonio Sánchez, *Dramaturgias*, 106.

<sup>100</sup> El ámbito escénico del periodo posmoderno, se vio transformado debido al aprovechamiento de las técnicas artísticas conceptualizadas a partir de diferentes disciplinas combinadas (como la danza y el teatro, la arquitectura y la música) y la superposición de dichas disciplinas dio como resultado una hibridación que salía del marco tradicional en cuanto a género y clasificación del espectáculo representado. Surgen además nuevas tecnologías derivadas de la escenotecnia de la obra, como la luminotecnia y el collage tonal, así como el aprovechamiento de los recursos escénicos como el movimiento para enfatizar la idea de fragmentación de la escena y la significación abierta del espectáculo.

<sup>101</sup> Obra que según Wilson no trata de ilustrar un desarrollo lineal, ni un punto de vista de Einstein, no tiene tampoco un orden en lo que se va a decir. Ésta es una pieza compuesta por frases que siguen un ritmo, sin considerar un personaje en concreto, es una compilación de palabras y fragmentos acordes con la música que acompaña la representación. Es además una composición de diferentes temas con colores añadidos a cada uno de ellos, un “collage de tonalidades”. El resultado de dicho trabajo fue un lenguaje en movimiento, una representación pensada para transmitir pensamientos y sensaciones, más allá de una historia lógica.

artificiales de Kowzan y la percepción sensorial de los estímulos de la experiencia teatral. Ya que el teatro posmoderno, al ser un estilo de teatro interdiscursivo, transdisciplinario y experimental es el escenario adecuado para poner a discusión la relación de la artificialidad de los signos con la “imagen escena” seleccionada de una atmósfera diseñada.

#### **2.4 La experiencia escénica desde la perspectiva del diseño**

La discusión de esta sección gira entorno a la experiencia del espectador durante el acontecimiento teatral y la reinterpretación del “diseño de experiencias”, “el diseño emocional” y el “diseño sensorial” aplicados al fenómeno escénico. La experiencia teatral es determinada por la exposición de los elementos que construyen la atmósfera, la cual es única y atemporal, y a pesar de que su representación sea ensayada y repetida, en ninguna ocasión será igual a otra, a pesar de tratarse de la misma obra. Cabe señalar, que para que dicha experiencia exista debe haber un espectador, quien la vive, la percibe y la interpreta. No obstante, el estado de ánimo de éste influye en la percepción de lo representado. Por lo tanto, las experiencias pueden modificarse según: el contexto social, la percepción del espectador, la ambientación del lugar de la obra, el diseño del montaje, las variaciones de iluminación y sonido ambiental, la disposición espacial del público, la duración de la puesta en escena, etc. Sin embargo, hay aspectos que no cambian, como son: el lugar de la representación, el orden del discurso (el guión) y la secuencia del texto (diálogos en escenas). En este sentido, la interacción del espectador con el actor tendrá como resultado sentimientos y sensaciones generados a partir de su exposición con los estímulos sensoriales percibidos durante el acontecimiento. Por esta razón, es necesario que el espectador esté presente sin distracciones, concentrado en lo que sucede en el escenario, para asimilar esta experiencia “única e irrepetible”.<sup>102</sup>

---

<sup>102</sup> El informador, El teatro, experiencia única y atemporal (Guadalajara: *EI*

En ese sentido, el “diseño de experiencias” se analiza desde la perspectiva teórica de Mike Press y Rachel Cooper, discutido en la publicación *El diseño como experiencia, el papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*.<sup>103</sup> En dicho texto se entiende la labor del diseñador como el hacedor de la experiencia, pues el diseñador ya no solo se encarga de transmitir mensajes a través de los objetos que diseña, sino que diseña discursos, significativos y convincentes para la gente. Así mismo, el diseñador de experiencias define las características de los objetos que diseña, tales como: mediación, función, significación, sexualidad, estética y conocimiento;<sup>104</sup> para mejorar la relación diseñador-objeto-usuario (diseñador-escena-espectador). Bajo esta perspectiva, las posturas de Press y Cooper se centran en dos aspectos, la primera consta en entender el diseño como un proceso que tiene como objetivo generar “experiencias significativas” en los usuarios; y la segunda, delimita al diseñador en un escenario en constante al cambio social y plantea una reconfiguración de la disciplina del diseño. Entonces, para adaptar a este proyecto los términos del “diseño de experiencias”, se entiende por espectador a lo que se le llama “usuario o cliente” e “imagen escena” a lo que se refiere al “contexto, lugar o espacio donde se diseña la experiencia”. Esta perspectiva va enfocada a resolver las siguientes preguntas: ¿Qué relevancia tiene el “diseño de experiencias” para el estudio de la imagen escénica? ¿En qué sentido la propuesta del diseño repercute en la percepción del espectador? ¿De qué manera el diseño puede ser una herramienta para la construcción de un modelo de interpretación de los ambientes escénicos?

Sumado a esto, vale la pena discutir la experiencia teatral a partir de los momentos de vínculo emocional dado el espectador y la imagen-escena, desde la perspectiva del “diseño emocional”. En este sentido, Deyanira Bedolla en *Emociones y diseño. Sensaciones,*

---

*informador*, 2016) Obtenido de <https://www.informador.mx/Cultura/El-teatro-experiencia-unica-y-atemporal-20160813-0107.html>

<sup>103</sup> Mike Press y Rachel Cooper, *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI* (Barcelona: GG Diseño, 2009), 16.

<sup>104</sup> Press y Cooper, *El diseño*, 86-88.

*percepciones y deseos*,<sup>105</sup> argumenta que el diseño se encuentra en una dimensión humana, que se modifica en tanto la interacción de las personas y la relación con las cosas, en contexto la tendencia de diseño es satisfacer las necesidades humanas olvidadas en un mundo artificial, desde la perspectiva afectiva, fisiológica, psicológica y emotiva, entablar procesos de comunicación con el usuario (espectador) a través de los sentidos y las emociones, y con ello defiende tres perspectivas: experience design, emotional design y diseño sensorial. Ahora bien, con relación a esto, se menciona uno de los objetivos del teatro, el cual consiste en mejorar la calidad de vida de las personas, en un espacio diseñado para contar historias con las que se buscan, en la mayoría de los casos dejar una lección al espectador, en cuyo caso, se hacen presentes emociones tanto positivas como negativas,<sup>106</sup> según sea la intención del dramaturgo.

A partir de esto, se trata de entender la labor del creador escénico, ya no desde lo técnico y los procesos de diseño, montaje y realización, sino desde la intención de diseñar experiencias a través del proceso de percepción emocional y sensorial en respuesta a los estímulos con los que se busca transmitir una idea en el ambiente teatral. Estos están presentes en: los estímulos visuales del diseño escenográfico (tales como color, tamaño, movimiento, profundidad, orientación, disposición espacial, etc.). Por su parte se observan los estímulos auditivos definidos por el audio (estos son: musicalización, sonoridad, efectos especiales y de ambiente); y los estímulos

---

<sup>105</sup> Deyanira Bedolla, *Emociones y diseño. Sensaciones, percepciones y deseos* (México: Designio, 2018), 28-43.

<sup>106</sup> Es importante acotar que para su estudio las emociones son divididas en “emociones negativas y “emociones positivas”. Las emociones negativas son las que se producen de una experiencia emocional desagradable, tales como ansiedad, ira y depresión. Por lo contrario, las emociones positivas son las que producen una experiencia emocional agradable, como alegría, felicidad y amor. Deyanira Bedolla describe pues que cada una de estas emociones se adquieren a medida que las personas aprenden e interpretan situaciones, adquieren hábitos y aprenden reglas culturales que las rigen: “La experiencia, las influencias culturales, los agentes socializadores como los padres y las estructuras de conocimiento construyen la experiencia emocional [...]”. 50. Deyanira Bedolla, *Emociones y diseño. Sensaciones, percepciones y deseos*. (México: Designio, 2018) 47-50

olfativos y táctiles, que también pueden estar presentes, pero suelen ser, según fuentes, menos explorados por los diseñadores teatrales, ya que se enfrentan a diseñar una “experiencia sensorial”;<sup>107</sup> algo que si bien es interesante, y ya algunas compañías de teatro sensorial lo hacen (tales como Teatro Ciego, Teatro en el Aire, Señal y Verbo, Teatro de Sordos y Sensorama), no es el común del hacedor teatral en México.<sup>108</sup> A partir de esto, se pretende la idea de interpretar la experiencia escénica en relación con los términos del “diseño sensorial” definidos por Deyanira Bedolla. En donde la experiencia multisensorial es el resultado de la interacción afectiva de un individuo con un diseño (la imagen-escena), en este sentido, y según Bedolla, se dividen en dos aspectos: las características plástico-sensoriales del diseño mismo y las capacidades derivadas de los procesos sensoriales de quien lo percibe. Esto se entiende como la manera en la que el usuario (el espectador) percibe dichos atributos e interactúa con el objeto (la “imagen escena”) a través de los sentidos.<sup>109</sup>

---

<sup>107</sup> En términos de Bedolla la “experiencia sensorial” es parte del estudio de “diseño sensorial” el cual plantea estudiar al fenómeno diseño-afectividad a partir de los sentidos. Esto con base a que las emociones y lo afectivo influyen de manera directa en el modo de responder a los estímulos multisensoriales del medio. Para el diseño de experiencias teatrales significativas vale la pena considerar dicho estudio y analizar la importancia que los creativos le dan al aspecto multisensorial, ya que en la mayoría de los casos se le da mayor relevancia a los estímulos visuales y auditivos. Deyanira Bedolla, *Emociones y diseño*, 44-55.

<sup>108</sup> La información de compañías de teatro sensorial es parte de la investigación exploratoria para este apartado. La lista de compañías señaladas no está publicada en ningún libro a la fecha.

<sup>109</sup> Para este apartado de experiencias escénicas y su enfoque hacia el “diseño de experiencias”, “diseño emocional y sensorial”, vale la pena resaltar el enfoque afectivo que hace Bedolla respecto al lenguaje multisensorial de los productos, objetos, espacios o interfaces gráficas como lo señala ésta. Es importante conocer los grupos humanos e identificar el lenguaje expresivo con el que se diseñaran dichos productos. Y cito un comentario al respecto: “La valoración humana del producto se da en dos niveles: en el nivel básico del proceso perceptivo sensorial, un objeto gustará o disgustará a través de la apreciación de la sensación en sí; en el nivel secundario, será una evaluación de agrado o desagrado afectivo-cognitiva de la experiencia originada por procesos sensoriales y elementos memorísticos. Estos dos tipos de evaluación actúan de manera simultánea y ambos finalmente van a conducir al gusto o rechazo del objeto por el individuo”. Deyanira Bedolla Pereda, Deyanira, J. Lloveras y J. Gil. “Diseño sensorial: modelos guía para la concepción de Productos industriales más

En virtud de ello, es conveniente, hasta este punto, señalar que la intención de traer a discusión la experiencia escénica, desde la perspectiva del diseño, es para la elaboración de una propuesta de interpretación para el diseño de ambientes escénicos y el estudio de casos del teatro posmoderno, situaciones que se discutirán más adelante en el tercer capítulo de esta investigación.

## **2.5 El diseño de experiencias escénicas: una discusión a partir de Mike Press y Rachel Cooper**

El “diseño de experiencias” es el resultado del trabajo del diseñador, quien tiene la capacidad y los conocimientos para organizar los elementos de un entorno y hacer que dicha composición funcione; bajo ese tono, el diseñador da significado y genera soluciones para un consumidor. En ese caso, la intención de hacer uso de estos términos, para el diseño de experiencias escénicas, es valerse de las herramientas conceptuales del “diseño de experiencias”. Por tanto, el “cliente o consumidor” al que se refieren Press y Cooper bien puede llamársele “espectador” y la “experiencia diseñada” bien puede ser la imagen-escena del teatro. Porque como dicen ellos “cada producto, comunicación o entorno diseñado proporciona experiencias”,<sup>110</sup> en este sentido el espectáculo teatral es un entorno diseñado para la escenificación del drama, en donde participan tanto actores como espectadores en un “convivio teatral”.<sup>111</sup> De allí

---

humanizados” (México: Universidad Tecnológica de la Mixteca, Departamento de Proyecto, ETSEIB, UPC, s/f), 2. Disponible en [http://cmap.upb.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1153176144421\\_693802693\\_1561](http://cmap.upb.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1153176144421_693802693_1561)

<sup>110</sup> Press y Cooper, 17.

<sup>111</sup> Término usado por Jorge Dubatti para referirse a la reunión de artistas, técnicos y espectadores en un entorno cotidiano (un teatro, una calle, una explanada, una sala, etc.), esto sin el uso de medios tecnológicos de por medio, es decir, un convivio físico de las personas mencionadas. Según Dubatti el teatro es “algo que existe mientras sucede, y en tanto cultura viviente no admite captura o cristalización en formatos tecnológicos”. Cuando se refiere a esto, es no ver teatro en grabaciones, registros fílmicos o transmisiones por internet, se trata pues, de asistir a la experiencia y formar parte de ella en tiempo y espacio. Jorge Dubatti. “Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo”. *Revista Colombiana*

que la relevancia del “diseño de experiencias” para el estudio de la imagen escénica sea analizar el contexto y la forma en la que dicha imagen tiene un significado para el espectador. Pues según Press y Cooper “diseñar la experiencia supone colocar a las personas en primer plano, contemplar el mundo a través de sus ojos y sentir con sus sentimientos”.<sup>112</sup> Y con esto, el objetivo de diseño para las experiencias escénicas sigue en la línea de transmitir emociones y sentido a partir de un objeto diseñado, para humanizar el conjunto diseñador-objeto-usuario (diseñador-escena-espectador).

Ahora, bajo ese esquema de Press y Cooper, se puede decir que el mundo del teatro es “complicado”, bien lo señala Josefina Alcázar en *La cuarta dimensión del teatro: tiempo, espacio y video en la escena moderna*,<sup>113</sup> el teatro es el “mundo del ritual y de la magia”:

[...] en ese complejo y poderoso ritual estético dedicado a la representación de lo inimaginable, no solo se crean personajes capaces de expresar las más diversas ideas y sentimientos, sino que también se recrean el tiempo y el espacio.<sup>114</sup>

Por supuesto, entorno a esta complejidad, la experiencia del espectador resulta cuestionable, porque, como señala Alcázar, el teatro es el espacio donde se expresan ideas y sentimientos, difíciles de cuantificar entre un espectador y otro. Si bien la “cuarta pared”,<sup>115</sup> es una idea para referir a una ruptura entre la barrera dada

---

*de las Artes Escénicas*, 9, 44-54, 2015.

[http://artescenicass.ucaldas.edu.co/downloads/artescenicass9\\_5.pdf](http://artescenicass.ucaldas.edu.co/downloads/artescenicass9_5.pdf)

<sup>112</sup> Press y Cooper, 18.

<sup>113</sup> Josefina Alcázar, *La cuarta dimensión del teatro: tiempo, espacio y video en la escena moderna* (México: CITRU INBA, 1988)

<sup>114</sup> *Ibid.*, 13.

<sup>115</sup> Término acuñado en el teatro realista y naturalista a finales del siglo XX. La “cuarta pared” es una pared invisible, es el imaginario que divide al escenario y el público en un teatro, a través de la cual la audiencia ve la representación escénica. Es la línea que separa la ficción de lo real; en algunas ocasiones cuando existe interacción entre los personajes y el espectador, se utiliza el término “romper la cuarta pared” para referirse a dicha acción. Al respecto Alcázar comenta que: “En el espacio teatral se vive un tiempo de ruptura. Actores y espectadores transitan por diferentes niveles temporales donde confluye pasado, presente y futuro en términos de memoria y expectativa. En este espacio extracotidiano el tiempo es un elemento dúctil, maleable, que puede retrocederse, acelerarse, condensarse,

por la escena y el espectador, se puede advertir que, en el teatro la audiencia participa de la acción que se desarrolla en el escenario (lo cual genera percepciones y sensaciones). No obstante, en la relación espectador-actor aún se dibuja una delgada línea, para que el teatro siga siendo teatro.<sup>116</sup> Y ambos siguen envueltos, en el tiempo que dura la representación, en la ficción de los “signos artificiales”, ya discutidos según la perspectiva semiótica de Tadeusz Kowzan. A pesar de la tendencia del teatro posmodernista, que en una segunda crítica Hans-Thies Lehmann suscribe como “teatro posdramático”.<sup>117</sup>

---

extenderse o dilatarse”. Josefina Alcázar, *La cuarta dimensión*, 30.

<sup>116</sup> Con esta expresión se hace referencia a la espectacularidad de la teatralidad, la cual, a pesar de ser artificial, contribuye a la exaltación de la experiencia escénica. Una obra no es como tal, si el espectador no asume su rol (mantenerse en su asiento, observar lo que se representa, seguir la trama del guión para comprender la obra, participar cuando el actor rompa la “cuarta pared”, de lo contrario dejarse involucrar por ese tiempo y espacio artificial). Por el otro lado está el rol del actor, el cual a través de su corporalidad, gestualidad, vestimenta y voz trata de persuadir al espectador. Al respecto de los roles espectador-actor Patrice Pavis comenta que, en las artes escénicas, se debe: “tener en cuenta la percepción “estésica” del espectador y observar como responde físicamente a la partitura y a lo que ésta implica para el actor como subpartitura y como estado en el mundo. La descripción semiológica del actor y de su partitura debe por tanto integrar la perspectiva “estésica” del espectador y evaluar el modo en que éste es consciente de su propia presencia corporal y táctil. Al evaluar corporalmente la subpartitura del actor, tocando con los ojos a falta de poder tocar con las manos, al modelar su esquema corporal a partir del esquema corporal del actor, el espectador aprende de nuevo a ser y poner en duda el modelo de corporeidad: visión clásica panóptica o fragmentación, movimiento continuo de la visión o *staccato* de la mirada, trucajes del vídeo que provocan las sensaciones del observador”. Patrice Pavis, *El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza, cine* (España: Paidós Comunicación, 2005), 114.

<sup>117</sup> Concepto definido por Hans-Thies Lehmann para referirse al teatro posmodernista desde 1970 a la fecha, bajo el supuesto de abordar las prácticas teatrales en una autonomía abierta, cuyo énfasis ésta en la representación, los procesos y la creación como parte de un trabajo en colaborativo. Es decir, establecer relaciones entre artistas y espectadores donde la realización de la obra dramática recae en ambas partes. Se trata de establecer armonía y convivialidad en las prácticas del escenario contemporáneo, en el que se intenta pensar en la experiencia de ambas partes. A partir de la “auto-reflexión” y la “auto-tematización” de los textos dramáticos sujetos a las leyes de los signos visuales, auditivos, gestuales, arquitectónicos, corporales, materiales, etc. Finalmente, el teatro en sí es una expresión artística cuya materialidad está presente en la “concurrencia real”, es decir, por un lado, en una “vida organizada” (acto estético de los elementos en escena) y por el otro lado una “vida real” (acto de recepción el espectador), cuya totalidad configura el proceso de comunicación en el

En torno a la mencionada relación espectador-actor, se puede decir que ambos siguen implícitos en la intención de pertenecer a un discurso material donde lo espectacular es motivo de distracción tanto para realizadores como para teóricos. Y con esto, se hace referencia al “diseño de experiencias” como herramienta de construcción para las representaciones escénicas, cuya finalidad sea analizar el plano perceptual, simbólico y emocional de dicha relación con la “imagen escena”.

Entonces, ¿Cómo se estudia “la experiencia escénica” desde la perspectiva teórica de Mike Press y Rachel Cooper? Si bien en el aspecto de las experiencias escénicas se puede decir que algunos antecedentes se encuentran en el teatro kinético (que hace uso de técnicas de proyección, sistemas de iluminación, y los últimos avances mecánicos, electrónicos y ópticos); otros antecedentes se observan en el “teatro total” (diseñado por primera vez por Walter Gropius, proyecto a gran escala, con gran capacidad de butacas para los asistentes, donde la tecnología, la ciencia y la mecánica son las herramientas para proyectar la escena);<sup>118</sup> algunos más el New Theatre (teatro de finales de los cincuenta y sesenta que hace uso del performance y el Happening, algunos usaron la proyección de películas para crear efectos sonoros); otros se muestran el Space Theatre (basado en proyecciones con luz, transparencias

---

acontecimiento teatral, a lo que Lehmann llama “situación teatral”. Hans-Thies Lehmann, *Teatro Posdramático* (México: Paso de gato, 2013) 27-52.

<sup>118</sup> El “teatro total” es un proyecto desarrollado en 1927 por Walter Gropius. Es un diseño con grandes áreas de representación, proyecciones desde distintos ángulos, con las que, a través de imágenes luminosas, se genera una experiencia teatral determinada por su complejidad y la abstracción de las formas. Un proyecto pensado para tener un escenario flexible, en el que el director proyectará el escenario que más se adecue a su obra. Señala Josefina Alcázar en *La cuarta dimensión del teatro: tiempo, espacio y video en la escena moderna: A Walter Gropius, arquitecto de origen alemán, promotor y director de la Bauhaus desde su fundación hasta 1928, le interesaba problematizar en el estudio de la forma y el espacio, con base en las recientes investigaciones en torno a la percepción humana. El objetivo de Gropius era alcanzar la síntesis del ideal artístico y de la técnica, pues estaba convencido de que solo a través de la producción en masa se podía tener algún impacto en el siglo XX, dando origen al diseño industrial. Por lo tanto, los diseñadores debían de producir objetos bellos y funcionales para una sociedad de masas, en vez de artículos de lujo para una elite. Josefina Alcázar, La cuarta dimensión del teatro, 81.*

o imágenes de cine en cualquier dirección); sin embargo, también tienen referencia los Happenings (diseñados con proyecciones para agrandar, deformar o extender formas, como en las presentaciones de *Expanded Cinema*, *The American Moon*, *Water* y *Prune Flat* de Robert Whitman); así como el Filmstage (cine-escena resultado de la combinación del cine y representaciones escénicas); y el Living Theatre (teatro de creación colectiva y experimental que cuestionó las convenciones teatrales de los años sesenta, tales como el lugar del actor en escena, las funciones de la audiencia y la utilidad del guión); sin olvidar el teatro de imágenes (diseñado como herramienta de intervención dramática del lenguaje del cuerpo y la iconografía, cuyos principales exponentes son Robert Wilson y Richard Foreman), entre otras experiencias escénicas diseñadas para modificar la interacción espectador e “imagen escena”.

Entonces respecto a la perspectiva del “diseño de experiencias”, en relación del espectador con la “imagen escena”, se cita a Mike Press y Rachel Cooper, para tratar de rescatar la esencia de la experiencia ahora como “cultura de consumo”,<sup>119</sup> una perspectiva que bien se adapta a esta secuencia de ideas en torno al diseño de experiencias escénicas. En palabras del autor:

---

<sup>119</sup> La “cultura de consumo” es un término referido por Mike Press y Rachel Cooper como la propuesta entre las experiencias de consumo que implican “mucho más que comprar y poseer”. Ellos asumen que los productos, las comunicaciones y los entornos diseñados dentro de una cultura otorgan significados y definen al consumidor (para este caso sería el espectador). Bajo esta perspectiva, Press y Cooper consideran la labor del diseño como una práctica creativa, cuyos productos permiten al usuario participar de estos, intervenir y usarlos de diferentes maneras. Para el caso del diseño de experiencias teatrales o escénicas, cuya propuesta de esta investigación es establecer un puente entre diseñador-escena-espectador, este concepto aporta legitimización a los procesos creativos, pero también contribuye a justificar la situación subjetiva de la experiencia teatral. Pues si bien, uno o mil espectadores pueden ver la misma obra, con el mismo guión, los mismos recursos escénicos, el mismo teatro, la misma ubicación espacial, e incluso el mismo tiempo; el resultado de la experiencia vivida para cada uno de ellos es diferente. Esto ya no depende de ninguno de los aspectos enlistados, sino de la experiencia en particular de cada uno de ellos. Es por ello, que no se trata de cuantificar o hacer investigación de campo, sino de cuestionar que herramientas del diseño pueden ser útiles para la interpretación de los ambientes escénicos. De esta premisa parte el desarrollo de la comparación conceptual de

Hoy en día, el consumo es mucho más que un medio para satisfacer necesidades funcionales; ahora las personas tienen una necesidad mayor de vivir experiencias emocionales, sensoriales y expresivas, en las que los productos y servicios que consumen juegan un papel esencial. Hemos visto que el diseño, como actividad profesional, codifica los productos y servicios con significados e interpretaciones simbólicos, pero ahí no acaba la historia del consumo; en su decodificación, el consumidor encontrará nuevos significados, nuevos usos y nuevas necesidades de experiencia. La labor del diseño es, por tanto, poner un mayor empeño en la comprensión de los procesos de consumo, y entender como utiliza la gente los productos de diseño y se basa en ellos para diseñar su propia vida cotidiana y sus significados culturales.

Con relación a los procesos de consumo de los productos de diseño citados por Press y Cooper, se hace mención de la “economía cultural” como el segmento de la economía en la que se combina la creación y la interpretación de significados. Y es en este punto, es en donde el diseñador asume su función de intermediario, quien comprende al usuario (el espectador) y genera “formas de consumo llenas de significado”; dichas formas son aquellas que Press y Cooper llaman “experiencias” configuradas por un entorno multisensorial, para este caso (la “imagen escena”).<sup>120</sup>

Entonces, el diseño de experiencias escénicas desde la perspectiva de Press y Cooper debería establecer una relación entre objetos de diseño (la “imagen escena”) y consumidores (el espectador). En este sentido como ya se había comentado, el teatro es un espacio donde se generan estímulos y emociones, producto de la interacción de la puesta en escena con el espectador, desde la perspectiva del “teatro en el campo expandido” de José Antonio Sánchez, se puede decir que dicho entorno escénico, es

---

dicho término con la propuesta de análisis del trabajo del teatro posmodernista. Y la apropiación de la “cultura de consumo” como un proceso creativo en el que los diseñadores son los intermediarios entre productos y servicios, y la lectura o la forma en que la gente (espectador) da sentido y significación a las cosas diseñadas, y crea nuevas experiencias con ellas. Mike Press y Rachel Cooper, *El diseño como experiencia*, 26.

<sup>120</sup> Mike Press y Rachel Cooper, *Diseño como experiencia*, 33.

un espacio diseñado para aproximar la representación simbólica con la recepción del espectador y ¿por qué no analizar el teatro posmoderno desde la experiencia de consumo?, pero, no en el sentido comercial (Marketing teatral) como lo plantea la gestión del diseño, sino desde un sentido emocional y sensorial, que son el resultado de los significados decodificados por el espectador. Como lo señala Sánchez, el teatro es el espacio donde el espectador “reconoce sus pensamientos, emociones y deseos no realizados”. Y con esta prioridad por la percepción del usuario, consumidor, asistente o espectador, Press y Cooper coinciden al mencionar que:

El diseñador no solo diseña productos, ni es solo un estilista, ni tampoco es el que resuelve problemas; es todo eso, y mucho más. El diseñador es sobre todo un creador de experiencias que enriquecen la experiencia humana fundamental de vivir. Por lo tanto, lo que mas le incumbe es, o debería ser, la humanidad de nuestra cultura material.<sup>121</sup>

El diseñador además de resolver cuestiones específicas de la producción de signos e imágenes, objetos de uso cotidiano, dar forma y función a procesos, proyectar soluciones, etc., como se menciona en la cita anterior, también hace uso del “diseño sensorial”, cuya propuesta es la generación de emociones y afectividad a través del diseño, la cual debe considerar las características plásticas sensoriales del diseño mismo y la percepción sensorial del cliente (espectador). Según Deyanira Bedolla el “diseño sensorial” tiene dos perspectivas guía para el diseño de “experiencias emocionales afectivas” a través de objetos, espacios o interfaces gráficas: la primera es la identificación de los grupos humanos que participan de la experiencia (en este caso, los realizadores y espectadores) y la segunda es la identificación del lenguaje “multisensorial” del diseño en cuestión (la “imagen escena”).<sup>122</sup> En relación a esto, la pregunta sería ¿De qué manera la teatralidad de una “imagen escena”

---

<sup>121</sup> *Ibid.*, 94.

<sup>122</sup> Deyanira Bedolla, *Emociones y diseño*, 40-43.

seleccionada (ejemplos del teatro posmoderno) puede integrar la artificialidad de los signos y el diseño de experiencias escénicas sensoriales?, las intenciones de esta pregunta son en un sentido exploratorio para esta investigación. Y a partir de dicho análisis de los recursos aplicados al teatro, acaso ¿será posible diseñar una experiencia escénica fuera del teatro? Éstas son cuestiones a discutir, pues la artificialidad, el juego de roles espectador-actor y la estructura de las experiencias escénicas de las atmósferas teatrales, deberían ser un recurso que facilite la relación sensorial entre el espectador (la persona) y la escena (el espacio).

# **CAPITULO 3.**

## LA CONCEPTUALIZACIÓN DE LA “IMAGEN ESCENA” DESDE EL DISEÑO.

Para recapitular, en la primera parte de este proyecto, se presentaron, tanto la “teatralidad”, como principio explicativo de la atmósfera teatral, como los elementos plástico-simbólicos para la configuración de una imagen representada en el escenario, a lo que se llama “imagen escena”. En segunda instancia, se valoraron los planos simbólico-perceptuales de dicha “imagen escena”, así como la exposición del panorama del teatro posmoderno, cuyos montajes son referentes visuales para su discusión. En este orden de ideas, la experiencia escénica fue el primer puente para aproximar el concepto de “imagen escena” a la perspectiva del diseño. De esta manera, ya una vez presentada la forma del objeto de estudio de este proyecto (la Imagen escena), se puede decir que, el fin de esta sección es dar estructura al concepto “imagen escena”, para su consideración en la construcción de experiencias teatralizadas a partir del enfoque del diseño. Se aclara que, ésta es la aportación principal de este proyecto, es decir, la conexión del teatro con el diseño; a partir de la asociación de los elementos de configuración de dicha “imagen escena” con el hacer del diseño. En este sentido, investigaciones de este tipo pueden ser relevantes para el Posgrado en Diseño y Comunicación Visual de la Facultad de Artes y Diseño,

porque, por medio de tales, se sugiere la consideración de un concepto propuesto (la Imagen escena), cuyo contenido simbólico y perceptual, también puede servir de herramienta teórica para la configuración del diseño.

En virtud de ello, se pretende, en primer lugar, asociar el concepto “imagen escena” con el diseño, a partir de la definición de la postura de Yves Zimmermann, la cual es un referente teórico claro del sentido actual del diseño. De este modo, se puede observar cómo dicho autor resume lo siguiente: “el diseño es designio hecho seña”.<sup>123</sup> Por supuesto, a partir de la conceptualización del diseño según Zimmermann, se puede corroborar la asociación entre la “imagen escena” y el diseño, conceptos que tienen en común la configuración de la “seña” o la “huella” como éste le nombra. Así entonces según Zimmermann, el “diseño es designio hecho seña”, ya que, “seña” se entiende como un indicio de alguna cosa. Claro, se habla de un signo convenido entre dos o más personas para entenderse. Esto, en términos de diseño, viene a señalar que la forma, la configuración (figura esencial de una cosa), es en sí ese aspecto de algo concreto; siendo este hecho una posibilidad para denominarla a ésta como lo que es, es decir su identidad. Todas estas palabras, que remiten a la naturaleza de la forma en su sentido visual, permiten el señalamiento de lo signico, a aquello que comunica un significado. Con todo, esta idea de forma es señalada por la “seña” de Zimmermann, que revela también el “designio” de esta cosa, la intención, el propósito o la finalidad que puede lograrse mediante su uso. En ese caso, “seña” y “designio”, es decir, la “seña” (como aspecto, forma, figura de una cosa) y el “designio” (o intención como propósito) tienen la finalidad de aludir a alguna cosa, ambos casos vistos también en la “imagen escena” por su grado de representatividad. De ahí que, una acción de otorgarle a cierta cosa su identidad como tal, su “seña”, se denomine, por consiguiente, “diseñar”, ello según explica Zimmermann.

---

<sup>123</sup> Yves Zimmermann, *Del diseño* (Barcelona: Gustavo Gili, 2002), 99-122.

Ahora, en segundo punto, se suma, a esta idea de Zimmermann en cuanto a la “seña” y “diseño”, el modo de pensar de Otl Aicher, acerca de la labor del diseñador como mediador entre el objeto o signo con el usuario o espectador. Sin duda, Otl Aicher hace una valoración de la vista como herramienta para la comprensión de conceptos, porque este sentido no solo es fisiológico, puesto que lleva al espectador a la reflexión. En palabras de Otl:

Tan sólo con el ojo, con el ver, enlazamos semejante abundancia de palabras y conceptos para describir los procesos del pensar. Entrevemos y abarcamos con la vista, desarrollamos conceptos del mundo, perspectivas y puntos de vista.<sup>124</sup>

Por supuesto, esta segunda definición, como se muestra en la cita contigua, sirve como argumento para la discusión de los procesos conceptuales de Robert Wilson y Robert Lepage, asociados al concepto de “imagen escena”; esto bajo la premisa “ver es pensar en imágenes”.<sup>125</sup> Así mismo, en este hilo discursivo respecto al proceso de construcción de la “imagen escena” y su asociación con el diseño en la praxis, se puede agregar la postura de Gabriel Simón Sol acerca de la actividad del diseñador. Ya que, según éste el diseñador es quien “proyecta la forma”,<sup>126</sup> es decir, aquel que define, configura, adapta, adecua y ajusta la forma al contexto; es quien coordina, integra y articula todos los factores que la constituyen. Misma a la que le atribuye un valor estético, psicológico y significativo. Esto es parte de la actividad del diseñador, es decir, componer las partes en función del todo, integrar diversos criterios en una unidad: la forma; según concluye Simón Sol.

Dicho lo anterior, se pretende que, bajo las posturas de Zimmermann, Aicher y Simón Sol, se establezca, un canal de comunicación con las consideraciones teóricas de la “imagen escena” y el diseño. Como se expone en el siguiente esquema

---

<sup>124</sup> Otl Aicher, *Analógico y digital* (España: Gustavo Gili, 2001), 28.

<sup>125</sup> *Ibid.*, 28.

<sup>126</sup> Gabriel Simón Sol, *Trece conjeturas sobre el diseño en + de 100 definiciones de diseño*, (México: UTEM-UAM, 2009) 237.

comparativo (Fig. 11), donde se observa que la configuración es un aspecto relevante en las tres fuentes:

Imagen escena	Yves Zimmermann	Otl Aicher	Gabriel Simón Sol
Configuración de "imagen escena"	Configuración de "diseño es designio hecho seña"	Configuración de "ver es pensar en imágenes"	Configuración de "proyectar la forma"
Conceptualizar-reconfigurar-percibir	Designio-diseño-estrategia	Pensar- proyectar -desarrollar	Dar forma-proyectar-producir
<ul style="list-style-type: none"> <li>Definir / los elementos simbólicos de la escena</li> <li>Diseñar la experiencia escénica</li> <li>Teatralizar la experiencia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El fin / designio</li> <li>El proyecto / diseño</li> <li>La solución / seña</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Razón / pensar en imágenes (pensar visual)</li> <li>Proceso / percepción: ver, entender, reconocer</li> <li>Control / selección</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Definir / conceptualizar</li> <li>Planear / programar</li> <li>Resolver / solución</li> </ul>
Abrir una línea para la solución de proyectos de diseño, cuyo objetivo sea dar forma a experiencias donde se evoquen signos y sensaciones a partir de artificios que sumerjan al espectador en un lenguaje espectacular.	Diseño se refiere al acto de marcar / dibujar / diseñar. Este acto, guiado por un designio-intención, hace advenir, a través de la proyectación, la forma tangible y visible el objeto en su ser una cosa-seña para un uso. <sup>1</sup>	El hombre piensa con los medios de la percepción, y percibe con ayuda del pensar. Su pensar es un pensar analógico, un pensar vidente. Percibir y pensar pueden ser separados conceptualmente, pero, en el fondo, se trata de dos aspectos de un mismo proceso. <sup>2</sup>	El papel del diseño en la sociedad es definir con todo detalle las características formales de algo, antes de que exista físicamente, previo a su construcción, producción o reproducción. <sup>3</sup>

Figura 11. Esquema comparativo de configuración de diseño según Zimmermann, Aicher y Simón Sol con relación a la "imagen escena". En éste se exponen una serie de aspectos para dar sentido a esa asociación con el proceso de diseño.

### 3.1 Generalidades de la “imagen escena” posmoderna y su asociación al concepto de diseño.<sup>127</sup>

La apertura del contexto en el teatro posmoderno dio pauta para nuevos discursos escénicos (como los de Heiner Müller, Robert Wilson, Tom Stoppard, Robert Lepage y Richard Foreman, por mencionar algunos casos). No solo desde su versión dramática, sino también desde la experimentación de los elementos en el espacio para la construcción de la “imagen escena”,<sup>128</sup> como ya se mencionó en el capítulo anterior.<sup>129</sup> No obstante, vale la pena añadir, a estos estudios, la perspectiva de Fernando de Toro, quien hace una categorización heurística del discurso teatral posmoderno con base en el “modelo para el teatro posmoderno”, propuesto por éste mismo.<sup>130</sup> En este sentido, esta categorización es un referente conceptual de la “imagen escena” posmoderna, ya que se centra en el cuestionamiento de los montajes de este periodo, en la

---

<sup>127</sup> Se aclara que la mención de posmodernidad es solo de carácter referencial para la discusión, ya que los montajes que se usan como ejemplos corresponden al teatro de este período. Dicho lo anterior, entonces la posmodernidad no será tema de discusión; porque la discusión de interés principal en esta sección es el concepto “imagen escena” y su asociación con el diseño.

<sup>128</sup> El concepto “imagen escena”, para esta investigación, se refiere a la selección de una escena de una obra, cuyas características plásticas afectan de manera directa la teatralidad de la misma. Y que a partir de esta selección se generen una serie de consideraciones para el diseño de experiencias sensorio-emocionales en otros espacios expositivos.

<sup>129</sup> A pesar de que el campo de conocimiento del “teatro posmoderno” es “inmenso y heterogéneo”, como ya se comentó, existen estudios previos al respecto, como el de June Schlueter, quien lo describe como “ambiguo, metadiscursivo, discontinuo y experimental”, y el de Erika Fischer-Lichte, que lo piensa desde lo “diverso, fragmentario, intertextual e intercultural”. Alfonso de Toro. Los caminos del teatro actual: hacia la plurimedialidad posmoderna o el fin del teatro Aristotélico (Alemania: Universidad de Hamburgo, 2005), 17-18.

<sup>130</sup> En el artículo “Hacia un modelo para el teatro posmoderno” Alfonso de Toro hace una categorización de cuatro modelos de teatro posmoderno: “1. Teatro pluridimensional o interespectacular: significados, interpretación, no tradicional, 2. Teatro gestual o kinésico: no interpretación, puros significantes, 3. Teatro de deconstrucción: altamente intertextual e historizante y 4. Teatro restaurativo: tradición.” Alfonso de Toro, “Hacia un modelo para el teatro posmoderno” (Augsburg: Institut für Spanien – und Lateinamerikastudien, 1990). Disponible en <https://opus.bibliothek.uni-augsburg.de/opus4/frontdoor/index/index/year/2014/docId/2717>

diversidad de significados e intenciones de las obras. Ahora bien, según Josefina Alcázar, al respecto de esta discusión de Guillermo de Toro, en la escena teatral posmoderna ya no domina la linealidad narrativa, la representación de las imágenes está configurada por un formato fragmentado y desarticulado; que permite dividir a las obras en cuadros (“teatro de las imágenes”).<sup>131</sup>

Por esta razón, este estilo de teatro, es útil para ejemplificar la hipótesis de que una “imagen escena”, seleccionada (fotografía, cuadro congelado de una escena de la obra), puede ser una referencia conceptual para teatralizar otros espacios (con signos y elementos escenográficos) que hagan posible el diseño de experiencias escénicas fuera del teatro. Porque dicha “imagen escena” se conceptualiza a partir de la configuración de los elementos plástico-simbólicos usados para la construcción de una escena teatral (diseño), cuya intención (designio) es dejar huella (seña) mental y emocional en el espectador. Visto esto, desde la perspectiva de Zimmermann dicho concepto permitirá la proyección de la “cosa-seña” para dar forma al diseño de experiencias con el carácter de representatividad que posee la “imagen escena”. Así mismo, dicha configuración permitirá al diseñador pensar en proyectar emociones y sensaciones, es decir, dotar de valor simbólico y significativo aquellos elementos visuales que construyen la “imagen escena”

---

<sup>131</sup> El “teatro de las imágenes” según Alcázar está constituido por cuadros, los cuales son el resultado de formas abiertas y cerradas de la imagen, la cual varía entre una escena y otra, o entre un acto y otro. Por un lado, la forma abierta de la imagen trabaja con el decorado, la profundidad y la iluminación. Y por el otro lado, la forma cerrada se obtiene con proyecciones con los que la imagen puede abrir y cerrar el espacio escénico. En dicho teatro, hay un “collage” de elementos escénicos, los cuales en conjunto se mezclan para dotar de significado la representación teatral. “Confluyen simetría y asimetría; perspectiva central, perspectiva oblicua y abstracción; trazado vertical, horizontal y diagonal, lo que permite, en cada caso, que la impresión de espacio plano se torne impresión de espacio profundo. Es decir, se mezclan los modos de componer de diferentes épocas.[...] Así como el ángulo, la distancia, la nitidez de la imagen, el movimiento y el punto de vista son los parámetros de la sintaxis fílmica, en el teatro de los ochentas el ojo del observador se vuelve el lente de la cámara; efectos análogos al primer plano en cine, al plano general o al plano panorámico, en el teatro son función de las proporciones de la composición de la imagen y de la iluminación”. Josefina Alcázar, *La cuarta dimensión del teatro: tiempo, espacio y video en la escena moderna* (México: Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, 2011), 124.

(Iluminación, vestuario, escenografía). De este modo, cuando se habla de ver la escena teatral como un cuadro o imagen congelada, es porque se pretende decir que una imagen puede ser un referente conceptual, en la que cada elemento que la compone significa algo. En este aspecto, con la idea de “pensar en imágenes” de Otl Aicher, se entiende que parte de la conceptualización de dicho término, se le atribuye al proceso perceptual. Y gracias a este proceso, se puede ver, entender, reconocer y pensar en los elementos plástico-simbólicos que construyen la “imagen escena”. Los cuales, permitirán al diseñador dar forma al concepto. Al respecto, Otl Aicher comenta:

Pensamos en imágenes. Imagen no entendida aquí como imagen pintada, sino como marco con diferentes contenidos que son simultáneamente perceptibles y comparables, y por ello, valorables. De este modo, también los mapas deben ser vistos como imágenes. Y también nuestros trozos de reminiscencias, nuestras ilusiones, nuestros sueños. Lo decisivo es la percepción de diferentes contenidos unos al lado de otros, que se dejan comparar, que producen una analogía.<sup>132</sup>

Como se puede ver en la cita anterior, el pensamiento en imágenes es un proceso con el que se da forma al contenido de lo que se percibe, se reconoce y se entiende. Es por ello que, a partir del concepto “imagen escena” se pretende hacer perceptible la “teatralidad”. El cual se construye a partir de tomar a consideración los usos de los recursos plástico-simbólicos que construyen la representación teatral, la espectacularidad de lo simbólico y la percepción de la experiencia escénica, así como el rol experimental del espacio de la teatralidad posmoderna como referente.<sup>133</sup>

---

<sup>132</sup> Otl Aicher, *Analógico*, 80.

<sup>133</sup> En este sentido para Richard Foreman, otro estudioso que justo enriquece esta discusión, el espacio escénico se convirtió en un espacio experimental porque: “utilizó todos los elementos a su alcance para crear una obra poliforma, con múltiples tensiones que llenaran al espectador de sensaciones cinéticas”; mientras que, por su parte Robert Wilson “tensó el tiempo y pensó que esto era un medio para ampliar los canales de percepción y comunicación, y una manera de aligerar la saturación sensorial”. Y por otro lado, Laurie Anderson “usó el video para crear una imagen manipulada, con la que jugó con la ambigüedad, con

Por otro lado, vale la pena aclarar que, para configurar la “imagen escena” desde la actividad del diseñador, se deberá tomar a consideración la “proyección de la forma” según Gabriel Simón Sol. Ya que para éste, el diseño es un proceso en el cual el diseñador debe tomar en cuenta “las características formales de algo, antes de que exista físicamente, previo a su construcción, producción o reproducción”.<sup>134</sup> Por lo cual, es importante ordenar y organizar las generalidades discutidas en torno a la “imagen escena”, para que más adelante a partir de la revisión de estos elementos se le de forma. Por esta razón, se propone a manera de resumen de contenidos, enlistar las generalidades por: conceptualización, representación y composición visual (Fig. 12).

<b>GENERALIDADES DE LA IMAGEN ESCÉNICA</b>		
<b>Conceptualización</b> 1. Forma representada 2. Diversidad de significados 3. Artificialidad representativa	<b>Representación</b> 1. Percepción de la forma visual 2. Elementos plástico-simbólicos 3. Experiencia escénica	<b>Composición visual</b> 1. Atributos visuales en la escena 2. Procesos creativos en la representación 3. Distribución de los elementos en el espacio

Figura 12. Tabla de elementos generales de la “imagen escena”, según sus cualidades genéricas identificadas.

Asimismo, se señala que, las generalidades comentadas son de utilidad para dar forma al concepto “Imagen escena posmoderna”. Pero ¿De qué manera dicho concepto se puede asociar con el diseño?, como ya se comentó, se busca aproximar dicha “imagen escena” (concepto) con el concepto de “diseño” de Yves Zimmermann. Pues en la publicación *Del diseño*, éste refiere

---

múltiples significados originados en un solo signo”, por citar algunos casos, con los que se comprueba la multiplicidad de interpretaciones al respecto. *Ibid.*, *La cuarta dimensión del teatro*, 120-129.

<sup>134</sup> Gabriel Simón Sol, Los designios del diseño: trece principios básicos en *Diseño, arte, cultura y tecnología* (México: Antologías, 2012) 287.

que la actividad de “diseñar” es un proceso compuesto por tres elementos: el designio, el diseño y la seña:

En el contexto del diseño, el designar es la elección de los signos a los que se asigna ser los elementos constitutivos de la “seña” del objeto, de su identidad. Pero el designar es siempre fruto del designio, de la intención. Esto significa que un diseño lleva –debería llevar– en su seno un designio, y que todo objeto debería ser proyectado teniéndolo presente. Designio significa, entonces, intención. Se podría decir que el designio es una intención de signo, de llevar la cosa, el objeto a su signo, mediante la acción de diseñar. El designio, convertido a través del proceso de proyectación en diseño tangible, en cosa-seña, señala, por su carácter visual y signico, la finalidad con la que debe cumplir.<sup>135</sup>

Como se puede ver en la cita anterior, el “diseño” es un conjunto de elementos que constituyen una “cosa-seña”, con el que se busca proyectar, significar, configurar la forma de algo que cumpla con un fin. En este caso, se pretende que la “imagen escena” se considere como un “diseño” que se construye a partir del conjunto de elementos plástico-simbólicos del montaje escénico en relación a su conceptualización, a su representación y a su composición visual. Por ello, si la “imagen escena” fuera un referente conceptual en el diseño de la forma “cosa-seña”, con éste se obtendría una representación visual teatralizada. Con la cual, el objetivo es hacer que el espectador (lector, observador, perceptor) se vea envuelto en la experiencia simbólica de la teatralidad que construye esta imagen. Es decir, que a partir de la construcción de este concepto como imagen (cosa, “seña”) se hagan visibles en la representación: la iluminación, el vestuario y la escenografía como elementos visuales, materiales y simbólicos.

Así entonces, si se parte de la estructura de Zimmermann en la que infiere que “el diseño es designio hecho seña”; la “imagen escena” es la “seña, cosa o forma”, propuesta para dejar “huella” en el espectador. Con la siguiente cita de Zimmermann se apoya el valor del

---

<sup>135</sup> Yves Zimmermann, *Del diseño* (Barcelona: Gustavo Gili, 2002), 112.

concepto “imagen escena”, por su carácter comunicacional y simbólico:

[...] cuando la realidad que el diseñador se propone representar no es una realidad tangible. [...] el enunciado comunicacional debe representar un concepto en su esencia y no aspectos concretos del mismo. En este caso, los signos que simbolizan este concepto deben tener carácter de connotación, y deben ser capaces de evocarlo en el receptor. Ésta es una tarea difícil que depende precisamente de la interpretación subjetiva –distorsión– de la “realidad visual” de estos conceptos y de la configuración de sus significantes correspondientes.<sup>136</sup>

A pesar de que, la representación escénica congelada en una imagen no sea tangible, como se dice en la cita anterior, se tienen elementos que la hacen una imagen teatralizada aún sin estar en el espacio-tiempo del acontecimiento. Cuya configuración puede abrir una línea para la solución de proyectos de diseño, cuyo objetivo sea dar forma a experiencias donde se evoquen signos y sensaciones a partir de artificios que sumerjan al espectador en un lenguaje espectacular. Desde la perspectiva de Zimmermann, la “imagen escena” es una representación de la realidad, es el “diseño” hecho “cosa-seña”. Es la configuración consciente que busca dar forma a la representación escénica, para darle orden significativo a los elementos plástico-simbólicos que construyan la “teatralidad” en el hacer del diseño. Una forma que pueda ser percibida como imagen visual, según Aicher, el diseñador materializa la apariencia de un algo con la vista, ya sea que se trate de un objeto o de un signo. Así el diseñador configurará la percepción de la forma representada al espectador, cuyo valor sígnico hará posible la interacción escena-espectador. Por último, es necesario que el diseñador “proyecte la forma”, según Simón Sol, el diseñador debe dotar de significado la forma, para que dicho producto tenga un valor estético y psicológico. En este caso la “imagen escena” se compone por lo estético en

---

<sup>136</sup> *Ibid.*, *Del diseño*, 14.

la representación de los elementos que la construyen y por lo psicológico en relación con la experiencia del espectador.

### **3.2 Las prácticas escenográficas de Wilson y Lepage como referencias visuales para la configuración de la “imagen escena”**

Para comenzar la sección, vale la pena recordar que el concepto “imagen escena” surge del interés por la configuración plástico-simbólica de una escena representada. Puesto que dicha idea, se construye a partir de la proyección de los elementos que: conceptualizan, representan y componen la forma. Para este caso, las prácticas escenográficas del “teatro de las imágenes” sirven de referencia visual.<sup>137</sup> Ya que, éstas tienen representaciones cuya configuración es ejemplo de la integración de los elementos plástico-simbólicos, para la construcción de una “imagen escena”. Como ya se mencionó, las prácticas escenográficas del teatro posmoderno son diversas, por ello, y para ejemplificar, solo se discutirán los estilos de diseño de dos escenógrafos: Robert Wilson y Robert Lepage; los cuales fueron seleccionados por la iconicidad de sus montajes.

Así pues, y en primer lugar, se presenta el trabajo del arquitecto y escenógrafo Robert Wilson, el cual se destaca por la propuesta de iluminación escénica y el uso del lenguaje plástico en sus montajes. Según Pedro Valiente, una referencia bibliográfica que bien sirve para analizar este caso, indica que algunos de los

---

<sup>137</sup> Corriente escénica que inició a finales de los años setenta y marcó una tendencia estética en las artes escénicas. El estilo de teatro al que pertenecen los trabajos de Wilson (“teatro de las imágenes”), tiene un elemento distintivo, pues en este tipo de teatro, el espectáculo no recae sobre los actores, sino que a través de la representación misma, se busca que el espectador reaccione a los signos presentes en escena. Se espera con la escena seleccionada significar algo, hacer una reflexión en imágenes. Las producciones de Robert Wilson tienen un uso característico de la luz y la estructura del movimiento que no necesariamente sigue el diseño escénico clásico. Estos aspectos son los que hacen de sus montajes, diseños originales dentro de la práctica, además de ser un artista interdisciplinario, que colabora con otros artistas, escritores y músicos. Obtenido de <http://www.robertwilson.com/about>

elementos distintivos de su trabajo son: comunicación no verbal, concepción visual de la puesta en escena, estructura como principio organizador del proceso de creación y del espacio escénico y experimentación de lenguajes escénicos, como sistema para obtener una participación del espectador.<sup>138</sup> En este sentido, se puede decir que, Robert Wilson es, con claridad, un referente conceptual del teatro que puede llegar a generar “Imágenes escena” (cuadros congelados de una obra) significativas para el espectador. Por supuesto, algunas características de construcción, que se destacan en sus montajes son las siguientes: minimalismo, lírica del espacio y tiempo, tratamiento de las figuras, movimiento, arquitectura del sonido, iluminación de los objetos y multimedia, entre otros aspectos con los que genera un espacio audiovisual. Un ejemplo de esto, se puede ver en las siguientes escenas (Fig.13). Junto a ello, se puede advertir que, Wilson materializa la escena como un “todo indivisible entre imagen e idea”;<sup>139</sup> aspecto que es relevante para la configuración de la “imagen escena”, ya que la forma de ésta, no solo es dada por la composición visual, sino también por los procesos de percepción visual y auditiva, que se dan al interactuar con los elementos que la definen en el espacio mismo de la escena.

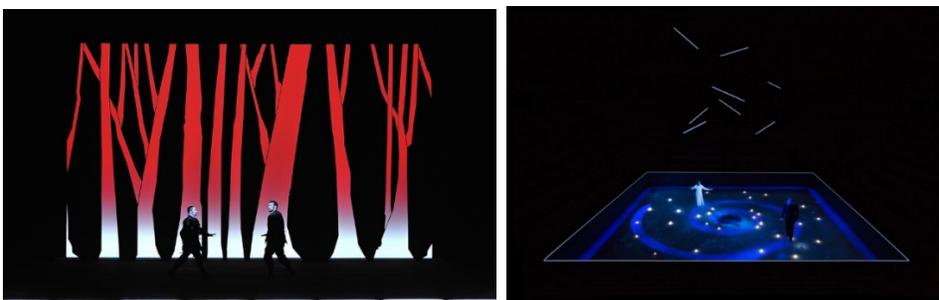


Figura 13. Escenas seleccionadas algunos montajes de Robert Wilson. 1. Macbeth, 2. The Little Match Girl. Obtenidas de <http://www.robertwilson.com/>

Bajo esa perspectiva, y como se puede ver en los ejemplos, los elementos que construyen la representación, dan forma a la

<sup>138</sup> Pedro Valiente, “Estudio del proceso de creación de la obra de Robert Wilson” tesis doctoral (España: Universidad Complutense de Madrid, 2000) 222-258.

<sup>139</sup> Pedro Valiente, 53.

imagen visual; por ello, a partir del diseño escenográfico que propone Wilson en estas piezas, se puede “pensar en imágenes” según Otl Aicher,<sup>140</sup> una referencia que bien avala la cualidad proyectual de la puesta en escena en cuestión y el sentido asociado al diseño, desde una concepción visual. De esta manera, la estética de éstas, aquellas de la figura 7, llevan al espectador a la reflexión no solo de las formas, sino también a la búsqueda de significados (analogías que hace el espectador con base en la apreciación y reflexión de éstas). Así mismo, estas representaciones escénicas pueden ser emotivas, estéticas y no estar sujetas a un significado en particular, sino a una experiencia en su sentido estético. Es decir, son emotivas porque, con éstas, se busca detonar, en el espectador, una reacción a partir de lo que percibe, y son estéticas porque la composición, de sus recursos plásticos, da forma a la idea del escenógrafo, que las configura para que éstas no estén sujetas a un significado en particular, porque la percepción de la “teatralidad”, en dichas representaciones, depende de criterios formativos del espectador, de allí el sentido polisémico y plástico de tales.

Claro, en las composiciones de Wilson, todo se conceptualiza a partir de la abstracción como recurso del pensamiento, una determinante con la que bien se puede reiterar en el apoyo dado por Otl Aicher desde la idea de “pensar en imágenes”. Ahora, esto

---

<sup>140</sup> Bajo la premisa del “pensamiento visual” Otl Aicher considera que con la vista, no solo se percibe información, sino que se trata de un proceso con el que el cerebro proyecta, configura y desarrolla la forma del contenido (en imágenes, referencias y analogías). En palabras de Aicher: “Vemos, pues, en la medida en que pensamos y pensamos en la medida en que vemos. Ver, es una forma específica del pensar. Veo, luego pienso”. Pues no se trata solo de estímulos que son recibidos por el ojo, sino de un “sistema complejo de percepción: ver, entender, reconocer, pensar.” No solo es contemplar la forma material, sino que es necesario comprender el “ver como función”. El cerebro, es un “órgano de producción y elaboración de imágenes”, es decir que, funciona a modo de almacenamiento, en donde se guarda información de todo lo que percibe, para después usarla como herramienta de comparación en la construcción y configuración de nuevas imágenes mentales. De esta manera, “pensar se podría, por tanto, describir como la comparación de imágenes, las que se ven y las que se han visto”. Pues “el pensar pictórico no es lineal, ve superficies, imágenes, mapas, diagramas. No saca conclusiones, sino que ve conexiones, relaciones, referencias, analogías”. Otl Aicher, *Analógico y digital* (España: Gustavo Gili, 2001), 53-72.

es necesario para aislar las características de los elementos que construyen la escena y el minimalismo, como corriente estética de la época posmoderna; no obstante, la intención es además ese enfoque del color dado por los artistas plásticos, que bien se aclara desde la “ley de fuerza cromática”, de Joan Costa.<sup>141</sup> Así pues, la constante en las obras de Wilson son fondos monocromáticos con líneas verticales de un tono que, a su vez, traza sobre papel de rayos de luz. El uso de la línea y el color “fuerte”, se da a partir de tres colores de luz (azul oscuro, azul claro y blanco), que resultan ser suficientes para la proyección del diseño escenográfico de Wilson, cuyos resultados se muestran en tonalidades muy contrastantes, ya que la característica principal en sus procesos de iluminación es la configuración de luces a la manera de esa “ley de fuerza cromática” que advierte Joan Costa. En su estilo de hacer teatro, la luz es el elemento de mayor “peso visual” en términos de Arnheim,<sup>142</sup> puesto que sin los componentes de luz, sombras y tonalidades, no se podría configurar ese libretto visual, del que parte Wilson en todos sus procesos plásticos y proyectuales (Fig. 14).

---

<sup>141</sup> La “ley de fuerza cromática” indica que: Los objetos de color puro y «fuerte» (rojo, amarillo, negro, blanco, etc.) dominan la atención con respecto a los objetos o cosas de colores débiles (gris, verde, azulado, violeta, rosa). Joan Costa, *La esquemática. Visualizar la información* (España: Paidós, 1998), 100.

<sup>142</sup> El “peso visual” es la fuerza o tensión que ejerce influencia entre la mirada del espectador y el equilibrio del objeto percibido. En palabras de Arnheim: En el mundo de nuestros cuerpos, se denomina peso a la intensidad de la fuerza gravitatoria que tira de los objetos hacia abajo. Se puede observar un tirón similar hacia abajo en los objetos pictóricos y escultóricos, pero el peso se ejerce también en otras direcciones. En este sentido, en la escena, el “peso visual” de la iluminación puede producir una tensión entre el espectador y la representación, el cual puede condicionar la mirada según las propiedades del objeto en la composición. Según Arnheim, el peso de los colores depende de las condiciones de iluminación del entorno, y pone éste un ejemplo al respecto, en el que dice que un color claro tendrá mayor peso que un color oscuro, por lo tanto, la mancha oscura deberá ser más grande para compensar el “peso visual” en la composición. Además del color, en el peso influyen otros aspectos que condicionan la percepción del objeto, tales como: la ubicación o distancia al centro de la composición, la profundidad espacial, el tamaño, el interés intrínseco, el aislamiento, la forma y el conocimiento de las técnicas y materiales. Rudolf Arnheim, *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador* (España: Alianza forma, 2006), 37-41.

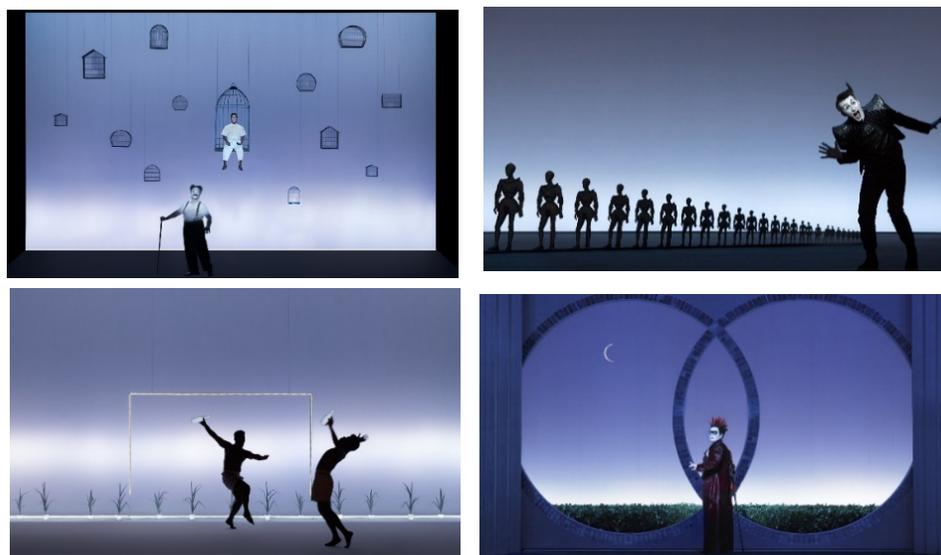


Figura 14. Escenas seleccionadas de los montajes de Robert Wilson donde se puede ver los usos de la iluminación escénica y la escala cromática que usa generalmente para los diseños de sus obras. Obtenidas de <http://www.robertwilson.com/>

Asimismo, se puede indicar que, los montajes de éste contienen aspectos relevantes para la narrativa de la obra, que van desde los modos de interpretación, el estudio del espacio, los movimientos y la disposición, así como también lo son la estructura del conjunto. Por supuesto, con el uso de la luz da “peso visual” y significación a los objetos, pues estos aparecen y desaparecen, ya que pueden aumentar o disminuir su escala y apariencia a partir de la proyección de sombras en el escenario, que Rudolf Arnheim denomina como “sombras esbatimentadas”, es decir éstas resultan de la proyección de un objeto sobre una superficie, claro en deformaciones, anamorfismo óptico, que reconducen el simbolismo de los objetos en escena (Fig.15).<sup>143</sup> Ahora bien, por el impacto

<sup>143</sup> Las “sombras esbatimentadas” son las que proyectan la forma de un objeto sobre la superficie de otro objeto, o una parte de un objeto sobre otro. En palabras de Arnheim: la “sombra esbatimentada” o “esbatimenta” [...] es una imposición de un objeto sobre otro, una interferencia en la integridad del que la recibe. Mediante una “sombra esbatimentada” una casa se proyecta hasta el otro lado de la calle, efecto con el que se oscurece la parte de enfrente, y una montaña oscurece las construcciones cercanas a sus faldas o laderas, esto con una imagen de su misma forma. Arnheim, *Arte y percepción visual*, 321.

visual que tienen los montajes de Wilson, es de interés para esta investigación, la práctica escenográfica, pues en sus propuestas el autor integra y configura la visualidad de los “signos artificiales”, que es una actividad dada *per se* en el diseño según Otl Aicher;<sup>144</sup> los cuales sirven, por supuesto, para establecer comunicación con el espectador, ambientar el espacio escénico y darle un valor significativo al espectáculo en cuestión.



Figura 15. Escena de la obra *Pushkin's Fairy Tales* de Robert Wilson. Obra en la que se representan cuentos de hadas rusos, en cuyos montajes Wilson hace uso de la luz y el diseño del espacio para representar lo simbólico de cada cuento. En esta escena, se puede ver la sombra de la figura principal de Tale of the She-Bear, ubicada al centro para ejercer influencia en la mirada del espectador a ese punto y generar equilibrio con los demás objetos en escena.

En segundo lugar, y bajo esta misma discusión derivada de la composición escénica y su referencialidad al diseño, se presenta como referente visual, el trabajo de Robert Lepage, reconocido por la crítica internacional como un artista “multifacético”, el cual desarrolla y lleva a escena obras “originales”,<sup>145</sup> con las cuales busca romper con

---

<sup>144</sup> En palabras de Otl Aicher el diseño es “pensar en imágenes”, así para proyectar la forma: “pensar se podría, por tanto, describir como la comparación de imágenes, las que se ven y las que se han visto”. Pues “el pensar pictórico no es lineal, ve superficies, imágenes, mapas, diagramas. Otl Aicher, *Analógico y digital* (España: Gustavo Gili, 2001), 53-72.

<sup>145</sup> La originalidad en las obras de Lepage se da gracias a la exploración de un proceso creativo que sigue para poner en perspectiva todos los elementos de sus creaciones artísticas. Desde la perspectiva de Benjamin Alonso Barreña: el teatro contemporáneo de Quebec se caracteriza una constante plástica que lo ha convertido en referente de vanguardia por su diversidad y originalidad. En este sentido, el creador multidisciplinar Robert Lepage es uno de los máximos representantes de la escena contemporánea de Quebec, cuya filosofía de

los códigos del lenguaje escénico convencional.<sup>146</sup> En virtud de ello, se puede observar que, parte de las principales herramientas, para la realización de montajes, lo son el uso de las nuevas tecnologías y la transdisciplina. De allí que, en 1993, junto con sus colaboradores más cercanos, formó un grupo de trabajo colaborativo llamado *Ex Machina*.<sup>147</sup> En esta línea, el estilo de Lepage, se basa en procesos abiertos a la multidisciplinaria,<sup>148</sup> a partir de la cual busca generar experiencias diversas y configuradas con aspectos relevantes de la cultura. En la tendencia compositiva que tiene Lepage se trata de incluir todo tipo de recursos (objetos, lugares, anécdotas, acontecimientos históricos, recuerdos, etc.). Ya que, la versatilidad

---

creación se basa en los “Ciclos Repère” para desarrollar un lenguaje escénico de gran originalidad, de allí la relación entre las artes escénicas y las nuevas tecnologías. Obtenido de <https://www.ehu.eus/documents/4519315/6019467/CORREGIDO+Póster+Benjamín+Alonso+G29+.pdf>

<sup>146</sup> Al respecto, Bértold Salas Murillo comenta que: el trabajo de Robert Lepage es reconocido internacionalmente por su labor como director escénico, dramaturgo, actor y promotor de forma de creación inéditas. Innovador, se ha distinguido por romper los códigos del lenguaje escénico convencional por medio de un trabajo interdisciplinario, por el cuestionamiento y la transformación de los dispositivos escénicos, así como por el uso de las nuevas tecnologías para el desarrollo de una escritura escénica. Su obra es un ejemplo de creación intermedial, en la cual se remueven y se borran las fronteras entre las disciplinas artísticas y los medios: recorre los límites genéricos y mediáticos (teatro, ópera, espectáculo, circo, cine), Bértold Salas Murillo, *Entre la escena y la pantalla. Aproximaciones a la intermedialidad en la obra de Robert Lepage* (Canada: Revista de las artes, 2015). Obtenido de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/escena/article/view/21156/21360>

<sup>147</sup> Compañía multidisciplinaria que está formada por artistas de diversas disciplinas: comediantes, autores, escenógrafos, técnicos, cantantes de ópera, marionetistas, infografistas, cameraman video, productores de películas, contorsionistas, acróbatas y músicos. Ysarca Art Promotions, “Ex Machina / Robert Lepage” (España: Ysarca Art Promotions). Obtenido de [http://www.ysarca.com/tea\\_017-ex-machina-robert-lepage.html](http://www.ysarca.com/tea_017-ex-machina-robert-lepage.html)

<sup>148</sup> El diseño como actividad multidisciplinaria es visto desde la perspectiva de Gui Bonsiepe, quien propone a partir de esta visión: la posibilidad de considerar diversos aspectos que participan en la investigación, la proyección y la realización de los productos del diseño. De este modo, el autor advierte cómo, la interacción es desarrollada entre múltiples disciplinas; esto permite, a su vez, que dos o más disciplinas se encarguen de resolver las necesidades de la comunicación visual, desde el nivel de investigación, de proyección y de realización con el enfoque de cada campo del conocimiento y con sus propios procedimientos, abordajes teórico-metodológicos y técnicas. Por supuesto, esto da como resultado la configuración de un objeto del diseño de la comunicación gráfica. Olivia Frago, “El diseño como actividad multidisciplinaria” (México: Rev. del Centro de Inv., 2008) Vol. 8, 29, 56.

de su estilo de diseño escenográfico es gracias a la reconfiguración de los códigos de realización escénica clásica; y también, al uso de analogías y simbolismos para conformar la puesta en escena. Así mismo, para la configuración de sus montajes, éste considera las innovaciones tecnológicas y los audiovisuales para enriquecer la escena (Fig.16); de igual manera emplea otras herramientas, como las derivadas de temáticas en torno al cine, la multimedia y toda clase de aportaciones para la producción (Fig.17), aquellas que, integradas, denomina como “comunión ritual”(Fig.18).<sup>149</sup>

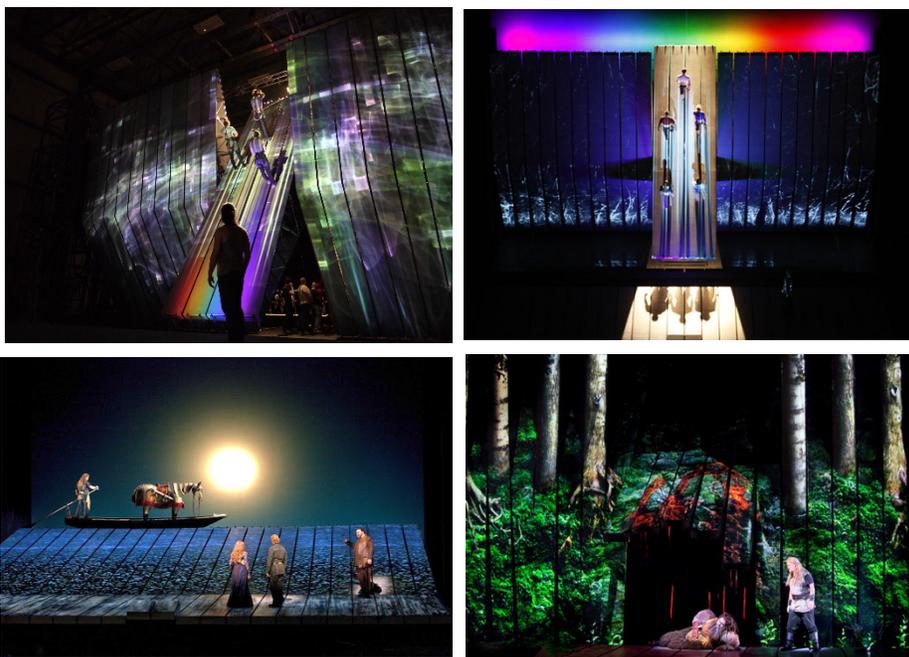


Figura 16. Escenas seleccionadas de la obra *Der Ring des Nibelungen* montada por Robert Lepage, donde se puede ver la producción multimedia de las escenas a partir de proyecciones en la estructura escenográfica. Cabe señalar que dicha estructura tiene un mecanismo de movimiento en vertical, lo que aporta versatilidad al montaje para la construcción de escenas.

<sup>149</sup> Le denomina así al conjunto de elementos que habitan la escena, que pueden proceder de diversas áreas. Pues éste considera que el teatro es un lugar de comunión, donde la carga sensorial y emocional de los objetos escenográficos está influenciada por la transdisciplina. En una entrevista Robert Lepage comentó lo siguiente: el teatro es un ritual sagrado, en el teatro no sólo hay comunicación con el público, también hay comunión, en el escenario [...]. Rosana Torres, “Robert Lepage muestra su fascinación por Oriente en la gran Trilogía de los dragones” (España: El país, 2003). Obtenido de [https://elpais.com/diario/2003/10/21/espectaculos/1066687202\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2003/10/21/espectaculos/1066687202_850215.html)



Figura 17. Escenas seleccionadas de la obra autobiográfica *887* de Robert Lepage, donde la representación se lleva a cabo desde dos perspectivas; una a través de lo que se ve en escena y la otra es la proyección de lo que se graba con una cámara, algunas de estas proyecciones son en tiempo real. La configuración de estas escenas gira en torno al uso de la cámara a modo de cine documental, para recrear la narración biográfica de Lepage.

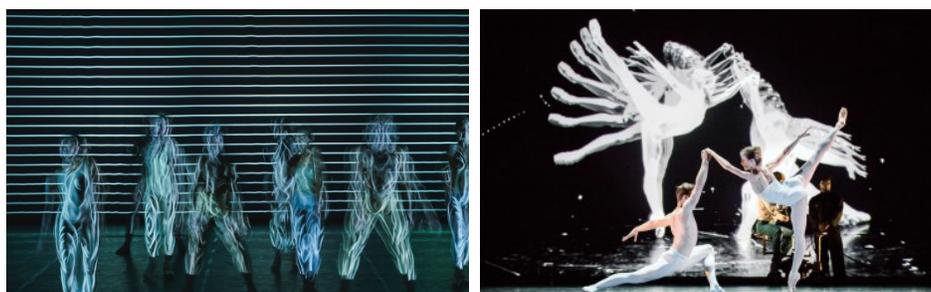


Figura 18. Escenas seleccionadas de la producción *Frame by frame*, cuya producción es el resultado del trabajo colaborativo de Robert Lepage y Guillaume Côté. Aunque este ejemplo no se trata de la representación de una obra, sino de una producción multidisciplinaria, entre la danza, el film y lo escénico. Es una representación que sirve como referencia a lo que Lepage llama “comunión ritual”. Porque los elementos escenográficos que la construyen proceden de diversas áreas. Además de las herramientas tecnológicas que se usan para su realización, como la multimedia.

Pues, reinventar las propuestas escénicas, para Lepage, es de relevancia por ese fomento al sentido significativo del teatro como medio de comunicación y como punto de encuentro de las colectividades, en palabras de este:

El teatro es el único lugar de encuentro que ha quedado. El último fórum vivo. Tienes un contador de historias o un grupo de actores y una colectividad de gente reaccionando, intercambiando con lo que haces en tiempo real. Hoy todo es pregrabado, falso. [...] Al menos en el teatro hay una sensación de verdad, de ser quién eres y lo que eres en el momento. [...] Hoy ya no necesitas una colectividad para entretenerte. Y el teatro es uno de los últimos bastiones que reúne a gente alrededor de una historia donde el tema importa.<sup>150</sup>

Como se comenta en la cita anterior, el trabajo de Lepage va más allá de representar o escenificar una obra. Puesto que, en tal proceso de proyección, se conceptualiza el teatro, como un lugar de encuentro, donde tanto espectadores como realizadores forman parte de este fenómeno, es decir de esa configuración escénica. De allí que, en esta investigación, se considera relevante cómo estas experiencias escénicas son emotivas y significativas, gracias a que, el espectador participa, de manera activa, en la representación. Por supuesto, es evidente que, el espectador no participa en la actuación ni en el escenario. Sin embargo, sí lo hace al ser testigo del espectáculo, en donde éste interpreta y significa esa colección de “imágenes escena”; una idea que recuerda el concepto de “Unidad compositiva” de John Berger, ya que este último advierte la lógica y la dependencia entre lo visto y el observador.<sup>151</sup> Al respecto de la significación, según una entrevista realizada por Pablo Simón a Robert Lepage, éste comenta que su proceso de desarrollo escénico parte de la idea de “explotar al máximo los

---

<sup>150</sup> Justo Barranco, “Vivimos en un tiempo en el que la verdad resulta infrecuente” (España: La vanguardia, 2017). Obtenido de <https://www.lavanguardia.com/cultura/20171005/431809904417/robert-lepage-cirque-du-soleil-totem.html>

<sup>151</sup> La “unidad compositiva” se da a partir de la observación entre la composición de una obra y el espectador, es el resultado de la lógica de todos los elementos plásticos que contiene la pieza. Pues dicha unidad contribuye a dar coherencia

objetos que habitan en la escena, dándoles muchos usos y, en consecuencia, muchas significaciones diferentes a lo largo del mismo espectáculo”.<sup>152</sup> A propósito del proceso transdisciplinario, y la pluralidad de intenciones que tiene al realizar el diseño de un montaje, éste agrega además que:

El espectáculo teatral es una cosa viva [...]. Cuando estreno una obra de teatro me siento como quien planta una semilla. A lo largo de las representaciones el espectáculo va evolucionando a veces en direcciones que nunca había esperado. Aparecen ramas que nunca pensé que iban a estar allí. Y eso es lo que más me gusta de hacer teatro. [...].<sup>153</sup>

En este sentido, Lepage es un referente conceptual para ejemplificar el estilo de “imágenes escena”, que pueden llegar a ser significativas para el espectador teatral, ya que además de ser montajes realizados con todos los elementos formales del diseño escenográfico (iluminación, vestuario, maquillaje y escenografía), también son espacios diseñados con la intención de generar atmósferas. En ese tono, y en palabras de Lepage: “Me parece fundamental cargar la escena de elementos mágicos. De trucos que sorprendan. No obstante, siempre hay que revelar al espectador cómo se ha hecho el truco. Así se consigue que la gente piense,

---

y forma a la representación hecha imagen; es por ello que solo a partir de la relación espectador-escena la “imagen escena” cobrará sentido de interpretación y significación. En el ejemplo de Berger la “unidad compositiva” en un cuadro “contribuye mucho a la fuerza de su imagen” porque: es, razonable tener en cuenta la composición. Pero también se habla de la composición como si constituyera en sí misma la Carga emocional del cuadro. El empleo de expresiones como “fusión armoniosa”, “contraste inolvidable”, “alcanzan un máximo de holgura y fuerza”, transfiere la emoción provocada por la imagen del plano de la experiencia vivida al de la “apreciación desinteresada del arte”. El observador se queda con la inalterable “condición humana” y ha de considerar el cuadro, en este caso la escena, como un objeto hecho bajo su lógica social y su aparato ideológico. John Berger, *Modos de ver* (España: Gustavo Gili, 1972), 8.

<sup>152</sup> Pablo Iglesias Simón, “Una conversación con Robert Lepage a la hora del té” (Madrid: 2005) 5. Obtenido de <http://www.pabloiglesiassimon.com/textos/UNA%20CONVERSACION%20CON%20ROBERT%20LEPAGE%20A%20LA%20HORA%20DEL%20TE.pdf>

<sup>153</sup> Pablo Iglesias Simón, “Una conversación con Robert Lepage a la hora del té”. 6

que no se sienta engañada. Mostrando cómo se hace el truco es la única forma de revelar el elemento poético que contiene (Fig. 19).<sup>154</sup>



Figura 19. Escenas seleccionadas de los montajes de Robert Lepage donde se puede ver la intermedialidad, el sentido plástico y pictórico, y la construcción de imágenes con “un aire mítico” como él define el teatro. Espectáculos que tienen, a nivel técnico y tecnológico, una relación con la cinematográfica, la proyección de video, el manejo de las sombras y el sentido audiovisual, cuyo conjunto evidencia esas atmósferas escénicas.

Por ello, en los trabajos tanto de Wilson como de Lepage, aunque sean de generaciones distintas, el tratamiento de las imágenes (teatro de las imágenes) es lo que los une. Además de pertenecer al teatro posmoderno, ambos unen elementos compositivos a la escena, son transdisciplinarios, conceptualizan la atmósfera y construyen el sentido plástico-simbólico, que debe tener la representación de un montaje. Ahora, algo que tienen en común las prácticas de estos escenógrafos, con cualquier otro proceso de diseño, es la “creatividad”, la conformación de signos y la planeación del discurso. Bajo esa perspectiva, vale la pena recordar, que el diseño es una actividad proyectual, ya sea como “designio” para configurar la “cosa-seña”, según indica Zimmermann, como

<sup>154</sup> *Ibid.*, “Una conversación con Robert Lepage a la hora del té”, 13.

concepto para “reflexionar la imagen”, a la manera de Otl Aicher, o como proceso para “proyectar la forma”, desde aquellas ideas de Gabriel Simón Sol.

Por supuesto, en este orden de ideas, la “creatividad” es pues una constante de solución novedosa e innovadora a un problema, siendo esto muy lógico, por la asociación directa al diseño, que se sostiene en esta investigación. Puesto que, en la publicación *Diseño: Estrategia y táctica*, traído a esta discusión como apoyo a esta última idea, Luis Rodríguez Morales señala que, “la creatividad es sobre todo una actitud y su desarrollo se logra con la práctica constante”.<sup>155</sup> La “creatividad” es, según dicha fuente y en asociación a los escenógrafos referidos, un proceso mental, en la realización del trabajo de los escenógrafos, es la combinación de los elementos estructurales para la visualización o proyección de sus ideas; de este modo, es esa forma, en que éstos dan solución a un problema de comunicación, el sentido que los hace concurrentes a los procesos del diseño. Es decir que, a partir de los conocimientos que tiene Wilson de la luz, éste construye la forma de la escena y, por otro lado, también a partir del uso de herramientas tecnológicas, Lepage materializa las representaciones. Debido a esto, la “creatividad”, como tal, es aquel sentido que permite la realización de estas prácticas escenográficas, cuyos procesos dependen de los conocimientos y la información con la que cuenta el escenógrafo para dar solución a la configuración de los montajes. Pero, este recurso, no solo es usado por el escenógrafo, sino también por el espectador, que interactúa con la “imagen escena”, genera asociaciones de ideas (analogías) de lo que ve, con las referencias que éste tiene, de allí la certitud de las propuestas. Es por ello que, un árbol puede referirle a la naturaleza, un color azul puede connotarle al frío, una columna puede indicarle un monumento arquitectónico, etc., esto a la manera de la “Inferencia lógica”, que aborda Rudolf Arnheim, ya que dicho término alude a un proceso

---

<sup>155</sup> Luis Rodríguez Morales, *Diseño: Estrategia y táctica*, (México: Siglo XXI, 2006), 151.

para completar las ideas del espectador a partir de lo audiovisual.<sup>156</sup> Por consiguiente, dichas asociaciones facilitan la comprensión de la forma y el contenido de lo que se percibe. No obstante, también “la creatividad” es parte del proceso del diseño, pues es una actividad del pensamiento, gracias a la estrategia tomada por el diseñador, que estructura los contenidos para la reproducción de la forma, o la adecuada forma de la idea.

Por supuesto, debido a todas estas particularidades plásticas, compositivas y significativas, que tienen los montajes de Wilson y Lepage, es que, en esta investigación, se considera como relevante y como referente conceptual para la configuración de la “imagen escena”. Entonces, en este punto, es importante hacer los siguientes cuestionamientos: ¿De qué manera, con los procesos escenográficos descritos, se puede conceptualizar a la forma, en su sentido matérico, de la “imagen escena”? y ¿Cómo debería de entenderse la articulación del proceso de diseño de esa “imagen escena”? Ahora bien, el diseñador de la “imagen escena”, además de considerar las prácticas escenográficas, el rol estético de las formas, la atmósfera, el impacto directo —sobre el estado de ánimo del espectador— y la composición del espacio; también debería configurar las propuestas de la “imagen escena” a partir de un método de diseño. Ya que se trata de un proceso de realización, donde el diseñador debe hacer una valoración de las herramientas, con las que va a dar solución a un problema en particular. En este caso, si la “imagen escena” es el concepto de configuración, y el de partida, para dar forma a la “teatralidad” de los elementos escenográficos,

---

<sup>156</sup> La “inferencia lógica” es un proceso que se da a partir del razonamiento cognitivo, este fenómeno está basado en la interpretación como fundamento para llegar a una conclusión final. Aunque durante el proceso perceptual se pueden dar inducciones perceptuales basadas en conocimientos previos del espectador, la “inferencia lógica” según Arnheim es la operación del pensamiento con la que el espectador durante la interpretación, añade algo a los datos visuales dados por la composición observada, en este caso a la “imagen escena” representada. A partir de este proceso, el espectador realiza asociaciones para tratar de comprender lo que observa, lo cual le permitirá añadirle una carga connotativa a la escena. Rudolf Arnheim, *Rudolf Arnheim, Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador* (España: Alianza forma, 2006), 27.

se deberá considerar un método que haga posible esto. En este caso, y para empezar a responder los cuestionamientos anteriores, se hará uso del “método sistemático de Bruce Archer”, con el cual se parte de la selección de los materiales correctos para dar forma a las necesidades de función y estética de los elementos compositivos, que justo integran la “imagen escena”. Este proceso de diseño, que bien sirve para explicar ese cuestionamiento del proceso de diseño en la “imagen escena”, se divide en tres etapas: analítica, creativa y de ejecución, como se muestra en el siguiente esquema, que es retomado de Rodríguez (Fig.20).

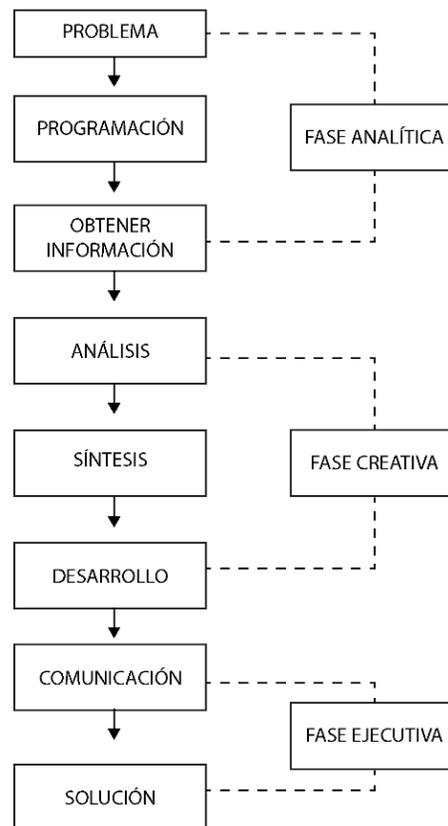


Figura 20. Esquema del proceso de diseño según Bruce Archer. El “Método sistemático para diseñadores”, desarrollado por Archer propone “seleccionar los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estéticas dentro de las limitaciones de los medios de producción disponibles”. El proceso de diseño debe contener tres fases: analítica, creativa y ejecutiva. En la primera fase, se define el problema a partir de la observación y la evaluación de las condicionantes; en la segunda fase, se hace la formulación de ideas y en la tercera fase se desarrolla y materializan estas ideas. Rodríguez Morales, Luis, Modelo del proceso de diseño según Archer, esquema, Diseño: Estrategia y táctica (México: Siglo XXI, 2006), 29.

Ahora bien, debido a que el concepto “imagen escena” solo será discutido como herramienta de configuración, la “fase analítica” y “fase creativa” son las que más se adecuan al proceso de conceptualización de dicha imagen. En la “fase analítica” se propone hacer una observación y valoración de los elementos con los que se construye la materialidad plástico-simbólica de la escena (la iluminación, el vestuario, el maquillaje y la escenografía), que para este caso comprenden la teatralidad del montaje (signos artificiales, elementos escenográficos). Después, y como se observa en el esquema, en la “fase creativa” se sugiere dar forma al concepto, a partir del análisis y la síntesis de los estilos de las prácticas escenográficas de Wilson y Lepage, un panorama ya contrapuesto a los ejemplos abordados. En este sentido, se tiene que, por un lado, el uso del lenguaje visual de Wilson es un referente para la configuración de los elementos escénicos y, por el otro, se considera que, la incorporación de tecnologías que hace Lepage, es una alusión a la articulación de estos elementos compositivos para el diseño de experiencias teatralizadas. Entonces, el diseño de la “imagen escena”, al ser un proceso de configuración proyectual, se deberá estructurar con base a un método. Puesto que, todo trabajo de diseño necesita de una planificación, cuyas estrategias —sean comunicacionales, de visualización o de producción— impliquen, en un primer nivel el estudio del problema, el desarrollo de estrategias y la generación de propuestas de solución. En este caso, y como parte del sustento de la argumentación asociada al tema del diseño, se trae a la discusión a Jorge Frascara que, en su texto: *El diseño de comunicación*, advierte cómo el diseñador debe planificar y organizar el proceso de diseño, siendo necesario, para el autor, identificar los elementos y las variables que le permitirán resolver un problema:

La información obtenida acerca de un problema facilitará el desarrollo de criterios esenciales para la configuración de una visualización, pero nunca será suficiente para el desarrollo de una solución. Siempre hay un salto intuitivo-creativo entre la información

obtenida y su interpretación visual. A pesar de que la visualización deba estar basada en la investigación, aquella no puede derivar mecánicamente de ésta. Otros contextos deben ser considerados en función de obtener el resultado deseado y, además, agregar valor a la experiencia del público, atendiendo lo cultural, lo personal y lo sensorial.<sup>157</sup>

De esta manera, y como se comenta en la cita anterior, el hecho de identificar los elementos de configuración de un proyecto, permite la visualización de la solución, en este caso, de la “imagen escena”. Bajo esa perspectiva, el proceso de diseño, es entonces, una herramienta metodológica, que debe de considerarse bajo varios criterios, esto en función del resultado buscado, sin olvidar que, la solución a éste afectara, de manera directa, a un usuario, cliente, público o espectador. En este orden de ideas, el concepto de “imagen escena” tiene como objeto dar resultado un producto de comunicación visual, cuyos elementos compositivos sean los aspectos plástico-simbólicos de la representación escénica. Por ello, la relevancia de la revisión de esas prácticas escenográficas de Wilson y Lepage, puesto que éstas son un referente de diseño y producción. Así, se puede decir que, la construcción de la “imagen escena” requiere de un proceso de diseño, que permita dar forma al concepto. Es por esta razón que, es necesario tener una referencia visual de las prácticas de diseño para seleccionar y organizar los elementos visuales en la construcción de la “imagen escena”. Respecto al proceso de diseño, dada a partir de la representación escénica, se puede considerar la perspectiva de Frascara, quien ve al diseño como una actividad proyectual, con la que se establece un orden de elementos y se da procedimiento al problema; en dicha solución, Frascara considera al análisis, la identificación y la definición del problema parte medulares de ese proceso proyectual del diseño. Para ello, éste coordina varios requerimientos que, de manera simultánea, son impuestos para considerar los diferentes aspectos del problema a solucionar:

---

<sup>157</sup> Jorge Frascara, *El diseño de comunicación* (Argentina: Infinito, 2012), 95.

El trabajo de diseño de comunicación visual es, esencialmente, un trabajo interdisciplinario en el cual el visualizador debe entender la totalidad del problema, debe ser capaz de operar sobre la base de la información desarrollada, debe ser un buen intérprete de esa información y debe sorprender con su maestría en el manejo del lenguaje visual.<sup>158</sup>

Entonces, si el diseñador visualiza la totalidad antes de proyectar y dar solución a un problema, como se comenta en la cita anterior, es conveniente materializar la escena como un “todo indivisible entre imagen e idea”, como señala Wilson. No obstante, también es posible diseñar a partir de un proceso transdisciplinario, como lo hace Lepage. Es decir que, a partir de organizar los elementos que configuran la “imagen escena”, se da claridad de forma y contenido (percepción), se construye el significado (interpretación) y se materializa la forma estética (composición visual).

### **3.3 Consideraciones teóricas para la construcción de la “imagen escena”**

La producción de imágenes percibidas por los sentidos, según Román Gubern, un estudioso cuyas posturas, en torno a la imagen, bien pueden asociarse a esta problemática de la “imagen escena”, tiene presencia simbólica, pues el hombre, según indica, está inmerso en una “iconósfera”.<sup>159</sup> Donde la percepción está condicionada por: “lo fisiológico”, “lo cultural o social” y “lo individual”. No obstante, para esta propuesta de Gubern, la percepción condicionada por “lo individual” es la que, justo, le da sentido a la interpretación de la “imagen escena”.<sup>160</sup> Ahora, bajo ese

---

<sup>158</sup> Jorge Frascara, *El diseño*, 105.

<sup>159</sup> Según Román Gubern, es el ecosistema cultural formado por los mensajes icónicos y audiovisuales que envuelven al ser humano en el que nos vemos inmersos. Obtenido de <http://leedor.com/2014/03/01/del-bisonte-a-la-realidad-virtual-la-escena-y-el-laberinto-roman-gubern/>

<sup>160</sup> Vale la pena recordar, que la “imagen escena” se entiende como el conjunto de elementos significantes que construyen una representación visual de carácter plástico-simbólica, cuyo concepto es propuesto para ser un referente para configurar el diseño.

tono, el espectador toma conciencia de los acontecimientos y les da un significado con base a la teatralidad de la experiencia vivida. Como ya se comentó en el segundo capítulo, la construcción de la teatralidad, desde el punto de vista semiótico, está integrada por los signos (artificiales y naturales) y la intertextualidad del texto (texto dramático y texto espectacular), que en conjunto representan los condicionantes de lectura de dicha “imagen escénica”. Así mismo, en coadyuvancia a lo expuesto desde la perspectiva de Gubern, la “forma visual”, de esa “imagen escena”, estará sujeta según Rudolf Arnheim a la “percepción visual” del espectador, en tres instancias: estado puro del objeto percibido (concepto), observación de los atributos del objeto (características) y análisis del objeto de forma creativa (usos y sentidos de interpretación). Por supuesto, en este caso, se pretende considerar también a los elementos narrativos (experiencias previas) y simbólicos (signos en la materialidad de la escena), que permitan al diseñador configurar la “imagen escena”.

Ahora bien, según las perspectivas de diseño discutidas (Zimmermann, Otl Aicher y Simón Sol) éste es un proceso proyectual, con el cual se puede dar forma a la “imagen escena”. Entonces, si el diseño es proyectual, vale la pena considerar un proceso a seguir para construirla. Para ello, se propone que, para darle coherencia al diseño de dicha imagen, el orden a seguir en este proceso sería: primero conceptualizar la “imagen escena”, después configurarla como un proyecto de diseño, para que, en última instancia, se estructure la composición de la representación visual.

Entonces, en primer lugar, para conceptualizar la “imagen escena” se parte de los principios de “teoría de la imagen” de Justo Villafañe, quien identifica tres hechos que constituyen la “naturaleza icónica de la imagen”: una selección de la realidad, unos elementos constituyentes y una sintaxis.<sup>161</sup> Según la perspectiva de Villafañe, el concepto de “imagen” comprende otros ámbitos además de la comunicación visual, pues este implica también procesos cognitivos,

---

<sup>161</sup> Justo Villafañe, *Introducción a la teoría de la imagen* (España: Ediciones Pirámide, 2006), 23.

lo cual hace amplio su campo de estudio. Así mismo, éste sugiere que la reproducción de la imagen puede estar sujeta a la “naturaleza del soporte”, para el cual formula una clasificación en función de este en imágenes: naturales, mentales y creadas.<sup>162</sup> Entonces, ¿Qué se necesita para conceptualizar la “imagen escena” cuya “naturaleza del soporte” es un montaje artificial (el cual contiene elementos plástico-simbólicos para definir un espacio de “teatralidad”)? Ahora bien, para dar respuesta a esta interrogante, es necesario hacer referencia a la construcción de iconicidad de dicha escena. Para ello, Villafañe propone un “proceso de modelización icónica de la realidad” (Fig. 21), con el cual se busca conceptualizar la “imagen escena”.

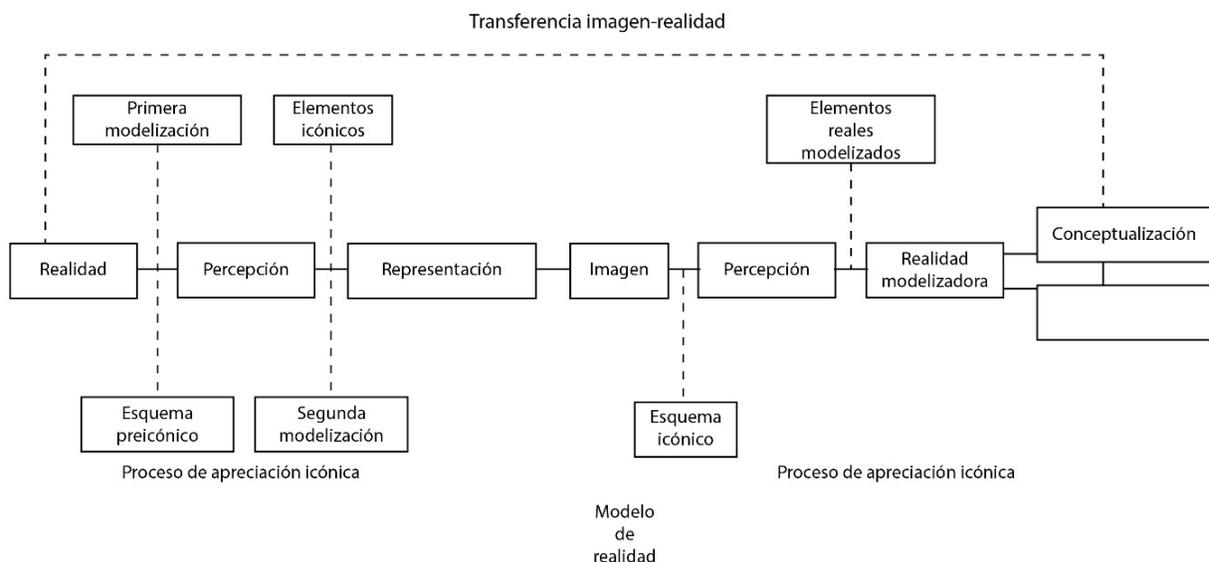


Figura 21. Esquema de “Transferencia imagen-realidad”. Justo Villafañe, Introducción a la teoría de la imagen (España: Ediciones Pirámide, 2006), 23.

<sup>162</sup> Según Villafañe, las “imágenes naturales” son aquellas que el observador extrae del entorno que le rodea, a partir de la visualización de estas. Son las imágenes de la “percepción ordinaria”. Son imágenes que implican la manipulación de los materiales y cuentan con un soporte. Por otro lado, las “imágenes mentales” tienen un contenido de la imagen interiorizado y no necesitan la presencia de un estímulo físico para surgir, además de no tener un soporte físico. Pero, si poseen características de la naturaleza icónica, tienen un contenido sensorial, suponen modelos de realidad y tienen un referente. Por otra parte, “las imágenes creadas” también disponen de materiales y un soporte al igual que las “naturales”, pero además implican un proceso de comunicación durante su representación, y pueden ser significativas. *Ibid.*, *Introducción a la teoría de la imagen*, 30-46.

Con este proceso, en primer lugar se obtendrá una “imagen mental” (boceto de la escena, como “primera realidad modelizadora”); en segundo lugar se dará sentido a la realidad de la “imagen creada” (a partir de la selección de los elementos icónicos de la teatralidad, “segunda modelización”); y después de esto, se puede dar la representación con la que el diseñador podrá conceptualizar la escena en una “realidad modelizadora” (la cual permitirá al diseñador materializar la “imagen escena” construida).<sup>163</sup>

En segundo lugar, es necesario configurar la “imagen escena” como un proyecto de diseño, de acuerdo con los “principios y requerimientos funcionales” de éste.<sup>164</sup> Esto bien, se puede relacionar con el uso del “método sistemático para diseñadores de Bruce Archer”,<sup>165</sup> mencionado en el apartado anterior. Y también con la actividad proyectual del diseñador discutida por Jorge Frascara en *El diseño de comunicación*, texto donde expone los elementos que le permitirán al diseñador resolver un problema de comunicación visual. Según éste, uno de los principios funcionales del diseño es la “percepción y significado”, los cuales están condicionados por la lógica de la imagen visual (para este caso, la “imagen escena”) en el contexto, que se le da mediante el uso de contraste en aspectos de forma y contenido. En palabras de este:

La imagen debe ser visualmente fuerte, es decir, debe tener una gran coherencia interna y, al mismo tiempo, debe diferenciarse del contexto que la rodea. Además, el significado del mensaje debe relacionarse con los intereses del público.

Este último aspecto, que parece a primera vista relacionado sólo con la retención de la atención, cumple un papel fundamental en la atracción de la atención. Mirar no es un acto pasivo. No miramos para ver: miramos para entender, y para encontrar lo que queremos. Significado y relevancia son mayores determinantes de la dirección de nuestra atención.<sup>166</sup>

---

<sup>163</sup> Justo Villafañe, *Introducción a la teoría de la imagen*, 30-38.

<sup>164</sup> Jorge Frascara, *El diseño de comunicación* (Argentina: Infinito, 2012), 65-91.

<sup>165</sup> El “Método sistemático para diseñadores”, desarrollado por Archer propone “seleccionar los materiales correctos y darles forma para satisfacer las necesidades de función y estéticas dentro de las limitaciones de los medios de producción disponibles”. Luis Rodríguez Morales, *Diseño: Estrategia y táctica* (México: Siglo XXI, 2006), 29.

<sup>166</sup> Jorge Frascara, *El diseño de comunicación*, 67.

De manera que, y de acuerdo con la cita anterior, la “imagen escena” además de dar coherencia a la representación de un concepto para la configuración de un diseño teatralizado (el propósito de este proyecto); contiene también un significado con el que se busca la atracción del espectador. Por consiguiente, la “percepción y significado” se consideran como principios y requerimientos funcionales de diseño de la “imagen escena” para darle sentido a dicha propuesta. Ya que mirar es un acto de percepción de la forma, pero también permite al espectador entender la suma de los elementos plástico-simbólicos de la representación (la iluminación, el vestuario y la escenografía) y hacer una interpretación a partir de la experiencia vivida; esto ya fue discutido en el segundo capítulo a partir de la postura del “diseño de experiencias” de Mike Press y Rachel Cooper.<sup>167</sup>

En virtud de ello, en esta secuencia de configuración, el “lenguaje y significación” deberán también ser considerados para la representación del concepto “imagen escena”. Pues comenta Frascara que uno de los problemas de diseño, es el uso del lenguaje visual adecuado a las necesidades de comunicación de cada proyecto. Por esta razón, en el desarrollo de todo proyecto, el diseñador deberá atender a una lista de puntos sugeridos por el autor, los cuales, en este caso, se adaptan a la configuración del concepto “imagen escena”. Se tiene entonces, ajuste al contenido: ¿Hay una relación entre el guión de la escena y su representación visual? Ajuste al contexto: ¿Es apropiado el lenguaje visual para el espectador de la “imagen escena” y para el diseño de la atmósfera teatral? Calidad del concepto: ¿Hay una idea visual? Calidad de la forma: ¿Hay una estructura perceptual implícita? Legibilidad/

---

<sup>167</sup> El “diseño de experiencias” es el resultado del trabajo del diseñador, quien tiene la capacidad y los conocimientos para organizar los elementos de un entorno y hacer que dicha composición funcione; bajo ese tono, el diseñador da significado y genera soluciones para un consumidor. La intención aquí, es apropiarse de las herramientas conceptuales de dicho diseño para la formulación del “diseño de experiencias escénicas” desde la perspectiva de Press y Cooper. Con el cual se debería establecer una relación entre objetos de diseño (la “imagen escena”) y consumidores (el espectador).

visibilidad: ¿Se pueden distinguir bien los elementos plástico-simbólicos en la representación? Artesanía: ¿Está bien producida y presentada la “imagen escena”? Calidad del medio usado: ¿Se han usado bien las posibilidades del medio? ¿Se han usado bien las tecnologías y los materiales?<sup>168</sup>

En esta misma línea, y luego de esa advertencia textual a dichos cuestionamientos, ese uso del “lenguaje visual” bien puede asociarse a las prácticas creativas de Wilson y Lepage, referidas en el apartado anterior; cuyos procesos de significación del lenguaje son de carácter conceptual en la producción de la idea creativa del montaje. Y la relevancia de la representación escénica a partir de la construcción de “imágenes mentales y creadas” permite al diseñador llegar a una “realidad modelizadora de la representación icónica”, en tanto la conceptualización desde Villafañe.

Así mismo, otro “principio funcional”, para la configuración del diseño, es la “comunicación”, entendida por Frascara como el medio del diseñador para representar y transmitir el mensaje visual. En este sentido, en la construcción de la “imagen escena”, se debe considerar que la “comunicación” empieza con la percepción de los elementos plástico-simbólicos, que configuran el ambiente. Ya que este proceso permite al observador (espectador) recibir información e interpretarla, como ya se comentó, en el segundo capítulo, desde la postura fisiológica de Goldstein, pero también desde la visión gestáltica de Arnheim.

Por último Frascara presenta “la estética” como principio de diseño, y según éste tiene importancia por varias razones: “generar atracción o rechazo a primera vista, comunicar, afectar la extensión del tiempo perceptual que el observador otorga a un mensaje, ayudar a la memorización de un mensaje, contribuir a la vida activa de un diseño y aportar a la calidad cultural y sensorial del medio ambiente”.<sup>169</sup> Pues, éste no sugiere “la estética” como elemento con el que se distinga lo feo o lo bello de un diseño, sino como principio

---

<sup>168</sup> Jorge Frascara, *El diseño de comunicación*, 69.

<sup>169</sup> *Ibid.*, 76-77.

que determinará la relación del objeto (la “imagen-escena”) con la reacción emotiva del público (el espectador). Dicho lo anterior, se puede considerar que la configuración de la “imagen escena” estará determinada por los principios y requerimientos funcionales de diseño comentados. Por ello, en esta lógica de ideas, en relación a este proceso de configuración, vale la pena recordar, que como sugieren Zimmermann, Aicher y Simón Sol, la configuración en el diseño tiene un fin (“designio hecho seña”), un proceso de mediación entre lo que se ve y lo que se comprende (“ver es pensar”) y una proyección que da forma a la idea final (“proyectar la forma”). Esto con el fin de hacer una visualización del resultado final de la construcción de la “imagen escena”, a partir de comprender las partes que integrarán la representación visual.

En tercer lugar, por lo que se refiere a estructurar la composición de la representación visual de la “imagen escena”, se parte de la ordenación sintáctica de los elementos plásticos de un diseño. Estos según Wucius Wong, en *Fundamentos del Diseño bi- y tri-dimensional*, determinan la apariencia y contenido de un diseño, los cuales son divididos en: elementos conceptuales (punto, línea, plano y volumen), elementos visuales (forma, medida, color y textura), elementos de relación (dirección, posición, espacio y gravedad) y elementos prácticos (representación, significado y función).<sup>170</sup> Para la representación de la “imagen escena ¿De qué manera estos elementos confluyen? y ¿Cómo éstos definen la representación visual de ésta? En tanto que, por un lado, los “elementos conceptuales” no son visibles, pero parecen estar presentes, pueden estar en los contornos de las formas, el manejo de los planos, la distribución de los objetos en el espacio, pero también en el recorrido de la vista del espectador. Por otro lado, los “elementos visuales” son la materialización de los “conceptuales”, y con estos se hacen visibles las formas; en la “imagen escena” estos pueden definir la apreciación visual de la escenografía, están

---

<sup>170</sup> Wucius Wong, *Fundamentos del Diseño bi- y tri-dimensional* (España: Gustavo Gili, 1991), 11.

en todo lo material y se perciben en el color de la luz, la forma y tamaño de los objetos, y la textura de los materiales. En este orden, los “elementos de relación” estructuran la ubicación de las formas en un diseño y la manera en que estas se relacionan con el soporte; esto se puede ver en la posición de la silla, la mesa, la sombra, la pantalla, el fondo, etc. Pero también, en la percepción del espacio y la ubicación del espectador en éste. Y, por último, los “elementos prácticos” definen el contenido y alcance de un diseño, en la “imagen escena” constituyen la naturaleza de representación, significación y función de ésta. Estos, son los elementos con los que se busca validar la representación visual, de este concepto propuesto. Vistos en referencia a los elementos de “teatralidad” del espacio escénico y la composición en diseño. En este sentido, a partir de estos, en este proyecto se ha propuesto que el diseñador refleje las particularidades, como tal, de los elementos que construyen la representación visual de la escena teatral, para su adecuación al diseño de otros espacios. Respecto a este enfoque, Wucius Wong comenta:

[...] un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de “algo”, ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese “algo” sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente.<sup>171</sup>

De esta manera, y de acuerdo con la cita anterior, lo que determina la labor del diseñador es encontrar la manera o forma para hacer posible una idea (en este caso, la construcción de la “imagen escena”). Es por esto, que se pone a consideración este proceso de conceptualización, configuración y estructuración de la representación, como recursos para construirla. Puesto que con el concepto “imagen escena” no se trata solo de llegar y poner los elementos escenográficos, sino que es una herramienta de configuración y representación visual propuesta para materializar la “teatralidad” en otros espacios de exposición (Fig.22).

---

<sup>171</sup> Wucius Wong, 9.

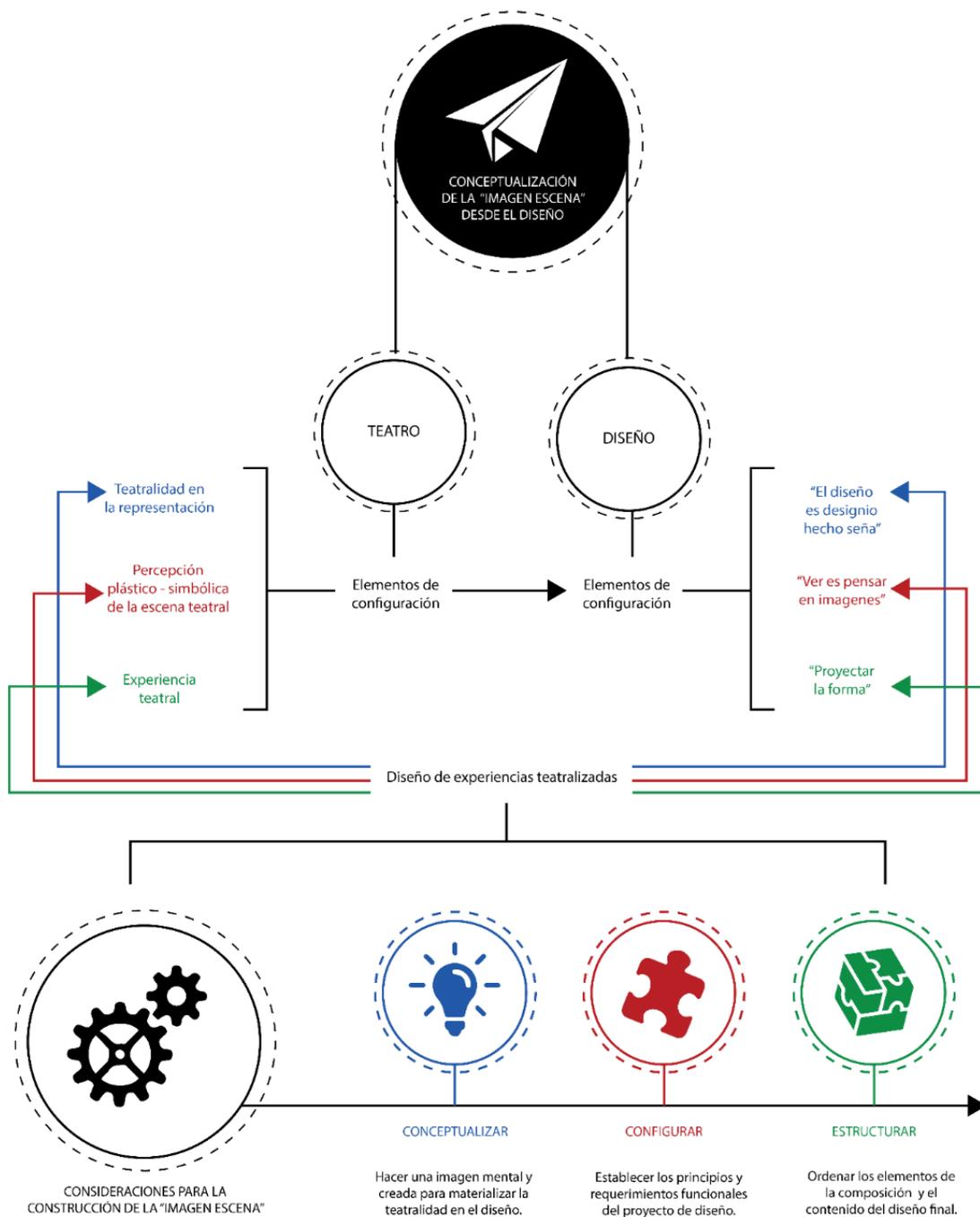


Figura 22. Esquema del proceso de conceptualización de la "imagen escena" desde el diseño. En el cual, se hace la conexión teatro y diseño a partir de los elementos de configuración de estos ámbitos. El teatro como estructura del concepto "imagen escena" y el diseño como proceso de construcción de dicho concepto. A partir del código de color, se enlazan los aspectos del teatro con el diseño, es decir: la teatralidad de la representación como "designio" que hace "cosa-seña" a la "imagen escena"; la percepción plástica-simbólica de la escena como conjunto de elementos visuales que construyen una imagen, que permite al espectador reflexionar en torno a ésta; y la experiencia teatral como la "proyección de la forma" de la "imagen escena". Una vez hechas estas conexiones, se pretende con este concepto tener una herramienta teórica para el diseño de experiencias teatralizadas, cuya construcción pueda materializarse a partir de conceptualizar, configurar y estructurar en un proceso dichas conexiones.

Por lo que, desde la perspectiva proyectual de Zimmermann, Aicher y Simón Sol, se ponen a consideración estos condicionantes, para la construcción de la “imagen escena” como herramienta de diseño, que dé solución al hacer del diseñador desde otros enfoques. Porque, si bien el diseñador en sus inicios cumplía solo con una labor de producción estética-funcional. Ahora, no es del todo así, puesto que esa labor va más allá de embellecer, pues en ésta se deben de atender a las acciones de investigar, comunicar, realizar, transformar, configurar, obtener, optimizar, integrar, extrapolar, producir y dar respuesta a las carencias y necesidades del individuo al que se le diseña; todo esto visto desde un sentido coherente al usuario o espectador, en el caso del ámbito escénico. Entonces, a partir de la aplicación de este concepto (“imagen escena”) se pretende que se definan experiencias teatralizadas en el diseño a partir de este enfoque. Se adopta así esta idea al diseño, desde otros espacios expositivos, en cuya postura la relación espectador-escena, está basada en algo que va más allá de la técnica y los procesos. Ya que un diseño tendrá un público objetivo siempre, y en este caso según la “antropología teatral” el teatro es uno de esos espacios donde se aborda al hombre como ser vivo (organismo / cuerpo / energía), consciente (voluntad / capacidad de recrear) y sociable (relación/ vínculo).<sup>172</sup> En este último punto, se puede decir que el diálogo está abierto entre el diseño y otros ámbitos (para este proyecto, fue el teatro), para generar puentes de este tipo, donde se transpolen como actividad reflexiva los conceptos para luego ser adaptados a la actividad del diseñador.

---

<sup>172</sup> Daniela Márquez, *La otra antropología* (México: La Barraca, 2018), 10-13.

## CONCLUSIONES

El objetivo principal de esta tesis, era realizar una investigación teórico descriptiva de la teatralidad de la representación escénica (como elemento de configuración) para la construcción de una propuesta conceptual para el diseño, llamada la “imagen escena”. No obstante, la idea fue también aportar una solución teórica para la aproximación transdisciplinar del teatro con el diseño, esto a partir de la transpolación de los elementos de composición del espacio de representación y la percepción de la escena, como una imagen plástica, simbólica y significativa. Por supuesto, esto se evidenció para que el diseñador, pueda proyectar el diseño de experiencias teatralizadas en otros espacios expositivos, (tanto culturales como comerciales) tales como, el diseño de exposiciones, museografía, diseño de stands y pabellones feriales, por mencionar algunos casos. En este aspecto, con la propuesta teórica de esta investigación, también se expuso la necesidad de abrir el horizonte reflexivo del diseño a otras disciplinas para construir puentes de discusión alternos. Esto con la intención de hacer de la práctica del diseño, una actividad que no solo se concrete en resolver un problema (“designio”),<sup>173</sup> con un producto, una cosa o un concepto; sino que también la idea fue además proyectar soluciones significativas en el entorno del usuario o espectador, luego de haber tomado contacto con ese producto o concepto. En ese sentido, dicho valor significativo, como aquel demostrado en la “imagen escena”, se vio, en particular, en su perspectiva visual. Sin embargo, también

---

<sup>173</sup> Perspectiva teórica de Yves Zimmermann acerca del proceso de configuración del diseño. Yves Zimmermann, *Del diseño* (Barcelona: Gustavo Gili, 2002), 99-122.

se espera que, este tipo de estudios permita llevar la experiencia del Diseño al ámbito teatral, bajo una experiencia que enriquezca lo perceptual y lo emocional en su sentido referencial y plástico. Claro, aunque, el estudio de esta interacción del espectador con la “imagen escena”, es un tema poco explorado en el diseño, se considera importante la continuidad del estudio de esa, “imagen escena”, desde una propuesta teórico conceptual.

Sin embargo, como ya se mencionó, la idea de sumar al diseño herramientas conceptuales fue determinante para comenzar esta discusión. Puesto que, en la profesión del diseño, es común que la actividad sea técnica-operativa, y se deje de lado el peso de la producción teórico-metodológica, de allí la relevancia de desarrollar una estrategia de conceptualización fundamentada en la reflexión y el hacer del diseño.

Entonces, para el desarrollo de esta investigación, el punto de anclaje fue la representación de la escena teatral, al ser un espacio donde convergen elementos de conceptualización, representación y composición visual, al igual que en el diseño. Es por esto que, se decidió iniciar la discusión desde el teatro hacia el diseño, con la referencia de “teatralidad” de la escena, vista desde la perspectiva de José Antonio Sánchez como “teatro en el campo expandido”. Ya que, a partir de este término, se pudo dar una aproximación a la representación escénica fuera del teatro. En torno a esto, vale la pena recordar que, el “campo expandido” se refiere a la postura que tienen los hacedores teatrales respecto a las prácticas creativas, de cuyas propuestas de hibridación, se proponen salir, de ese ámbito del teatro como espacio de representación, para hacer uso de otros códigos. En suma, se sostiene que, las perspectivas de “teatralidad” de Domingo Adame y Juan Villegas aportan a la discusión de la “imagen escena” también. Por supuesto, se comprueba que, en tales fuentes, se materializa la representación escénica como un elemento de interacción entre creadores escénicos y espectadores. Por un lado, según Adame la “teatralidad” puede ser analizada desde un enfoque especializado o por algún tema de interés como el estudio de la escena o la vivencia del espectador. Por otro lado,

la perspectiva de Juan Villegas expone la “teatralidad”, como un medio de interacción colectiva, cuya experiencia escénica se ve determinada por la percepción del espectador. Por ello, en relación a la “teatralidad” de dicha experiencia escénica, se advierte que ésta, fue discutida para dar forma a la artificialidad del texto, con la que se materializa la imagen creada. Y aunque la referencia de “teatralidad” para la conceptualización de la “imagen escena” pudo haber sido discutida desde otras perspectivas, éstas fueron las que se ajustaban a la línea de investigación, cuyo enfoque era relacionar la escena, como imagen, con la experiencia del espectador como vivencia.

Ahora, en torno a la estructura del proyecto y el orden de los contenidos discutidos, se llegó a la solución de proyectar la reflexión en tres capítulos, esto para ordenar la presentación de las fuentes. Por ello, el orden en el que aparecen responde al ¿Qué? (la teatralidad de la representación escénica), ¿Para qué? (para valorar la percepción de la experiencia teatral), ¿Cómo? (a partir de la conceptualización de la “imagen escena” desde el diseño) y ¿Por qué? (se espera que dicho concepto sea una herramienta teórica para el diseño de experiencias teatralizadas en otros espacios expositivos). Y aunque éstas son interrogantes básicas, para la elaboración de todo proyecto, las mismas facilitaron las directrices con las que se trazó el camino de este proceso de conceptualización propuesto. Al ser este un proyecto de transpolación de conceptos, fue necesario partir de lo teatral en primera instancia, como ya se comentó, y después problematizar la representación escénica como experiencia de diseño, para llegar a la construcción del concepto “imagen escena”.

Sin embargo, este proceso de teorización, no fue lineal, ya que se tuvo que seguir una estructura analítica combinada de las fuentes, no obstante, es éste, uno de los aspectos relevantes de esta discusión. Si bien el punto de partida fue el teatro, eran necesarias las perspectivas de otras disciplinas para desarrollar y dar estructura a dicha discusión. Hacer la selección de éstas, fue una de las primeras dificultades del proyecto porque, como diseñadora,

el conocimiento en teoría del teatro era superficial. Claro, al no contar con un bagaje intelectual amplio acerca del teatro, hacer la discriminación de fuentes conllevó, en un inicio, mayor tiempo de lectura. También, al gestarse la idea de este concepto “imagen escena”, a partir de lo teatral, hubo un momento de la investigación en el que esto tuvo más peso, y en la primera parte se puede ver más esto, pues es la descripción del objeto de estudio. Y aunque el origen de esta representación es la escena, ésta no es una tesis de teatro, sino de diseño, esto siempre se ha tenido claro, y conforme se avanzó con el proyecto, se realizaron estrategias de acercamiento, de lo teatral al diseño, para no descuidar este aspecto relativo al perfil esperado en la Facultad de Artes y Diseño de la UNAM.

Y a pesar de que, ya existen otros estudios acerca de la configuración de la representación visual como imagen, tanto en el ámbito teatral como en el diseño, se complicó en un inicio encontrar un hilo discursivo entre ambos con el concepto “imagen escena”. Pues éste es un concepto que resultó de un proceso exploratorio, que, en realidad no existe como tal, aunque pudiera llegar a relacionarse con el concepto “imagen-escena” de Román Gubern, la “imagen escena” no “posee un turbador ilusionismo y habla el mismo lenguaje que el de los sueños”,<sup>174</sup> como lo es la “imagen-escena” de Gubern. Ahora bien, aunque, lo representativo y lo simbólico son aspectos que tales tienen en común, no era objetivo de esta investigación hacer una comparación conceptual al respecto. Al contrario, la “imagen escena” es un concepto propuesto para este proyecto que, como ya se indicó, surge como respuesta a la hipótesis de esta investigación, por ello algunas de sus deficiencias aún; pues no se tiene una postura teórica que lo respalde porque, por un lado, las fuentes usadas del teatro solo se concretan a la artificialidad del plano escénico, y por otro lado las fuentes del diseño se centran en la composición de la imagen como forma representada. Pero, el concepto “imagen escena” no es solo

---

<sup>174</sup> Román Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto* (España: Anagrama, 1996), 47.

la artificialidad de los elementos plástico-simbólicos de la escena y tampoco es solo representación de la composición visual de una forma. Sino que este concepto, es el resultado de una propuesta teórica para el diseño de experiencias teatralizadas. Es por esto que, en la aproximación a los resultados obtenidos, se tuvo que dar en combinación de fuentes relativas al teatro y el diseño.

Por otro lado, delimitar el marco conceptual y contextual del proyecto fue en un inicio un problema, porque si bien se buscó siempre que la discusión girara en torno a la representación visual; hubo otros aspectos que se necesitaron discutir para la conceptualización de la “imagen escena”. Por ejemplo, aspectos como lo simbólico de los elementos visuales, que están en la escena (la iluminación, el vestuario, el maquillaje, la escenografía), lo perceptual (reconocimiento de la representación) y lo significativo (experiencia del espectador). Así mismo, para delimitar el contexto de las referencias visuales, que se usaron como ejemplos en la discusión, era necesario tener una coyuntura temporal, la cual se limitó a las prácticas creativas del teatro posmoderno, puesto que éstas son prácticas en las que se experimenta con la configuración de la representación. Y justo por esta característica experimental, existe una diversidad de hacedores teatrales posmodernos con propuestas diferentes entre ellos. Es por esto que, al final, solo se discuten dos casos como referencias visuales del estilo de diseño escenográfico: Robert Wilson y Robert Lepage. Y la selección de estos casos, fue por el grado de iconicidad de sus montajes, la plasticidad y el simbolismo que cada uno tiene en sus procesos de realización de la escena.

Ahora bien, lo anterior representa las dificultades y los resultados en general que se tuvieron con el proyecto de investigación. Pero vale la pena, señalar lo que sucedió en cada capítulo, en orden de aparición. En el primer capítulo, al partir del teatro, como espacio de la representación escénica, de donde se toman una parte de los elementos de configuración de la “imagen escena”, fue necesario identificar qué aspectos se iban a discutir. Porque, se pudo hablar de lo técnico, de los procesos y de los

materiales de construcción, pero se consideró que con estos eran más bien un modo de obtener un resultado en un sentido práctico; con el cual se pudo haber desviado la discusión hacia un enfoque diferente. Ya que el objetivo de este proyecto no era la producción de escenografías para obras de teatro, sino la transpolación de los conceptos de este ámbito al proceso de diseño, como herramienta teórica para la conceptualización de la “imagen escena” en el diseño de experiencias fuera del teatro. Acerca de este aspecto, puede ser que en una segunda exploración de dicha investigación, sea necesario realizar un estudio de uso de la “imagen escena”, y para esto se deba evaluar el uso del concepto en un proyecto, en cuyo caso si se necesitaran tomar en cuenta los aspectos técnicos, los procesos y los materiales que se usan en el teatro. Es decir, un estudio de uso donde también se evalué la interacción del diseño del espacio con el espectador con base en la percepción de la experiencia teatralizada.

De este modo, una vez definidos estos aspectos, en el segundo capítulo, al tratarse del segmento de acción entre la teoría y el objeto de estudio, se optó por usar como principio explicativo la experiencia escénica en el plano perceptual y simbólico de la “imagen escena”. Ya que las experiencias escénicas son el resultado de la creación artística de creativos y realizadores, pero también éstas pueden ser resultado de un proceso perceptual, en el que el espacio de representación de la “imagen escena” sea entendido desde otro ámbito como lo es el diseño. Por su parte, para teorizar en torno a lo perceptual, se discutió bajo dos enfoques: el fisiológico desde la perspectiva de Bruce Goldstein, con cuyo enfoque se dio respuesta al proceso cognitivo de “percepción visual” del espectador, que se sustenta con el conocimiento de la experiencia, como resultado de las sensaciones y los estímulos a los que se expone éste. Y el psicológico, con el “estudio de la forma visual” bajo la teoría de Rudolf Arnheim, de cuyo pensamiento visual se hace distinción de los atributos de los objetos que componen la representación. Por otro lado, respecto a lo simbólico, se hizo uso de la semiótica teatral de Tadeusz Kowzan, quien tiene una clasificación de los “signos

artificiales” que componen la representación escénica y, bajo esta misma perspectiva disciplinar, se emplearon las aportaciones teóricas de Fernando de Toro, que responden a la intertextualidad del plano escénico. Pero en este punto de la investigación, aún era necesaria, una manera de relacionar esta teoría con el diseño, ésta fue la dificultad de este capítulo. Pues en un primer acercamiento, se pensó en relacionar esta experiencia escénica con el “diseño emocional” desde la perspectiva del espectador, pero al ser este un proyecto de teorización y no de producción, esta perspectiva pudo haber cambiado el sentido de la investigación. Por ello se optó por declinar esta ruta de investigación. Ya que iba a ser necesario, ahondar en el espectador como perceptor de este fenómeno, con mediciones o estudios de campo, que sustentaran la reacción emocional de éste con la escena. No se sabe, si esto, pudiera haber desviado la estructura metodológica del proyecto. Entonces, una vez declinado este camino, para relacionar la experiencia escénica de la “imagen escena” con el diseño se optó por hacer adecuaciones al “diseño de experiencias” a partir de Mike Press y Rachel Cooper. Y fue justo que este cause, el primer acercamiento de la “imagen escena” con el diseño, de allí las preguntas: ¿De qué manera la teatralidad de una «imagen escena» puede integrar la artificialidad de los signos y el diseño de experiencias escénicas? y ¿Será posible diseñar una experiencia escénica fuera del teatro?

En este sentido, al margen de estos cuestionamientos, con los resultados de este proyecto, se puede dar respuesta a la primera pregunta. Y respecto a la segunda pregunta, la respuesta de ésta se queda, en realidad, inconclusa, pues aún no se diseña esa experiencia escénica fuera del teatro a partir de la conceptualización de la “imagen escena”. Por ello, se puede decir que, hasta este momento la construcción de este concepto es teórico, como ya mencionó, y en un futuro será necesario llevarlo a lo práctico para así poder responder el segundo cuestionamiento.

No obstante, en el tercer capítulo de esta tesis se da respuesta al proceso de conceptualización de la “imagen escena” como herramienta teórica para el diseño de experiencias teatralizadas.

Es éste, el valor sustancial de esta primera aproximación, pues al realizar una investigación cuyo objeto de estudio (“la Imagen escena”), surge del puente disciplinar entre el teatro y el diseño, en un principio era necesario delimitar las fuentes que dieran estructura al concepto propuesto. Para su futura aplicación en la construcción de experiencias teatralizadas, como ya se señaló. Así entonces, con respecto a los hallazgos de este capítulo, se expuso la configuración de los elementos visuales como principio funcional para la representación de la “imagen escena”. La elección de fuentes giró en torno a esto, es por ello que, para esta sección se dio respuesta a la conceptualización de la “imagen escena”, a partir de las posturas de Yves Zimmermann, Otl Aicher y Gabriel Simón Sol. En cuyos enfoques, se observó que la configuración es un aspecto relevante para la actividad del diseño. Por otro lado, con referencia al modelo sistémico de Bruce Archer y sus fases del proceso de diseño mencionados en este capítulo, se señala que a partir de dicha argumentación se tiene como fin considerar la experiencia escénica como resultado de un proceso estratégico de diseño. En este aspecto, la gestión del “diseño estratégico” implicará entonces hacer uso de otros campos disciplinares durante el proceso de diseño con el fin de aprovechar los distintos elementos del sistema dentro del cual se opera (visión holística). En este sentido, los procesos de diseño estratégico como el modelo sistémico están compuestos por etapas que permiten al diseñador investigar, generar prototipos, implementar y evaluar resultados. Lo que hace que dichas características del diseño sean un referente para la adaptación de la naturaleza de los elementos visuales del entorno teatral en otros contextos. Por esta razón, un modelo estructurado y sistemático puede ser un proceso de utilidad para modelar la “imagen escena”. Además de que dicha línea de diseño viene a bien para integrar diversas perspectivas disciplinarias, aspecto que puede ayudar a explorar mejor la conceptualización de la “imagen escena” y su materialización a futuro. De tal suerte que, el sentido estratégico del diseño permita configurar una experiencia teatralizada donde los elementos plástico-simbólicos de su diseño repercutan en varias

áreas: la estética, el arte, la filosofía, la semiótica, la cultura visual, la percepción, por mencionar algunas.

En este orden de ideas, cabe mencionar que una de las dificultades del tercer capítulo, fue la estrategia de enlaces de los elementos de configuración teatral con los elementos de configuración del diseño. Por una razón de síntesis y claridad de contenidos, se tomó la decisión de realizar un esquema final, donde se pueden ver dichas conexiones. A partir de las cuales, se espera que la conceptualización de la “imagen escena” sea un resultado comprensible para el lector de esta tesis. Pues si bien encontrarse con un proyecto donde la diversidad de términos a discutir puede llegar a ser confusa, la claridad de los resultados obtenidos facilitará la comprensión del contenido de éste. Por otro lado, en este capítulo también fue necesario exponer las prácticas escenográficas de Wilson y Lepage como referencias visuales traídas del montaje teatral. Puesto que, la representación escénica al ser una composición visual no podía quedar en el imaginario de cada lector, por esta razón se usaron ejemplos del trabajo de estos para dar visibilidad a la discusión. Por una razón práctica, era necesario exponer algunos ejemplos del tipo de escena que se discutía desde el panorama del teatro posmoderno; a partir de los cuales el lector pudiera observar los estilos de composición de cada escenógrafo como referencias visuales de la configuración de los elementos de la representación.

Por otro lado, y como última instancia, se advierte que, las consideraciones teóricas para la construcción de la “imagen escena” aún deber ser sometidas a evaluación en un futuro, ya que éstas son aproximaciones teóricas aún no comprobadas.

En suma, después de exponer el estado del proyecto, los resultados a los que se llegaron y a los que no se han llegado aún, así como las dificultades que se presentaron en cada capítulo; es ahora necesario exponer que se espera del futuro de esta investigación dentro del ámbito del diseño. Por lo que, toca a la propuesta de esta investigación dejar en claro la conceptualización de la “imagen escena” para que el diseñador reflexione en torno a sus herramientas teóricas para el diseño de experiencias, cuya configuración esté

determinada por la “teatralidad” de la representación visual, la percepción plástico-simbólica de los elementos del espacio y la experiencia teatral.

En torno al aspecto de la experiencia escénica como algo sensorio-emocional, se pueden añadir cuestionamientos a reflexionar en un futuro. Si se toman a consideración las ideas de las propuestas del teatro posmoderno como las de Wilson o Lepage, donde es innegable la inserción de distintas tecnologías, lo que hace al diseño de experiencias multimodal. Entonces, en un caso imaginario donde la experiencia sea multimodal y multisensorial, como en el teatro inmersivo, ¿se podrían integrar en la "imagen escena" otros recursos perceptuales que generen imágenes mentales en los espectadores y que contribuyan a enriquecer la experiencia?. Si la experiencia escénica es multisensorial, también se pueden evaluar aspectos como la sonoridad por ejemplo, con preguntas como: ¿cómo los signos sonoros en el teatro contribuyen a enriquecer la imagen escénica (multimodal) y son generadores de imágenes mentales, sensaciones y por tanto, experiencias significativas?, ¿cómo la sonoridad y los estímulos auditivos fortalecen la imagen escena?; aspectos olfativos con cuestionamientos como: ¿cómo un olor de la materialidad de los signos escenográficos puede producir además de una sensación física, un valor agregado a la experiencia teatralizada?, ¿cómo lo olfativo condiciona la experiencia del espectador?, etc. La discusión de preguntas como estas, abre posibilidades a futuras investigaciones que en definitiva conciernen a otro momento de la investigación de la "imagen escena". Por lo que, por ahora, se quedan solo como cuestionamientos. Porque como ya se mencionó el objetivo principal de este proyecto, fue conceptualizar, la propuesta "imagen escena".

En suma, se espera que, con investigaciones como ésta, se considere la transdisciplinariedad del diseño y los resultados que se pueden obtener de esta para trazar perspectivas analíticas con otros ámbitos de la teorización *per se*, para la discusión de un proyecto. Puesto que, el diseñador además de resolver cuestiones específicas de la producción de signos e imágenes, objetos de uso

cotidiano, da forma y función a los procesos proyectuales. Por lo que, en la actividad del diseño, se debe hacer una valoración constante de los medios y las herramientas de las que puede hacer uso para la realización de sus proyectos. La cuestión es, poner atención no solo en el “objeto” y la “función”, sino también en la “sustancia” y el “significado” de la “cosa-seña”. Esto, por la manera en que se conceptualiza la identidad del “designio hecho seña”.

## BIBLIOGRAFIA

Adame, Domingo. *Elogio del oxímoron. Introducción a las teorías de la teatralidad*. Veracruz: Universidad Veracruzana, 2015.

Adame. "Teatros y teatralidades en México en el siglo XX, un acercamiento desde la complejidad". *Universidad Veracruzana*, 2017. <https://www.uv.mx/teatro/files/2017/02/Teatros-y-teatralidades-en-Me%CC%81xico-en-el-siglo-XX.pdf>

Aicher, Otl. *Analógico y digital*. España: Gustavo Gili, 2001.

Alcázar, Josefina. *La cuarta dimensión del teatro: tiempo, espacio y video en la escena moderna*. México: CITRU INBA, 1988.

Anónimo Drama y Carretera 45. *Terra Ignota: conversaciones sobre la escena expandida*. México: Anónimo Drama Ediciones, 2014.

Augé, Marc. *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. España: Gedisa, 2000.

Arnheim, Rudolf. *Arte y percepción visual: psicología del ojo creador*. España: Alianza forma, 2006.

Barthes, Roland. *Ensayos Críticos*. Barcelona: Seix Barral Editores, 1978.

Barranco, Justo. "Vivimos en un tiempo en el que la verdad resulta infrecuente". *La vanguardia*, 5 de octubre de 2017. <https://www.lavanguardia.com/cultura/20171005/431809904417/robert-lepage-cirque-du-soleil-totem.html>

Barreña, Benjamín A. "Creación Escénica Contemporánea de Quebec y los Ciclos Repère", *Universidad del País Vasco*, 5 de julio de 2016. <https://www.ehu.eus/documents/4519315/6019467/CORREGIDO+Póster+Benjamín+Alonso+G29+.pdf>

Bedolla, Deyanira. *Emociones y diseño. Sensaciones, percepciones y deseos*. México: Diseño, 2018.

Bedolla D., Lloveras J. y Gil J. "Diseño sensorial: modelos guía para la concepción de Productos industriales más humanizados", *Universidad Tecnológica de la Mixteca*, Departamento de Proyecto, ETSEIB, UPC, 2004. [http://cmap.upb.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1153176144421\\_693802693\\_1561](http://cmap.upb.edu.co/servlet/SBReadResourceServlet?rid=1153176144421_693802693_1561)

Berger, John. *Modos de ver*. España: Gustavo Gili, 1972.

Breyer, Gastón. *Teatro: el ámbito escénico*. Argentina: Centro Editor de América Latina, 1968.

Burke, Peter. *Visto o no visto. Uso de la imagen como documento histórico*. España: Crítica, 2001.

Calabrese, Omar. *Cómo se lee una obra de arte*. España: Catedra, 1993.

Campos, Daniela. *Manual de Escenotecnia*. Chile: Consejo Nacional de la Cultura y las Artes, 2014.

Canto, Miguel. "El teatro a la italiana". *Steemit beta*, tenido acceso el 5 de noviembre de 2018. <https://steemit.com/spanish/@leveuf/el-teatro-a-la-italiana-bitacoramide-005>

Cassella, Mariastella. "Escritura escénica y Posmodernidad". *Dicenda. Estudios de Lengua y Literatura españolas* 33, 47-48, 2015. [https://doi.org/10.5209/rev\\_DICE.2015.v33.48349](https://doi.org/10.5209/rev_DICE.2015.v33.48349)

Castillo P., Alberto. "De posmodernos a posmexicanos. Tendencias en la dramaturgia del final y comienzo de milenio". *Revista digital universitaria UNAM*, 1 de julio de 2015, 16, 7. <http://www.revista.unam.mx/vol.16/num7/art51/>

Costa, Joan. *La esquemática: Visualizar la información*. España: Paidós, 1998.

D´Acevedo, Barbarella. “Breves apuntes acerca de minimalismo y teatro”. *La Isla Web*, 30 de mayo de 2016. Tenido acceso el 20 de mayo de 2019. <https://laislaweb.wordpress.com/2016/05/30/breves-apuntes-acerca-de-minimalismo-y-teatro/>

Debord, Guy. *La sociedad del espectáculo*. Traducido por Rodrigo Vicuña Navarro. Chile: Ediciones Naufragio, 1995.  
de Toro, Alfonso. *Hacia un modelo para el teatro posmoderno*. Augsburg: Institut fur Spanien – und Lateinamerikastudien, 1990. <https://opus.bibliothek.uni-augsburg.de/opus4/frontdoor/index/index/year/2014/docId/2717>

de Toro. “ Los caminos del teatro actual: Hacia la plurimedialidad postmoderna o el fin del teatro Aristotélico”, *Assaig de teatre: Revista de l’associació d’investigació i experimentació teatral*, 47, 2005. <https://www.raco.cat/index.php/AssaigTeatre/article/view/146130>

de Toro, Fernando. *Semiótica y teatro latinoamericano*. Argentina: Galeana / Instituto Internacional de Teoría y Critica de Teatro Latinoamericano, 1990.

de Toro. *Semiótica del teatro, del texto a la puesta en escena*. México: Paso de gato, 2014.

del Monte, Fernanda. “¿Qué hay después del teatro posdramático?”. *Tierra adentro CONACULTA*. <https://www.tierraadentro.cultura.gob.mx/que-hay-despues-del-teatro-posdramatico/>

Dubatti, J. “Convivio y tecnovivio: el teatro entre infancia y babelismo”. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, 9, 44-54, 2015. [http://artescenicass.ucaldas.edu.co/downloads/artescenicass9\\_5.pdf](http://artescenicass.ucaldas.edu.co/downloads/artescenicass9_5.pdf)

El informador. “El teatro, experiencia única y atemporal”. *El informador*, 13 de agosto de 2016. <https://www.informador.mx/Cultura/El-teatro-experiencia-unica-y-atemporal-20160813-0107.html>

Equipo humano, “El código de la formación experiencial”, *Equipo humano (Blog)*, 28 de febrero de 2019, <https://www.equipo humano.com/blog/el-codigo-de-la-formacion-experiencial/>

Ex Machina. “Robert Lepage”. *La caserne*. <http://lacaserne.net/index2.php/robertlepage/>

Festival Di Spoleto. "Hamletmachine." Accesado el 22 de noviembre de 2018. [http://www.festivaldispoleto.com/2017/Teatro.asp?id\\_progetto=385&lang=eng](http://www.festivaldispoleto.com/2017/Teatro.asp?id_progetto=385&lang=eng)

Fragoso, Olivia. "El diseño como actividad multidisciplinaria". *Revista del Centro de Investigación. Universidad La Salle* 8, 29, 2008: 55-68. Redalyc, <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=34282907>

Frascara, Jorge. *El diseño de comunicación*. Argentina: Infinito, 2012.

Gómez P., David. "Principios de la situación estética según Adolfo Sánchez Vázquez". *Filosofía contemporánea. Blog universitario de análisis, reseñas y comentarios sobre filosofía contemporánea*. 3 de junio de 2013. <http://textosfil.blogspot.com/2013/06/principios-de-la-situacion-estetica.html>

Goldstein, Bruce. *Sensación y percepción*. México: International Thomson Editores, 2005.

Gubern, Román. *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona: Anagrama, 1996.

Iglesias S., Pablo. "Una conversación con Robert Lepage a la hora del té", *ADE- Teatro* 106. Julio-septiembre 2005. 74-82. <http://www.pabloiglesiassimon.com/textos/UNA%20CONVERSACION%20CON%20ROBERT%20LEPAGE%20A%20LA%20HORA%20DEL%20TE.pdf>

Jiménez, Vicente. Entrevista "Peter Brook: El teatro es un cerebro compartido", *El País*, 4 octubre 2014. [https://elpais.com/cultura/2014/10/04/actualidad/1412421885\\_218346.html](https://elpais.com/cultura/2014/10/04/actualidad/1412421885_218346.html)

Kowzan, Tadeusz *et al.* *Teoría del teatro*. Madrid: Arco libros, 1997. La Comuna. "La Comedia Humana". <https://lacomunarevolucionofuturo.org/%c2%bfque-es.html>

Lehmann, Hans-Thies. *Teatro Posdramático*. México: Paso de gato, 2013.

Márquez, Daniela. "La otra antropología". *La Barraca. Revista de estudiantes del Centro Universitario de Teatro*, 3, 2018.

Maza, Tania. "El teatro simbólico-imaginativo: nuevo paradigma en la puesta en escena postmoderna". Facultad de Artes, Universidad de Antioquia, 2009. *Academia*, [https://www.academia.edu/2584485/TEATRO\\_SIMBOLICO-IMAGINATIVO\\_NUEVO\\_PARADIGMA\\_EN\\_LA\\_PUESTA\\_EN\\_ESCENA\\_POSTMODERNA](https://www.academia.edu/2584485/TEATRO_SIMBOLICO-IMAGINATIVO_NUEVO_PARADIGMA_EN_LA_PUESTA_EN_ESCENA_POSTMODERNA)

Ortiz, Rubén. *Escena expandida: teatralidades del siglo XXI, el amo sin reino, velocidad y agotamiento de la puesta en escena*. México: Instituto Nacional de Bellas Artes y Literatura, 2015.

Ortiz, *Fuera de escena*. México: Mala letra libros, 2013.

Pascual, Daniel. "Autonomía, organización y secesión: entrevista con Rubén Ortiz". *El Blog de Daniel Pascual*, 15 de octubre de 2018. <https://danielapascual.com/2018/01/15/autonomia-organizacion-y-secesion-entrevista-con-ruben-ortiz/>

Pavis, Patrice. *Diccionario del teatro: dramaturgia, estética y semiología*. España: Paidós, 1998.

Pavis. *El análisis de los espectáculos: Teatro, mimo, danza, cine*. España: Paidós, 2005.

Press, M. y Rachel Cooper. *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Barcelona: GG Diseño, 2009.

Rodríguez Morales, Luis. *Diseño: Estrategia y táctica*. México: Siglo XXI, 2006.

Sánchez Vázquez, Adolfo. *Invitación a la estética*. México: Debolsillo, 2007.

Salas Murillo, Bértold. "Entre la escena y la pantalla. Aproximaciones a la intermedialidad en la obra de Robert Lepage". *ESCENA. Revista de las artes* 74 (2), 07-20. 2015. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/escena/article/view/21156>

Salcedo, Hugo. "Domingo Adame. Elogio del oxímoron. Introducción a las teorías de la teatralidad," *Estudios fronterizos. Revista de ciencias sociales y humanidades*, 2006, 7, N°13. [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0187-69612006000100006](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-69612006000100006)

Sánchez, José Antonio. *Prácticas de lo real en la escena contemporánea*. México: Toma, ediciones y producciones escénicas y cinematográficas, 2012.

Sánchez. *Dramaturgias de la imagen*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla- La Mancha, 2002.

Sánchez. "El teatro en el campo expandido", *Quaderns portàtils*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani de Barcelona, 2007. [https://img.macba.cat/public/uploads/20140204/QP\\_16\\_Sanchez.pdf](https://img.macba.cat/public/uploads/20140204/QP_16_Sanchez.pdf)

Sánchez. "De las dramaturgias de la imagen a las dramaturgias de la imaginación", *Estudis escènics: quaderns de l'Institut del Teatre de la Diputació de Barcelona*, 32, (2007): 270-280 <http://www.raco.cat/index.php/EstudisEscenics/article/viewFile/253673/340459>

Sánchez, Sergio. "Rudolf Arnheim y el pensamiento visual", *Guindo. Blog Diseño de interacción*. 22 junio 2012. <http://www.guindo.com/blog/rudolf-arnheim-y-el-pensamiento-visual/>

Shiffman, Harvey. *La percepción sensorial*. México: Limusa Wiley, 2008.

Simón Sol, Gabriel. + *de 100 definiciones de diseño*. México: UTEM-UAM, 2009.

Simón Sol. *Diseño, arte, cultura y tecnología*. México: Antologías, 2012.

Sola, Araceli. "Construir con la luz. La escenografía teatral de Robert Wilson". Trabajo final de grado, Universitat Politècnica de València, 2018. <http://hdl.handle.net/10251/106623>

Suárez, Bianca. "Funcionamiento de una representación visual para interactuar". 25 de octubre de 2011. <https://issuu.com/biancasuarez/docs/fraenza>

Torres, Rosana. "Robert Lepage muestra su fascinación por Oriente en la gran Trilogía de los dragones". *El país*, 20 de octubre de 2003. [https://elpais.com/diario/2003/10/21/espectaculos/1066687202\\_850215.html](https://elpais.com/diario/2003/10/21/espectaculos/1066687202_850215.html)

Ubeda, Patricia. "Teatro posmoderno, breves apuntes". *Ediciones Oníricas*, 10 de noviembre de 2016. Tenido acceso el 13 de mayo de 2019. <http://edicionesoniricas.com/teatro-posmoderno-breves-apuntes/>

Ubersfeld, Anne. *Semiótica Teatral*. Madrid: Ediciones Cátedra, Universidad de Murcia, 1993.

Universidad de Castilla-La Mancha. “Dr. José Antonio Sánchez”. <https://www.uclm.es/-/media/Files/A05-Investigacion-departamentos/historiadelarte/PDF/JoseAntonioSanchez.ashx?la=es>

Valiente, Pedro. “Estudio del proceso de creación de la obra de Robert Wilson. Primera parte: Robert Wilson y la vanguardia escénica en el ámbito del arte contemporáneo”. Doctorado, Universidad Complutense de Madrid, 2000.

Vázquez, María E. “Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto, Román Gubern. *Leedor*, 1 de marzo de 2014. <http://leedor.com/2014/03/01/del-bisonte-a-la-realidad-virtual-la-escena-y-el-laberinto-roman-gubern/>

Veloza Martínez, Viviana. “Heiner Müller Y La Ruptura De La Forma Dramática: Rastreo Por Una Dramaturgia De La Fragmentación”. *Cuadernos De Música, Artes Visuales Y Artes Escénicas* 6 (2), 35-54, 2011. <https://dialnet.unirioja.es/download/articulo/3703258.pdf>

Villafañe, Justo. *Introducción a la teoría de la imagen*. España: Ediciones Pirámide, 2006.

Villegas, Juan. *Para la interpretación del teatro como construcción visual*. California: Ediciones de Gestos, 2000.

Villegas. “Conferencia dictada por Juan Villegas”. *Revista de Teatro*, 6, *Publicación oficial Experimental de la Universidad de Chile*, 1999: 23-29. <https://revistas.uchile.cl/index.php/TR/article/view/20601/21771>

Wong, Wucius. *Fundamentos del Diseño bi- y tri-dimensional*. España: Gustavo Gili, 1991.

Ysarca Art Promotions, “Ex Machina / Robert Lepage”. [http://www.ysarca.com/tea\\_017-ex-machina-robert-lepage.html](http://www.ysarca.com/tea_017-ex-machina-robert-lepage.html)

Zimmermann, Yves. *Del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

