

UNIVERSIDAD DE COSTA RICA
SISTEMA DE ESTUDIOS DE POSGRADO

**“FIEBRES POR EL TEATRO” DISEÑO DE UNA
PLATAFORMA MULTIMEDIA PARA LA EDUCACIÓN
TEATRAL**

Trabajo final de investigación aplicada sometido a la consideración
de la Comisión del Programa de Estudios de Posgrado en
Comunicación para optar al grado y título de Maestría Profesional
en Diseño de Lenguaje Audiovisual y Multimedia.

ALLAN JESÚS HERNÁNDEZ UGARTE

Ciudad Universitaria Rodrigo Facio, Costa Rica
2021

Dedicatoria

A mis padres Olga Ugarte y Jesús Hernández por su apoyo incondicional siempre. A mi abuelita Dulcelina Ugarte que está en el cielo y siempre me guía con su magia y su arte. A don Jorge Salazar mi maestro de ebanistería porque con sus enseñanzas aprendí a no darme por vencido y a ser como un cedro, maleable y noble al trabajar y a la vez fuerte y resistente. A mis hermanas porque su ejemplo siempre me ha ayudado a salir adelante. A los grupos de teatro independiente en Costa Rica que luchan cada día por mantener viva en las comunidades la llama del teatro.

Agradecimientos

A la Universidad de Costa Rica, mi alma máter, por su apoyo incondicional siempre; a la Escuela de Artes Dramáticas por todo su apoyo. Deseo agradecer a Víctor Gutiérrez por su guía en este proyecto, así como a Tracy Mena y Andrea Mata y a todo el personal docente y administrativo del Posgrado en Comunicación. Quiero agradecer también de manera especial a mis compañeros Tatiana Carmona, Dennis Castro y Luis Alonso Álvarez porque con su influencia, guía y compañerismo logré mantener siempre una actitud positiva y de excelencia en esta maestría y también a todos mis compañeros por todos sus aportes y cariño. A Eu porque me ha dado la energía y motivación para salir siempre adelante.

Allan Hernández.

“Este trabajo final de investigación aplicada fue aceptado por la Comisión del Programa de Estudios de Posgrado en comunicación de la Universidad de Costa Rica, como requisito parcial para optar al grado y título de Maestría Profesional en Diseño de Lenguaje Audiovisual y Multimedia.”

Mag. Marco Sánchez Mora
**Decano o Representante del Decano
Sistema de Estudios de Posgrado**

Mag. Víctor Hugo Gutiérrez Araya
Profesor Guía

Mag. Tracy Mena Young
Lectora

MSc. Andrea Mata Benavides
Lectora

M.Sc. Jorge Zeledón Pérez
Director del Programa de Posgrado en Comunicación

Allan Jesús Hernández Ugarte
Sustentante

Tabla de contenido

Dedicatoria.....	ii
Agradecimientos	ii
Hoja de aprobación	iii
Resumen.....	vi
Abstract.....	vii
Lista de Cuadros	viii
Lista de tablas	ix
Lista de figuras.....	x
Lista de ilustraciones	xi
Lista de Abreviaturas	xii
Ensayo Profesional.....	1
Introducción	2
Problema Social	3
Público	10
Problema de comunicación	13
Referencias.....	19
Conceptos Clave	29
Descripción	43
Argumentación.....	49
Conclusiones	54
Portafolio del proyecto	58
Ficha Técnica.....	59
Resumen Ejecutivo	60
Carta de Intensión	61
Perfiles de usuario.....	63
Journey Map	65
Estructura del contenido	66
Arquitectura de información.....	68
Wireframe plataforma web	74

Propuesta gráfica/visual.....	77
Prototipo.....	84
Diseño de interacciones	86
Cronograma del proyecto.....	90
Presupuesto general (Fase 1 Diseño de prototipo baja fidelidad).....	91
Plan de financiamiento.....	95
Plan de distribución y mercadeo	96
Plan de lanzamiento y promoción.....	106
Referencias.....	117
Anexos	121

Resumen

El presente ensayo profesional pretende unir dos de mis pasiones, el teatro y la comunicación.

A continuación les presento el diseño de la plataforma “Fiebres por el teatro”, una plataforma multimedia para la educación teatral. Se trata de una alternativa educativa que pretende colaborar con el acceso al arte y la cultura en las comunidades costarricenses, concretamente con el acceso a los conocimientos básicos para la práctica del teatro.

Para lograr este objetivo, he trabajado en conjunto con el lenguaje teatral y diseño del lenguaje audiovisual y multimedia, con el fin de encontrar puntos en común que me permitan realizar un diseño acorde con las necesidades del teatro comunitario y que pueda ser aprovechado por las y los integrantes de estas agrupaciones.

Abstract

This professional essay aims to unite two of my passions, theater and communication.

Next, I'm going to present the design of the web site "Fiebres por el teatro", a multimedia web site for theater education, an educational alternative that aims to collaborate with access to art and culture in Costa Rican communities, specifically with access to knowledge basic for theater practice.

To achieve this objective, I have worked in conjunction with the theatrical language and audiovisual and multimedia language design, in order to find common ground that will allow me to work a design according to the needs of theater in the communities and that can be used by the members of these groups.

Lista de Cuadros

Cuadro 1. Cantidad y porcentaje de viviendas que poseen diferentes TIC por región de planificación.....	15
Cuadro 2. Presupuesto general fase 1.	91
Cuadro 3. Presupuesto general fase 2.	92
Cuadro 4. Presupuesto general fase 3.	93
Cuadro 5. Resumen presupuesto general.	94

Lista de tablas

Tabla 1.Etapas taller de teatro.....	44
Tabla 2.Contenidos de la plataforma por áreas del conocimiento.....	66
Tabla 3.Secciones de la plataforma y contenidos.....	67
Tabla 4.Escaleta video tutorial básico parte 1.....	70
Tabla 5Escaleta video tutorial básico parte 2.....	71
Tabla 6.Cronograma del proyecto.....	90
Tabla 7.Plan de financiamiento.....	95
Tabla 8 Uso de la plataforma.....	97
Tabla 9.Valores y creencias.....	99
Tabla 10. Personalidad de la marca.....	100
Tabla 11.Beneficios de la marca.....	100
Tabla 12.Puntos de contacto.....	103
Tabla 13 .Benchmark.....	106
Tabla 14.Medios digitales.....	108
Tabla 15Medios BTL.....	109
Tabla 16Medios ATL.....	109
Tabla 17.Tácticas Difusión. Etapa 1.....	111
Tabla 18Tácticas Difusión. Etapa 2.....	113
Tabla 19. Tácticas Difusión. Etapa 3.....	114
Tabla 20. Presupuesto etapa de lanzamiento.....	115

Lista de figuras

Figura 1.Arquitectura de información	45
Figura 2.Jouerney Map	65
Figura 3.Arquitectura de información	68
Figura 4.Esquema formato de video	72
Figura 5.Wireframe pantalla inicio	74
Figura 6. Wireframe general plataforma web responsiva.....	76
Figura 7.Prototipo web. Pantalla inicio.	84
Figura 8.Prototipo web. Pantalla perfil.....	84
Figura 9.Prototipo web. Pantalla cursos docentes.	85
Figura 10.Prototipo versión celular. Configuración perfil.....	87
Figura 11.Prototipo versión celular. Cursos docentes.	88

Lista de ilustraciones

Ilustración 1.Sitio Domestika	25
Ilustración 2. Sitio Creactivate.....	26
Ilustración 3.Sitio Apendum.....	27
Ilustración 4. Sitio Vidroop.com.....	28
Ilustración 5.Perfil de usuario 1	64
Ilustración 6.Perfil de usuario 2.....	64
Ilustración 7. Esquema de iluminación para video	73
Ilustración 8. Isotipo	77
Ilustración 9.Logotipo.....	78
Ilustración 10.Tipografía Logotipo.....	79
Ilustración 11.Paleta de color plataforma.	80
Ilustración 12.Uso del color en perfil.	82
Ilustración 13 Uso de tipografía.....	83
Ilustración 14.Prototipo versión celular. Ingreso.....	85
Ilustración 15.Prototipo versión celular Inicio	85
Ilustración 16.Prototipo versión celular. Pantallas tutoriales.	86
Ilustración 17.Prototipo web. Formulario de registro.....	87
Ilustración 18.Prototipo versión celular. Sección Comunidad.	89
Ilustración 19Prototipo versión celular. Sección Multimedia.	89

Lista de Abreviaturas

GAM Gran Área Metropolitana

UCR Universidad de Costa Rica

TIC Tecnologías de la información y comunicación

LESCO Lenguaje de señas costarricense

COVID Corona virus disease (Enfermedad causada por coronavirus)



UNIVERSIDAD DE
COSTA RICA

SEP Sistema de
Estudios de Posgrado

Autorización para digitalización y comunicación pública de Trabajos Finales de Graduación del Sistema de Estudios de Posgrado en el Repositorio Institucional de la Universidad de Costa Rica.

Yo, _____, con cédula de identidad _____, en mi condición de autor del TFG titulado _____

Autorizo a la Universidad de Costa Rica para digitalizar y hacer divulgación pública de forma gratuita de dicho TFG a través del Repositorio Institucional u otro medio electrónico, para ser puesto a disposición del público según lo que establezca el Sistema de Estudios de Posgrado. **SI** **NO** *

*En caso de la negativa favor indicar el tiempo de restricción: _____ año (s).

Este Trabajo Final de Graduación será publicado en formato PDF, o en el formato que en el momento se establezca, de tal forma que el acceso al mismo sea libre, con el fin de permitir la consulta e impresión, pero no su modificación.

Manifiesto que mi Trabajo Final de Graduación fue debidamente subido al sistema digital Kerwá y su contenido corresponde al documento original que sirvió para la obtención de mi título, y que su información no infringe ni violenta ningún derecho a terceros. El TFG además cuenta con el visto bueno de mi Director (a) de Tesis o Tutor (a) y cumplió con lo establecido en la revisión del Formato por parte del Sistema de Estudios de Posgrado.

FIRMA ESTUDIANTE

Nota: El presente documento constituye una declaración jurada, cuyos alcances aseguran a la Universidad, que su contenido sea tomado como cierto. Su importancia radica en que permite abreviar procedimientos administrativos, y al mismo tiempo genera una responsabilidad legal para que quien declare contrario a la verdad de lo que manifiesta, puede como consecuencia, enfrentar un proceso penal por delito de perjurio, tipificado en el artículo 318 de nuestro Código Penal. Lo anterior implica que el estudiante se vea forzado a realizar su mayor esfuerzo para que no sólo incluya información veraz en la Licencia de Publicación, sino que también realice diligentemente la gestión de subir el documento correcto en la plataforma digital Kerwá.

Ensayo Profesional

“Fiebres por el teatro”

Diseño de una plataforma multimedia para la educación teatral

Introducción

Acto 1 El Viaje

Escena 1: “Mirando hacia una comunidad del norte”

Escribir lo que sea, siempre es una aventura plasmada en papel...y ahora, en una hoja digital de una computadora; y no deja de ser una gran aventura. Mi nombre es Allan Hernández Ugarte y soy un apasionado del teatro y la comunicación, voy a empezar a contarle cuál fue mi motivación para realizar esta maestría y a dibujar en su mente un proyecto que traerá muchos beneficios al teatro costarricense; esta aventura comienza así:

(Una habitación en una casa de un pueblo lejano del norte, se escuchan los mugidos de las vacas, el cantar de los pájaros, el viento...

Vemos a Karla frente a la pantalla de su computadora en ropa de trabajo y realizando movimientos corporales, ella se acerca a la pantalla y luego regresa para corregir su postura, escuchamos la voz de una mujer en la máquina que le brinda indicaciones.

En la habitación contigua Sebastián, hermano de Karla, se encuentra frente al espejo con su celular al lado, chequea el celular y procede a colocarse una base de maquillaje sobre su rostro, sigue paso a paso cada instrucción hasta lograr un maquillaje correctivo para teatro...inicia la comunicación.)

El presente proyecto toma como base la educación multimedia para ser aplicada al teatro, con el fin de beneficiar a diversos grupos de teatro comunitario en Costa Rica. La idea nace a partir de la hipótesis de que es posible preservar la tradición teatral en el país, a pesar de que existen muchas otras alternativas digitales con las que el teatro compite en cuestión de entretenimiento. Todo esto sería posible mediante la implementación de un mejor sistema de comunicación entre las personas aficionadas al teatro (algunas de ellas pertenecientes a grupos de teatro comunitario y otras no) y las y los profesionales del teatro de la Gran Área

Metropolitana, esta vía de comunicación permitiría compartir todo tipo de conocimientos básicos necesarios para la práctica del teatro en la comunidad, y así incrementar el acceso del público de zonas rurales a este arte.

Ante este panorama debemos realizar la siguiente pregunta: ¿Cómo desarrollar una plataforma multimedia para la educación teatral con herramientas que beneficien a grupos de teatro comunitario y a personas aficionadas al teatro?

Con la anterior interrogante como guía, procederé a desarrollar “Fiebres por el Teatro”, una plataforma multimedia para la educación teatral y a su vez una opción para la comunicación entre aficionados y profesionales, su razón de ser, su público, características, entre otros aspectos por desarrollar como parte de este ensayo profesional.

Problema Social: El acceso a la educación teatral virtual fuera de la GAM.

Escena 2: “Más caro el caldo que los huevos”

(Vemos a Allan sobre su escritorio, se prepara para impartir un taller de manejo de la voz en la zona de San Carlos, prepara una mochila con algo de ropa. Mientras elige qué ropa llevar se nota algo pensativo)

En este momento me dirijo hacia la zona de San Carlos, específicamente a Ciudad Quesada, zona con un gran desarrollo económico y social. Muchas personas han puesto su granito de arena en pro del desarrollo de este lugar; voy en autobús. Antes de salir de mi casa quisiera reflexionar un poco acerca de mi llegada.

Primero que todo, me pongo a pensar en el acceso a transporte propio por parte de un profesor de teatro, ya que no todas las personas instructoras o docentes de teatro poseen el privilegio de contar con vehículo propio y el único acceso a transporte es optar por transporte público. Según la página web de la Autoridad Reguladora de Servicios Públicos ARESEP, esto

supone unos ¹¢4.000 colones aproximadamente de pasaje, además de los viáticos correspondientes a 5 tiempos de comida, quizás unos ¢20.000 colones, más hospedaje, en caso de que no exista la colaboración de alojamiento por parte de una agrupación teatral, supondría unos ¢25.000 colones mínimo, en total representaría aproximadamente un viaje de unos ¢50.000 colones si se suman imprevistos y compras extra. Esto para brindar una sola sesión de asesoría de 4 horas a un grupo de teatro de una comunidad de Ciudad Quesada San Carlos.

Cincuenta mil colones es exactamente lo que costará este viaje. Para poder sacar los costos de este, si tomamos como ejemplo una agrupación de 10 integrantes, la inversión mínima por integrante sería de ¢10.000 colones por persona, lo que daría un total de 100.000 colones. Si restamos la inversión realizada nos queda una ganancia del 50%, ¢50.000 colones de ganancia que colaboran con un objetivo primordialmente social, pero no contemplan el desgaste del viaje, preparación de contenidos, inversión en una carrera universitaria, entre otros, esto para brindar una única lección de cuatro horas.

¿Qué sucedería si una persona facilitadora pudiera ahorrarse estos costos y procesos? Podría ganar al menos el 70% de ese costo total y podría invertir quizás su tiempo en brindar otras asesorías o dedicarse a otros proyectos. Actualmente, evitar este gasto y situación no es real, sin embargo, una forma de poder realizarlo sería creando una plataforma virtual y multimedia que les permitiera entrar en contacto con los participantes y adaptar sus contenidos a medios o dispositivos digitales; mientras esto sucede, no me queda más que tomar mi mochila y llamar un Uber, antes que se me vaya el bus, súmele a todo lo demás unos ¢6000 colones.

(Son las 5am, suena el pito de un carro, Allan toma su mochila y sale por la puerta, se

¹ Consulta realizada al 23 de Junio de 2021 en la página de la Autoridad Reguladora de Servicios Públicos (ARESEP), costo del pasaje 1975 colones.

dirige hacia la zona de San Carlos, debe tomar bus de 6:15 am para llegar a las 9:45 am)

Justificación

Escena 3. Un largo viaje y un sueño...

Según el sitio web buscobus.co.cr de San José a San Carlos se recorren aproximadamente unos 130 kilómetros y la duración del viaje es de unas 3 horas con treinta minutos, tiempo suficiente para contarles el por qué estoy realizando este viaje.

Durante mi desempeño como profesor en la Universidad de Costa Rica, específicamente como profesor en la Escuela de Artes Dramáticas, y hace algún tiempo como jurado en las pruebas de ingreso a esa escuela en particular, he notado que muchas de las personas que se presentan a realizar las pruebas provienen de zonas fuera de la Gran Área Metropolitana, sin embargo, no todas estas personas logran ingresar finalmente a la carrera. Lo anterior podría deberse a factores como preparación, experiencias de aprendizaje previas en el área del teatro u otras. Un punto importante a considerar es que, al no lograr ingresar a la carrera, estas personas ven limitadas sus posibilidades de acceder al conocimiento y seguimiento por parte de profesionales en teatro del GAM.

Por otra parte, tenemos a las personas que sí lograron ingresar a la carrera, una de estas estudiantes es Rebeca Quesada, estudiante proveniente de la zona de San Carlos e integrante del grupo de teatro comunitario Teatro Morpho. Ella al igual que otros estudiantes lograron cumplir su sueño de estudiar teatro y Rebeca, una vez terminada la carrera, logró cumplir su objetivo principal: el sueño de llevar esos conocimientos a su comunidad en la zona de San Carlos. Al igual que Rebeca muchas son las personas de diferentes comunidades que desean obtener conocimientos en teatro, quizás no de manera profesional, sino simplemente para poder llevar conocimientos a sus agrupaciones o por otra parte profesionales de zonas

alejadas que desean aplicar estos conocimientos a su labor como docentes en escuelas, colegios o en alguna otra institución.

Pensando en ese objetivo de brindar acceso al teatro a estas comunidades, hoy decidí desplazarme hasta la zona de San Carlos para impartir un taller básico de manejo de la voz para el grupo de Teatro Morpho. Elegí esta agrupación teatral debido a que se encuentra fuera del GAM y sus integrantes fomentan una filosofía de desarrollo del arte en su comunidad, la cual nutren con conocimientos obtenidos fuera de esta zona.

Si bien es cierto no es posible abarcar en cuatro horas toda la retroalimentación necesaria, ni tampoco dar seguimiento al avance de cada estudiante como quizás se podría hacer en un tiempo de 6 meses en una carrera, espero poder compartir mi conocimiento y que este les sea de provecho y colabore con sus objetivos.

(Durante el viaje en bus Allan empieza a leer algunos documentos que retratan aspectos importantes en cuanto al acceso a las artes en zonas fuera del área metropolitana)

Mi justificación social para realizar todo esto es que el teatro comunitario es uno de los semilleros más importantes con los que cuenta nuestro país para preservar esta tradición en las zonas rurales. Existen muchas iniciativas en el ámbito nacional que buscan reclutar a jóvenes y adultos con el fin de compartir conocimientos básicos en teatro y producir espectáculos en la comunidad, muchos de estos grupos son sumamente exitosos y logran consolidar elencos, espacios, públicos y por ende una tradición de consumo de espectáculos teatrales.

El problema de acceso de esta población a ciertos conocimientos necesarios para la práctica del teatro podría minimizarse ofreciendo una estrategia alternativa de capacitación virtual, esta sería una opción viable para que estas personas aficionadas al teatro no deban conformarse necesariamente con los conocimientos empíricos con los que cuentan.

Actualmente el Ministerio de Cultura, el Taller Nacional de Teatro y la Escuela de Artes Dramáticas de la Universidad de Costa Rica mantienen diversos programas e iniciativas cuyo fin es beneficiar de alguna manera la exposición teatral en las comunidades.

El Ministerio de Cultura crea en el año 2013 la Política Nacional de Derechos Culturales 2014-2023 la cual plantea en su artículo 2 lo siguiente:

La Política Nacional de Derechos Culturales se propone que las personas, grupos y comunidades ejerzan sus derechos culturales y participen de manera efectiva en la vida cultural del país, en los niveles local, regional y nacional, expresando libremente sus identidades culturales, en equidad de condiciones y en un entorno institucional que reconoce, respeta y promueve la interculturalidad.²

La promulgación de este decreto significa una oportunidad muy grande para las comunidades rurales de nuestro país, ya que articula una serie de acciones que involucran a diferentes instituciones del Estado con el objetivo principal de brindar acceso cultural a todas y todos, en los ámbitos de participación, disfrute, dinamización de la economía cultural, protección y gestión del patrimonio cultural, fortalecimiento de las instituciones involucradas y reconocimiento y afirmación de derechos de las personas indígenas. Es así como nos encontramos en un panorama ideal para el desarrollo de iniciativas que beneficien a las

² Ministerio de Cultura y Juventud. Decreto N 38120-C. Política Nacional de Derechos Culturales 2014-2023 artículo 2.

comunidades, lo cual también podría significar oportunidades de apoyo y financiamiento a plataformas como “Fiebres por el Teatro”.

Otra iniciativa muy importante para las comunidades enmarcada en este contexto es el fondo Puntos de Cultura³, el cual permite la realización de diversas actividades en función de la participación y apropiación de la cultura, como lo son los festivales de teatro comunitario y los talleres, estrategias que brindan oportunidades de exposición, difusión y capacitación a diferentes agrupaciones de teatro comunitario y personas aficionadas al teatro en las zonas rurales. Este programa va dirigido a las diferentes asociaciones de desarrollo, cooperativas autogestionarias, juntas de educación, asociaciones sin fines de lucro, entre otros.

El Ministerio de Cultura cuenta también con el programa becas taller⁴, que tiene como objetivo el desarrollo cultural de las comunidades y agrupaciones sociales y por otra parte el programa Proartes del Teatro Popular Melico Salazar, el cual beneficia a diversos proyectos propuestos por grupos de teatro independiente, dando prioridad categorías como circulación fuera del GAM, talleres u otras iniciativas que benefician a personas de la comunidad, no necesariamente ligadas a una determinada agrupación cultural.

Por su parte el Taller Nacional de Teatro contribuye con la formación de personas estudiantes en el área de promoción teatral, disciplina que les permite mediar con las comunidades en la gestión y producción de contenidos culturales. Este espacio constituye también un semillero importante para las personas aficionadas al teatro que deseen una formación integral con contenidos que puedan aplicar posteriormente en su comunidad.

³ Ministerio de Cultura y Juventud. Fondo Puntos de Cultura. <https://www.dircultura.go.cr/programas/punto-cultura>

⁴ Ministerio de Cultura y Juventud. Programa Becas Taller. <https://www.dircultura.go.cr/programas/becas-taller>

La Escuela de Artes Dramáticas de la Universidad de Costa Rica brinda apoyo a las comunidades mediante algunos proyectos de acción social, como por ejemplo el proyecto ED-500 Teatro por Dentro, el cual brinda talleres de capacitación en las áreas de teatro, locución, producción audiovisual, pantomima, entre otras. Para este año 2021 se realizó una convocatoria virtual a la cual asistieron personas de distintas comunidades fuera del GAM, así como integrantes de grupos de teatro comunitario.

Es necesario mencionar a la Red Nacional de Teatro Comunitario, una organización sumamente importante que congrega a diversos grupos de teatro comunitario del país, y está integrada por diferentes líderes comunitarios que gestionan diversos festivales, talleres y capacitaciones de los cuales se benefician muchas personas integrantes de grupos de teatro comunitario y personas aficionadas al teatro.

Como se puede observar, existen actualmente excelentes iniciativas que enfocan su mirada en el teatro comunitario y en las zonas rurales en diferentes aspectos, la gran mayoría encaminadas en la idea de que la capacitación en materia teatral debe ser 100% presencial. En el marco de la pandemia producida por la covid-19 se han generado iniciativas de capacitación virtual mediante plataformas como “Aquí Cultura” del Ministerio de Cultura y Juventud y algunas otras iniciativas de índole privado, como es el caso de las academias o centros culturales.

Actualmente contamos con una oportunidad valiosa, que nos invita a explorar la web como una plataforma para la capacitación en contenidos teatrales de forma virtual. Esto brindaría un acceso diferente y alternativo para grupos de teatro comunitario de diferentes zonas rurales y personas aficionadas al teatro sin necesidad de desplazamiento, lo cual también podría facilitar el contacto con otros profesionales y contenidos de diferentes áreas pertenecientes y complementarias al teatro, además de permitir un seguimiento más personalizado y continuo.

Ante esta situación surgen algunas interrogantes: ¿Cómo mejorar el acceso a conocimientos básicos en teatro por parte de los grupos de teatro comunitario? ¿Qué herramientas específicas necesita un grupo de teatro comunitario para iniciar sus actividades?

Público

Acto 2: La Llegada

(Son las 9:45 de la mañana, Allan llega a la terminal de buses en San Carlos, hace calor y está hambriento, entra a una soda a pedir el baño prestado y de paso comprarse una empanada de queso y un fresco, súmenle a la cuenta unos 1600 colones y otros 1000 de una botella con agua para el camino; también 500 de unos chicles de menta. Mientras se come la empanada empieza a pensar en los integrantes de grupos de teatro comunitario)

Escena 1: “Que no se acabe! cómo mantener viva la tradición del teatro y no morir en el intento.”

Otro de los pensamientos que me atacan mientras realizo este viaje es ¿Quiénes son estas personas que componen estos grupos de teatro comunitario? ¿De dónde proviene este amor y dedicación a una disciplina que en ocasiones podría traer muchas alegrías pero poca retribución económica?

Hablar del contexto actual del Teatro Comunitario en Costa Rica no es tarea fácil, ya que para entender la magnitud e importancia de este para el desarrollo artístico en las zonas rurales es necesario remontarse hasta los años setenta cuando, según Calderón (1991)

«inicia un nuevo período en el teatro costarricense, un período en el cual se crean diversas instituciones culturales en nuestro país tales como el Ministerio de Cultura, la Compañía Nacional de Teatro, la Escuela de Artes Dramáticas de la Universidad de Costa Rica, se inaugura el Taller Nacional de Teatro, y posteriormente algunas de estas

instituciones desarrollan programas de promoción y extensión teatral, programas que según Calderón, van a repercutir notablemente en el desarrollo del arte escénico aficionado de las provincias». (p.13)

De primera entrada hay un hecho importante que deseo rescatar de lo anterior y es el acto que genera una primera comunicación entre el área metropolitana y las zonas rurales. Las iniciativas de promoción y extensión teatral podríamos decir que constituyen la primera vía de comunicación existente entre grupos de teatro comunitario y las instituciones promotoras de cultura en nuestro país.

Pero, ¿Cuál es el valor real de un grupo de teatro comunitario? ¿Por qué es importante preservar estas tradiciones en las comunidades? ¿Cuáles beneficios sociales se podrían percibir al mantener una comunicación constante y capacitación por parte de instituciones y profesionales en el área del teatro?

Según Calderón (1991):

Una comunidad es entendida como un conjunto de personas que además de compartir un determinado entorno geográfico o espacial y un mismo tiempo histórico, sustentan un sistema ideológico común...será entonces un grupo humano creador y mantenedor de determinadas instituciones de carácter histórico, social, económico, político, religioso y artístico que comparten un entorno geográfico y un tiempo histórico específico (Calderón, 1991, p.60).

En otras palabras, una comunidad es un sistema de convivencia social completo, y este existe o se desarrolla no solamente en la Gran Área Metropolitana de nuestro país, sino que en cada provincia, cantón o barrio. Existen características sociales propias que permiten y colaboran con el desarrollo de grupos de teatro comunitario que promuevan el arte en la zona. Es

justamente el concepto de desarrollo el que nos llevará a otra de las utilidades del teatro comunitario.

Según Calderón (1991) el desarrollo de la comunidad procura varios objetivos, entre ellos:

- El mejoramiento de las condiciones económicas, sociales, culturales y humanas de la colectividad.
- Modificar las actitudes y prácticas que actúan como freno al desarrollo social y económico.
- El bienestar general de los habitantes y utiliza como simples medios la implementación de la estructura física de cualquier orden (Calderón, 1991, p.76).

Según lo anterior el teatro comunitario cumpliría con los objetivos antes mencionados, por una parte mejora las condiciones económicas y sociales porque genera movimiento en la comunidad, entretenimiento y, a la vez, desarrolla conciencia sobre diversos temas que atañen a la población. Así, tiene el poder de modificar ciertas actitudes que frenan el desarrollo social y económico al promover prácticas de inclusión de sus ciudadanos en agrupaciones y festivales, y por último fomenta el uso de espacios públicos que de otra manera no serían utilizados.

Otra investigación que sustenta la importancia del Teatro Comunitario en nuestro país se denomina “El Teatro Comunitario como estrategia en la creación de espacios de participación” de Rubén Arias y Laura Santamaría (2016), quienes califican al Teatro Comunitario como transformador y afirman que:

La gran mayoría de las personas que participaron de los grupos focales realizados con las agrupaciones de Teatro Comunitario evidencian crecimiento personal, tales como: vencer temores particulares, fortalecimiento de autoestima, desarrollo de habilidades

para la vida, entre otros... El teatro comunitario apuesta al despertar de la creatividad en lo colectivo, a buscar soluciones a las diferentes problemáticas que se enfrentan en una comunidad (Arias y Santamaría, 2016, p.75-76).

Dicho lo anterior, existen muchas razones del por qué es importante enfocar o dirigir la mirada hacia el teatro comunitario pero principalmente comprender el contexto no solamente histórico sino a la vez político y social que encierra. Como lo menciona la cita anterior, el teatro comunitario constituye un instrumento para el crecimiento personal, una herramienta valiosa para la formación de líderes comunales que propicien el desarrollo cultural y social de las zonas rurales.

(Allan termina su empanada y fresco y camina hacia el lugar de encuentro con las personas integrantes de la agrupación, mientras camina piensa en su estrategia a la hora de comunicarse con los integrantes)

Problema de comunicación

Escena 2 “¿Cómo iniciar una comunicación?”

Ya de camino hacia nuestro sitio de encuentro, empiezo a meditar un poco hacia dónde será dirigida esta investigación, me parece importante repasar un poco mis bases para no perder el norte.

Mi eje es **la Educación multimedia en función del teatro**, de esto me interesa específicamente investigar cómo la educación multimedia puede ser aplicada a la enseñanza de aspectos básicos para la práctica del teatro, qué tipo de plataformas se ha utilizado para este tipo de educación, cuál sería adecuada aplicar en función de actores y actrices de teatro

comunitario, cómo se da la supervisión y retroalimentación, e investigar este recurso a fondo como medio de comunicación, lenguajes, técnicas a emplear, entre otros.

Mi objeto de estudio es la educación teatral multimedia para grupos de teatro comunitario en Costa Rica y para esta investigación tomaré como muestra una agrupación perteneciente a la zona de San Carlos como lo es Teatro Morpho, debido a que es una agrupación que se encuentra fuera del GAM y que fomenta la capacitación de sus integrantes por medio de personas instructoras provenientes del Valle Central. Específicamente me interesa promover la autogestión educativa de los grupos de teatro comunitario en zonas rurales por medio de herramientas multimedia (videos, tutoriales, fotografías, artículos, sitios interactivos, salas de chat, aplicaciones etc). Concretamente quisiera investigar con estos grupos, cuáles son sus necesidades educativas, qué tipo de contenidos y cuáles profesionales podrían aportar contenidos relevantes.

Por otra parte, es importante desarrollar una interfaz amigable que incluya elementos audiovisuales.

¿Con qué objetivo?

Mi objetivo es permitir un mayor acceso a los conocimientos básicos para la práctica del teatro en comunidades, con el fin de preservar esta práctica y tradición en Costa Rica.

Mi justificación a nivel personal es que el teatro contribuye al desarrollo humano, a la liberación de la persona como tal, libertad de acción y pensamiento y es importante que las personas tengan acceso a estos conocimientos.

Como lo mencioné anteriormente, durante mi labor en la Escuela de Artes Dramáticas he conocido personas que se desplazan desde zonas rurales, con el fin de realizar la prueba de ingreso y por otra parte las personas estudiantes que se han egresado de la institución y provienen de zonas fuera del GAM, algunas se proponen el objetivo de regresar a sus

comunidades con el fin de llevar el conocimiento y poder desarrollar sus grupos de teatro comunitario.

Otra justificación a nivel personal es la ampliación del espectro laboral del profesional de las artes escénicas, en el sentido de expandir la labor docente hacia la virtualidad y los medios digitales. De esta manera pretendo cubrir una demanda de una población altamente digital que consume contenido por medio de diversas plataformas multimedia y ofrecer nuevas alternativas de educación artística, así como la actualización de los métodos de enseñanza.

Según la Encuesta Nacional de Hogares 2020 realizada por el INEC, las zonas fuera del GAM poseen un alto porcentaje en el manejo de las Tecnologías de la información y comunicación (TIC). El cuadro 1 nos muestra los datos más relevantes según la región de planificación. En esta podemos observar que los dispositivos como el celular y la computadora mantienen cifras altas, es decir que un alto porcentaje de personas poseen mínimo un teléfono celular y al menos entre un 30% y 40% de esa población posee una computadora, que además se encuentra conectada a un servicio de internet dentro de la vivienda.

Costa Rica. Cantidad y porcentaje de viviendas que poseen diferentes TIC												
Por región de planificación												
Según tenencia de TIC												
Julio 2020												
Región y tenencia de las TIC	Total		Región de Planificación									
			Chorotega		Pacífico Central		Brunca		Huetar Caribe		Huetar Norte	
	Viviendas	%	Viviendas	%	Viviendas	%	Viviendas	%	Viviendas	%	Viviendas	%
Total de viviendas en Costa Rica	1 581 585	100,0	119 184	100,0	96 951	100,0	125 108	100,0	142 639	100,0	128 529	100,0
Con teléfono celular	1 523 268	96,3	114 013	95,7	92 816	95,7	121 880	97,4	139 190	97,6	125 414	97,6
Con computadora	761 986	48,2	47 606	39,9	32 646	33,7	53 552	42,8	40 701	28,5	46 637	36,3
Con tableta	202 433	12,8	8 381	7,0	5 426	5,6	8 249	6,6	8 078	5,7	9 246	7,2
Con servicio de internet en la vivienda	1 339 492	84,7	92 102	77,3	76 112	78,5	109 387	87,4	114 096	80,0	113 865	88,6

*Cuadro 1. Cantidad y porcentaje de viviendas que poseen diferentes TIC por región de planificación.
Fuente: INEC-Costa Rica. Encuesta Nacional de Hogares-2020.*

Los datos anteriores nos muestran que las zonas fuera del GAM cuentan con las herramientas y recursos para poder utilizar plataformas multimedia y, como lo mencioné anteriormente,

esta información representa una gran oportunidad de expansión para la educación virtual, no solo de las artes, sino de muchas otras disciplinas.

Mi justificación a nivel profesional es poder relacionar la comunicación audiovisual y multimedia con el teatro y aportar soluciones alternativas a una disciplina que se ha concebido en su totalidad de manera presencial a nivel pedagógico, y también laboral. Uno de los componentes importantes para poder cumplir con mi propósito es la interactividad.

La palabra clave es interacción; uno de los objetivos principales de la propuesta es crear una plataforma que permita la interacción entre los grupos de teatro comunitario y los profesionales del teatro en Costa Rica y que esta interacción pueda convertirse a su vez en una forma de comunicación humana y artística. También la plataforma constituye una red mediante la cual se comparte conocimiento, experiencias y la vez una oportunidad para mapear y conocer la actividad teatral de las zonas rurales, esto a futuro permitirá realizar una red de contactos para compartir no solamente conocimiento sino también propuestas teatrales en el ámbito nacional.

Ante esta situación me planteo la siguiente **pregunta de Investigación:**

¿Cómo desarrollar una plataforma multimedia para la educación teatral que beneficie a grupos de teatro comunitario en Costa Rica?

Y de ella se derivan las siguientes:

¿Qué características debería tener esta plataforma para lograr una comunicación efectiva en función del aprendizaje del teatro?

¿Cuáles son los recursos visuales y conceptuales adecuados? (Identidad, metáfora, interacción, diagramación)

¿Cuál es el problema de comunicación?

El problema de comunicación radica en la dificultad de acceder a contenido aportado por profesionales para la práctica del teatro en Costa Rica, por medio de una vía alternativa a la física o presencial, así como la interacción de estas personas facilitadoras con personas aficionadas al teatro fuera de la GAM.

Actualmente en nuestro país existen pocos centros de enseñanza fuera del área metropolitana que brinden herramientas para la práctica del teatro y, como se menciona anteriormente, una de las alternativas existentes y posibles para algunas personas es su desplazamiento en función de la especialización, no obstante, esta estrategia no siempre resulta para todas y todos.

Retomemos el caso de Rebeca Quesada, fundadora del grupo de Teatro Morpho de San Carlos quien mencionó para el medio San Carlos Digital lo siguiente:

Yo estudié Artes Dramáticas en la UCR y pensé que no era justo dejarlo para mí sola, quería que las herramientas y conocimientos que adquirí me permitieran volver a mi comunidad y ser un medio para que todas y todos tengan esa libertad de ser, a través de un personaje o de un texto y lograr un cambio positivo ya sea individual o social. (Arguedas, 2019, p.1)

Podríamos decir que el caso de Rebeca es exitoso, en el sentido de que logra sus objetivos y a su vez comparte actualmente estos conocimientos con su comunidad, sin embargo, existen otros casos en los cuales, al no lograr el ingreso, las personas aspirantes de zonas fuera de la GAM ven reducidas sus opciones en cuanto a formación teatral.

La educación teatral multimedia constituye una oportunidad para que los grupos de teatro comunitario puedan acceder a parte de los conocimientos que brindan las universidades y sus profesionales, sin tener que desplazarse. Esto a su vez permitiría difundir y mantener la cultura del teatro en zonas rurales y la proliferación o surgimiento de nuevos grupos que deseen practicar teatro, obteniendo beneficios en cultura, recreación, seguridad, integración de los pueblos, entre otros.

Existen en la red social YouTube algunas iniciativas para la enseñanza de herramientas básicas para la práctica del teatro, con contenidos como actuación, manejo de los nervios, algunas herramientas para el trabajo corporal, a los cuales podrían tener acceso los grupos de teatro comunitario. Sin embargo, en Costa Rica no existe una red de comunicación digital mediante la cual, además de obtener conocimientos de la mano de profesionales, se cuente con un medio de comunicación para enlazar iniciativas, contactos, alianzas estratégicas entre otras actividades necesarias para conectar el desarrollo teatral de la Gran Área Metropolitana con las zonas rurales.

Otro punto importante a tomar en cuenta es que, según la encuesta nacional de cultura (INEC, 2016) 78,9 % de la población consultada en zona rural no asiste a actividades escénicas, entre los porcentajes que llaman la atención podemos notar que 31,4 % de las personas no asisten porque al parecer no les gusta y 18,0 % debido a que desconoce de este tipo de eventos. En cuanto al tipo de actividades a las que asisten, el teatro se encuentra en segundo lugar con 9,0 % frente a 13,0 % de Danza. Como podemos observar existe una importante presencia del teatro en las zonas rurales, sin embargo, el alcance aún es muy bajo y se concentra principalmente en la Gran Área metropolitana. ¿Será acaso que se necesitan herramientas para la gestión teatral en la comunidad? ¿más herramientas para producir espectáculos que

tengan un mayor impacto? ¿impacto visual, contenido, corporalidad? Para una primera etapa de este proyecto es necesario enfocar esfuerzos en delimitar cuáles son las herramientas que podrían promover un mejor desarrollo del teatro comunitario en zonas rurales, en el sentido de dar prioridad a aquellos contenidos que permitan el fortalecimiento de la dinámica comunitaria y posteriormente expandir las bondades de la plataforma hacia un público general a nivel nacional.

Referencias

Escena 3 “Camino a la iluminación”

(Allan continúa caminando, lleva más de 4 kilómetros desde la estación de autobuses, de repente recibe una llamada de uno de los integrantes de la agrupación, el cuál le indica que era mejor haber tomado otro autobús hasta el lugar, sin embargo, le restan “aproximadamente” otros cuatro kilómetros para llegar.

Decide continuar y ahorrarse el dinero del bus, de todas maneras ya está a medio camino.

Lo que Allan no sabe es que cada uno de esos kilómetros en realidad son como tres...)

“Heredia por media calle” es una expresión que se utiliza para referirse a que en la ciudad de Heredia, ciudad donde vivo, nadie utiliza las aceras, caminar por ellas se vuelve tedioso, porque siempre están muy saturadas. Pero caminar por San Carlos se torna interesante, se puede observar mucho desarrollo turístico, paisaje, inclusive una que otra ave, similar a una caminata recreativa.

Existen actualmente algunas investigaciones que relacionan el teatro comunitario con la educación y su acceso en las comunidades y por otra parte algunas iniciativas digitales que buscan ofrecer alternativas de capacitación en estos temas, a continuación se muestran algunas de ellas:

Investigaciones en torno a la educación teatral y el teatro comunitario

“Guía básica teórico-práctica para promotores del teatro comunitario en Costa Rica”

Escrita por Edwin Cedeño Reyes en el año 2005, en esta Cedeño trabaja con grupos de teatro comunitario de la Región Norte y Occidente de nuestro país y se utilizan insumos como entrevistas y grupos focales para elaborar una guía que permita el desarrollo del teatro comunitario; por otra parte enfatiza o resalta la importancia del teatro en las comunidades, sus funciones culturales, sociales, organizativas, educativas, didácticas y de expresión. Para esto realiza también entrevistas a diversas personalidades del teatro costarricense.

De la investigación mencionada es importante rescatar no solamente los contenidos abordados en esta, sino algunos ejemplos de metodologías aplicadas para recabar y presentar la información para ser procesada por los promotores o futuros promotores de teatro comunitario, así como la jerarquía utilizada para priorizar unos contenidos frente a otros. Ahora bien, yo me pregunto: ¿qué pasaría si este tipo de guía estuviera en formato digital interactivo y la vez se pudiera recibir retroalimentación por parte de profesionales?

“A Escena: El teatro comunitario como estrategia en la creación de espacios de participación”

Rubén Arias y Laura Santa María desarrollan esta investigación en el año 2016 en la cual plantean una unión o enlace entre el Teatro Comunitario y el Trabajo Social:

Para aportar en la creación de nuevos espacios de actuación profesional, así como para brindar herramientas teóricas a la profesión, lo anterior para crear una visión diferente de ver el arte, en este caso el teatro como un mecanismo de transformación por medio de la creación de nuevos espacios de participación para las comunidades.

(Arias Vargas y Santamaría Villegas, 2016, p.2)

Esta investigación plantea tres puntos muy relevantes para este proyecto, el primero es el hecho de promocionar el teatro comunitario como objeto de estudio para el trabajo social. Este dato ampliaría la utilidad de una plataforma para la educación teatral multimedia, en el sentido de que, por medio de una plataforma que cuente con dichas especificidades, es posible conectar no solamente profesionales del teatro con grupos de teatro comunitario, sino profesionales de otras áreas del conocimiento.

El segundo aspecto relevante se enfoca en la utilidad del teatro comunitario como medio de transformación social. En las conclusiones de dicha investigación se menciona una serie de recomendaciones para trabajadores sociales que deseen poner en práctica el teatro como estrategia social y creativa en comunidades, lo cual convierte a esta plataforma multimedia en una opción a consultar como guía para el desarrollo teatral en la comunidad, siempre y cuando incluya ese tipo de asesoría pedagógica en sus contenidos.

Como tercer punto es importante destacar, como se menciona en la cita, la creación de nuevos espacios para la participación de las comunidades, por lo tanto sería muy interesante que existiera dentro de la plataforma un espacio donde mi comunidad se viera representada o al menos cada grupo de teatro comunitario.

Cuando hablamos de teatro comunitario es inevitable mencionar que toda iniciativa teatral en la comunidad tiene un componente educativo, es decir, que cada agrupación, de una u otra forma, se preocupa por que las personas que integran estos colectivos reciban una preparación en torno a diversos conocimientos que les permitan enfrentarse a sus necesidades teatrales y de creación.

Un claro ejemplo de lo anterior lo constituye la Asociación Cultural AMUBIS que como menciona Miguel Acuña en su artículo “Amubis: trascender en el tiempo de la mano del arte”:

Amubis, ha marcado un hito en la gestión cultural comunitaria y en la historia de la cultura popular costarricense. Su trabajo como organización independiente, autogestionaria, sin fines de lucro dedicada desde hace 40 años, a la promoción y divulgación de actividades culturales de todo tipo con el fin de educar y sensibilizar a la población para una sana convivencia humana, es el resultado que sus miembros, a través del trabajo voluntario han logrado consolidar, haciendo de esta labor un estilo de vida. (Acuña, 2017, p.41)

El componente educativo es inherente al teatro comunitario y como podemos observar se maneja en dos vías, de manera interna y externa; tal y como lo menciona Acuña, el objetivo principal es educar y sensibilizar a la población para una sana convivencia humana.

Acuña continúa mencionando:

El teatro fue principalmente en sus inicios la columna vertebral de la agrupación, lo que permitió profundizar la mirada social y el ejercicio de la cultura para incidir en la realidad, por lo que se convierte en un medio de conocimiento y sensibilización social para sus integrantes.

Durante los primeros años el grupo recibió apoyo y capacitación a través del programa de promotores de teatro aficionado de la Compañía Nacional de Teatro, programa que se mantuvo algunos años. Cabe destacar que de acuerdo con nuestros registros, Amubis es el único grupo de teatro aficionado o comunal que se mantiene activo como resultado de esos programas estatales. (Acuña, 2017, p.41)

De la cita anterior me parece relevante rescatar dos puntos: el primero de ellos es la importancia de la educación teatral como medio para la sensibilización social de las personas integrantes de grupos de teatro, lo cual incide directamente en la calidad de formación y las

personas instructoras adecuadas. El segundo punto a rescatar son las iniciativas desarrolladas por la Compañía Nacional de Teatro en función de la capacitación de las agrupaciones de teatro comunitario, lo cual indica que existe un antecedente tangible sobre la preocupación del Estado por capacitar y crear en las comunidades agrupaciones formadas por profesionales de distintas áreas, esfuerzo que no ha sido en vano puesto que existe una agrupación tan sólida como es el caso de AMUBIS.

Otro caso a tomar en cuenta se refleja en el Estudio del Teatro Comunitario en Costa Rica realizado en función de la Red Nacional de Teatro Comunitario de Costa Rica, estudio en el cual se logran identificar aproximadamente 77 agrupaciones de teatro comunitario a nivel nacional. Uno de los puntos importantes a destacar del estudio son las profesiones o actividades de las personas participantes de dichos grupos, por tanto, se debe contemplar que:

Los integrantes de grupos de Teatro Comunitario cuentan con un alto grado académico, en donde el 33% de sus integrantes se encuentra cursando la universidad o ya la terminó...Dentro de las profesiones se encuentran abogados, ingenieros, economistas, administradores, panaderos, maquillistas, pero la mayor población son los docentes, ya sea estudiantes universitarios o egresados, que se puede mencionar que son los principales impulsores para que el teatro se desarrolle y siga creciendo en las comunidades (Condori, Bloise y Morales, 2017, p.6)

Como se menciona en la cita anterior, algunas personas docentes con estudios universitarios conforman una maquinaria social muy importante para el desarrollo del teatro comunitario, son estas personas las que por medio de su vocación docente fomentan la enseñanza del teatro y otras artes en la comunidad. Es en este punto donde resulta sumamente importante que la plataforma “Fiebres por el Teatro” se nutra de este material humano con formación

profesional y vocación para la docencia y pueda transmitir su conocimiento de manera remota.

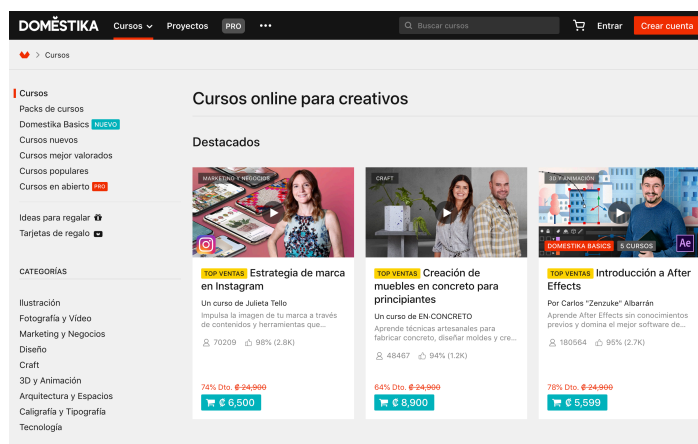
Plataformas educativas digitales y de formación teatral

El sistema de la educación en línea ha crecido en los últimos años de manera acelerada y la emergencia ocasionada por la covid-19 vino a consolidar una opción educativa que disminuye las distancias y conecta a personas de la mayoría de las zonas del mundo, siempre y cuando cuenten con conexión a internet. Algunas de estas plataformas educativas ofrecen opciones dignas de destacar y tomar en cuenta como referencia, ya que mantienen y consolidan estrategias de diseño, mercadeo, manejo de la información, entre otras características que podrían ser útiles a la hora de diseñar mi plataforma.

Por otra parte, algunos de estos sitios se han aventurado a llevar la educación teatral a la web, es por esto que constituyen un pilar que no se puede dejar de mencionar. Entre las plataformas elegidas encontramos las siguientes:

Domestika⁵ (ver ilustración 1) es una plataforma para el aprendizaje en línea; esta plataforma ofrece cursos impartidos por diferentes profesionales de diversas áreas, los cursos son accesibles para aquellas personas aficionadas o profesionales que deseen mejorar su conocimiento en algún aspecto.

⁵ <https://www.domestika.org/es>



*Ilustración 1. Sitio Domestika
Fuente: <https://www.domestika.org/es>*

De esta plataforma rescato el sentido de comunidad, es decir podemos encontrar personas de muchas disciplinas que brindan diferentes cursos y en ocasiones el conocimiento entre profesionales se complementa. Es importante destacar la variedad de cursos que ofrecen, encontré en ella un curso dedicado a la ilustración y construcción de un teatro en papel, este podría ser similar a un curso de escenografía y distribución del espacio escenográfico.

Otro de los aciertos de esta plataforma es su grado de interactividad y contenido multimedia, en el sentido de que el usuario administra sus horarios, contenido y pueden interactuar con las personas docentes. Desde el punto de vista multimedia los cursos incluyen textos, comentarios de usuarios, mensajes, información, datos, gráficos, noticias, artículos, fotografías, videos, sonidos, imágenes, ilustraciones y programas computacionales. Es decir, los cursos se enriquecen y complementan utilizando diferentes medios y herramientas para el aprendizaje.

Creactívate (ver ilustración 2) es una iniciativa del grupo “Mejor Teatro” que junto a una serie de patrocinadores desarrollaron en México la plataforma mejorcreactivate.com, en la

cual brindan una oferta de cursos en diferentes disciplinas artísticas, impartidos por personas de las artes escénicas de gran renombre o muy conocidas en el medio artístico mexicano.



Ilustración 2. Sitio Creactivate

Las actividades serán presentadas por actores y creadores de teatro con reconocimiento público. De esta forma el proyecto brinda entretenimiento al público, al tiempo que se generan ingresos para las personas que dependen de esta labor, y mantienen unidos a los fanáticos del teatro con sus artistas favoritos.

“Recreación, entrenamiento y perfeccionamiento”, así es como la actriz Michelle Rodríguez define los propósitos del programa CreActívate. (Alba, 2020)⁶

La plataforma se ha convertido en un espacio alternativo para la comunicación entre profesionales y amantes del teatro o las artes, un punto sumamente rescatable de la plataforma es que utiliza el reconocimiento público de estos actores y actrices como un gancho de mercadeo, esto agrega una especie de valor agregado a la propuesta. El componente

⁶ <https://www.dondeir.com/cultura/creactivate-cursos-de-teatro-online-con-tus-actores-favoritos/2020/05>

entrenamiento y perfeccionamiento es muy importante para la plataforma y, por otra parte, el componente entretenimiento cuenta con un porcentaje de relevancia sumamente alto. El teatro posee un alto valor en cuanto a entretenimiento inclusive en la pedagogía, sin embargo, es pertinente tomar en cuenta también que muchas plataformas o redes sociales están basadas en una forma de entretenimiento en línea así como la distribución de contenidos y otros recursos que mantienen a la persona usuaria dentro de la plataforma.

Otra iniciativa que puedo mencionar es la plataforma **Aprendum.com** (ver ilustración 3), un sitio web especializado en la formación online, estos cuentan con un curso denominado: Curso a distancia de escenificación y teatro infantil.



Ilustración 3. Sitio Aprendum

El curso es en línea y cuenta con una duración de 120 horas, con respecto al curso estos mencionan lo siguiente:

Este curso está dirigido a aquellos particulares sin conocimientos previos de expresión artística que ya se dedicaban a la docencia o a la educación infantil con

mantenerles dentro, de lo contrario migrarían hacia otras alternativas más atractivas que les permitan auto gestionar sus espacios.

Conceptos Clave

ACTO 3. La Bienvenida

Escena 1 “Los conceptos son la clave”

(Son las 11:30 de la mañana, vemos a Allan caminar hacia una especie de salón comunal, está empapado en sudor y su piel tiene un tono moreno rojizo. Al ingresar al lugar se encuentra con las personas integrantes del grupo de Teatro Morpho quienes le esperaban para su sorpresa con un almuerzo, la presión e incomodidad por la larga caminata empieza a disminuir...)

A veces me pongo a pensar en la gran maquinaria humana del teatro comunitario, ¿cómo es posible que estas personas se organicen de esta manera para compartir un almuerzo, para ofrecer lo que tienen, para compartir sin interés alguno?, eso sucedía en la escuela cuando era pequeño, cuesta mucho ver una dedicación así en el área metropolitana, sin que sea mediante la contratación de un servicio de comidas preparadas. A mi parecer desconocemos muchas veces algunos puntos clave necesarios para dar valor real a una actividad, entre estas, el teatro comunitario. ¿Sabemos lo que es el teatro comunitario y su aporte al desarrollo de una comunidad? ¿Qué conceptos debo conocer para poder desarrollar alguna iniciativa que beneficie a esta población?

Para poder desarrollar una plataforma para la educación teatral dirigida a grupos de teatro comunitario es importante definir y conocer a mi parecer los siguientes conceptos clave:

Teatro Comunitario

Al hablar de un Teatro Comunitario, se habla de un teatro que se define y se caracteriza principalmente por ser un trabajo de grupo, una labor colectiva que realiza un grupo de personas con un fin en común y estas utilizan el teatro como medio de expresión o como excusa para unirse bajo las mismas premisas...el teatro comunitario no es sinónimo de Teatro Callejero (teatro que se practica en espacios abiertos) porque puede ser teatro comunitario que se presente en salas o espacios cerrados; tampoco es sinónimo de teatro popular o costumbrista , ya que las temáticas del teatro comunitario abarcan un mayor espectro. (Arias y Santamaría, 2016, p.68)

Arias y Santamaría (2016) definen al Teatro Comunitario como un trabajo de grupo, como un espacio para la expresión, un espacio como se mencionó anteriormente para el desarrollo de la comunidad y la colectividad social. De lo anterior se rescata, por otra parte, la acción de no solamente delimitar el concepto de teatro comunitario sino diferenciarlo de otras disciplinas teatrales que también pueden desarrollarse en la comunidad pero que sin embargo poseen características diferentes.

El Teatro Comunitario considera que el arte es un derecho de todos. Claro que no necesariamente el arte y el artista son la misma cosa. Un vecino cualquiera, de la edad que fuere, puede poblar su vida de una fuerte presencia de arte sin ser él, en su individualidad, un artista. Sin embargo, puede edificar junto con otros un producto artístico que tome de cada cual lo mejor, el resultado colectivo muchas veces se convierte en una creación que tiene valor artístico, esto es, una construcción con mirada, con opinión, que constituye un mundo consistente...una mirada que se nutre de una cantera de elementos muy rica: la comunidad. (Scher ,2010,p .91).

La definición antes expuesta aporta un sentido mucho más abierto a la lógica del teatro comunitario, ya que lo denomina como un derecho de todos, es decir, que no es exclusivo de cierto sector y que no necesariamente al convivir con el arte una persona se convierte en un artista creador, pero el producto resultante de su trabajo en colectivo se convierte en un producto artístico. Lo anterior funciona en el sentido de justificar una plataforma mucho más abierta, una plataforma al alcance de todos y todas, sean personas, profesionales, empíricos, de diversas profesiones o disciplinas.

Teatro y Multimedia

Actualmente el teatro utiliza una serie de recursos para complementar su diseño escénico, video proyecciones, música, estrategias de marketing y publicidad entre otros. No obstante, en este caso es importante definir la función de lo multimedia en función de una formación teatral.

Una de las grandes transformaciones experimentadas por el teatro actual es la inclusión y utilización de procedimientos, técnicas, imágenes y elementos visuales que se asocian con los medios de comunicación masiva, especialmente el cine, la televisión, los videos musicales y técnicas de marketing (Villegas,1999, p.79).

El uso de recursos multimedia en función de una formación teatral se refiere al uso de medios de comunicación masiva, plataformas, redes sociales y herramientas en línea para la educación o formación de habilidades en función de lo teatral. Dichas herramientas podrían modificar la pedagogía aplicada a la enseñanza del teatro tradicional.

Multimedia

Etimológicamente la palabra multi-media significa “múltiples medios”, y, utilizada en el contexto de las tecnologías de la información, hace referencia a que existen múltiples intermediarios entre la fuente y el destino de la información, es decir, que se utilizan diversos medios para almacenar, transmitir, mostrar o percibir la información. Más precisamente llamamos multimedia a cualquier combinación de texto, sonidos, imágenes o gráficos estáticos o en movimiento (Fernández ,2005, p.3).

Es así como lo multimedia utiliza diferentes medios para transmitir información. De la definición se rescata al medio en sí como un intermediario por el cual se transmiten ciertas ideas o conocimientos. En el caso de una plataforma multimedia para la educación teatral el uso de determinado medio dependerá de las características y lenguaje del medio o plataforma (red social, página web, entre otros). Su función por otra parte es percibir o aprender la información de una manera diferente.

Multimedia Digital

«Es la integración en un sistema informático de texto, gráficos, imágenes, video, animaciones, sonido y cualquier otro medio que pueda ser tratado digitalmente» (Fernández, 2005, p.3).

De lo anterior se rescata que lo multimedia no necesariamente se encuentra en medios fuera de la plataforma, sino que puede perfectamente pertenecer a un solo sistema informático y que todo se encuentre en un mismo lugar a la mano del usuario. El requisito principal es que pueda ser tratado digitalmente y en este caso anexo a la plataforma.

Plataforma multimedia

Una plataforma multimedia es concebida como un sistema multimedia en el cual convergen diversos contenidos, sean estos texto, videos, gráficos e imágenes, animaciones, sonido, entre otros.

Según Jesús Salinas (1996) entre los elementos que forman un sistema multimedia se encuentran:

Nodos: Fragmentos de texto, gráficos, video u otra información. Puede ser un simple gráfico hasta un documento completo, son la unidad básica de almacenamiento de la información. La modularización permite al usuario determinar a qué nodo de información acceder con posterioridad.

Conexiones o enlaces: Son las interconexiones entre nodos que establecen la interrelación entre la información, son generalmente asociativos. Pueden darse conexiones referencia (ida y vuelta), de organización (permiten desenvolverse en una red de nodos interconectados), un valor, un texto, hay conexiones explícitas e implícitas.

Red de ideas: Proporcionan la estructura organizativa del sistema. La estructura del nodo y la estructura de conexiones forman una red de ideas o sistema de ideas interrelacionadas o interconectadas.

Itinerarios o recorridos: Suelen ser guías, pueden ser determinados por el autor, el usuario o el alumno, basándose en una responsabilidad compartida. Muchos sistemas permiten al usuario crear sus propios itinerarios, e incluso almacenar las rutas recorridas para poder rehacerlas, etc. (p.3).

Estos elementos antes mencionados podrían ser utilizados como herramientas para la creación de un diseño mucho más enfocado a los usuarios, en el sentido del orden que

mantendrá el sitio, como por ejemplo determinar qué elementos conformarán una red hasta llevar al usuario a una experiencia en específico.

Interactividad

Permite determinar al usuario la secuencia mediante la cual desea acceder la información. Puede, también, añadirla o introducirla haciéndola más significativa para él o ella (colaboración), y le permite, también, construir y estructurar su propia base de conocimiento. El nivel del control del usuario varía de acuerdo con el sistema y sus propósitos... el usuario puede acelerar/desacelerar, cambiar de dirección, ampliar los horizontes de su información... (Salinas ,1996, p.4)

Como se mencionó anteriormente, la interactividad facilita a la persona usuaria procesar la información de manera diferente y tomar el control de ella, puede modificarla o digerirla en un tiempo determinado o no. En el caso de una plataforma educativa esta información podría estar mediada por profesionales a manera de retroalimentación y a la vez incluir contenidos que el usuario pueda manejar por su cuenta y en su tiempo.

Otro punto importante a tomar en cuenta es el tipo de interacción que incluirá la plataforma y para esto Sharp, H., Rogers, Y. y Preece, J. (2019) plantean los siguientes tipos de interacción:

- 1. Instrucción:** La persona usuaria da una instrucción al sistema por medio de comandos, botones, instrucciones de voz, entre otras.
- 2. Conversación:** Las personas establecen un diálogo con el sistema, por ejemplo al escribir una pregunta y recibir diferentes respuestas por parte del sistema.
- 3. Manipulación:** Se interactúa con el sistema afectando, modificando o manipulando los objetos de este. El sistema puede recopilar información del comportamiento de la persona usuaria dentro de la plataforma.

4. **Exploración:** Las personas se mueven a través de espacios virtuales o físicos, pueden usar tecnología basada en realidad virtual o el uso de sensores.
5. **Respuesta:** Es cuando el sistema inicia la interacción y la persona usuaria elige una opción como respuesta. El sistema podría tomar por otra parte la iniciativa, basado en diferentes comportamientos de la persona, como por ejemplo al realizar una búsqueda de información y brindar sugerencias o cuando se acercan con el cursor hacia determinada zona y desplegar menús de sugerencias. (p.81)

Es importante destacar que no es necesario que la plataforma incluya todas estas características para tener un grado de interactividad, pero por otra parte, se podría decir que las incluye de diferentes maneras, adaptadas para brindar una experiencia alternativa en formación teatral.

Plataforma multimedia vrs multimedia interactivo

Ambos sistemas presentan aplicabilidad en la enseñanza. Pero, las características de cada uno de ellos hacen que tengan campos bien definidos de aplicación. Mientras que en las presentaciones multimedia el control de la comunicación está en manos del emisor (docente, museo, etc..) en los multimedia interactivos la información se presenta de acuerdo con las acciones y demandas del usuario. En este sentido, no debe confundirse la respuesta motora de pulsar el ratón para avanzar, etc.. con interactividad. (Salinas,1996, p.5)

Una plataforma multimedia mantiene una dinámica informativa, el usuario tiene acceso a diversos tipos de información, sin embargo, esta se encuentra estática en diferentes medios. En el caso del multimedia interactivo la información se encuentra al servicio del usuario, este puede realizar diversas acciones con dicha información, crear nuevo contenido y recibir

retroalimentación por parte del emisor.

Salinas (1996) menciona lo siguiente acerca del multimedia interactivo:

Un sistema multimedia interactivo es, en definitiva, aquel en el que video, audio, informática y publicaciones electrónicas convergen para proporcionar un sistema de diálogo en el que la secuenciación y selección de la información de los distintos medios viene determinada por las respuestas o decisiones del usuario. (p.6)

En esencia se trata de la creación de una plataforma que como lo menciona el texto anterior permita un sistema de diálogo, el cual contará con un objetivo en común: compartir los conocimientos básicos necesarios para la práctica del teatro en las comunidades. Es importante destacar que el hecho de compartir conocimiento básico no implica menospreciar el carácter formativo profesional con el que cuentan los centros de enseñanza autorizados para otorgar títulos profesionales, pero sí podría convertirse en un aliciente para muchas personas que deseen ser profesionales en la materia y por diversas razones no han podido iniciar su formación o para personas aficionadas que simplemente quieran practicar el teatro como pasatiempo o complementarlo con su desempeño como profesionales en otras disciplinas.

Diseño responsivo

Uno de los puntos principales a considerar a la hora de diseñar una plataforma web se enfoca en los dispositivos en que esta será utilizada o visualizada, ya que estos cuentan con diferentes tamaños en sus pantallas, por lo tanto se debe tomar en cuenta que no es necesario crear una versión diferente de la plataforma para cada dispositivo, sino un diseño que se adapte a las diferentes vistas dependiendo de dónde se visualice.

Al respecto Cooper, Reimann, Cronin y Noessel (2014) mencionan que «este método incluye crear una cuadrícula de diseño en la cual el contenido posea la suficiente flexibilidad para adaptarse, este debe tomar en cuenta el ancho de la pantalla y establecer puntos de diseño en común». Básicamente consiste en que el contenido de cada una de las secciones se adapte automáticamente al ser detectado por un nuevo dispositivo según el tamaño y la resolución de su pantalla.

Con respecto a la importancia de esta estrategia a nivel educativo Shift Elearning (2015) en su “Guía para principiantes sobre diseño responsive” menciona que:

Satisface al usuario según su comportamiento y ambientes: Cada vez más personas estudiantes usan múltiples dispositivos; en consecuencia, requieren la libertad de acceder al conocimiento por medio de los dispositivos de su elección y de llevar los cursos a su propio ritmo.

Brinda una experiencia de usuario extraordinaria: Las y los estudiantes no necesitan ampliar la pantalla o escoger qué texto o imágenes visualizar ya que al adaptarse este ofrece una vista global.

Propicia una mayor participación de la persona usuaria: Mantiene a las y los estudiantes concentrados en el curso y por otra parte la mayoría prefiere la educación en línea modular (adaptable a cualquier dispositivo) a la tradicional que solo se puede visualizar en una computadora. (p.11)

Una plataforma dedicada a la enseñanza del teatro debe adaptarse a los diferentes dispositivos ya que su público meta necesita la suficiente flexibilidad para elegir en qué espacio o tiempo aprovecha sus contenidos, y, por otra parte, se deben tomar en cuenta las condiciones socioeconómicas, ya que en algunos hogares, por ejemplo, únicamente se cuenta con acceso

a una computadora por familia, por lo tanto esta persona estudiante posiblemente accederá al contenido desde su celular.

Educación Virtual

La educación ha estado, está y seguirá estando presente en la historia de la humanidad. Pero irá tomando nuevas formas y se irá acomodando a las circunstancias. Las instituciones educativas y las maneras de educar han ido cambiando... y seguramente seguirán en esa misma tónica, hasta el punto de que aparezcan figuras novedosas y, seguramente, desaparezcan elementos que, en algún momento, se veían como pilares inamovibles. (Unigarro, 2004, p.13)

La pandemia causada por la COVID-19 se convirtió en una circunstancia de peso que cambió el rumbo de la educación en el mundo, antes de esto ya existían definiciones y aplicaciones de la educación virtual.

Educación virtual significa que se genera un proceso educativo, una acción comunicativa con intenciones de formación, en un lugar distinto al salón de clases: en el ciberespacio; en una temporalidad que puede ser sincrónica o asincrónica y sin la necesidad de que los cuerpos de maestros y alumnos estén presentes.” (Unigarro, 2004, p. 46)

La comunicación con intención de formación es el factor principal de la educación virtual; es así como es posible emplear diversas plataformas con la intención de cubrir, ya sea de manera sincrónica o asincrónica, un determinado contenido.

Por otra parte Sanabria (2020) plantea que la educación virtual es una oportunidad para “aprender a aprender”, haciendo alusión a que la educación virtual es una oportunidad para que las personas estudiantes administren su formación educativa y gestionen sus contenidos. «Este objetivo es indispensable en el ecosistema virtual, el cual implica una mirada

contextualizada y adaptada a la convergencia entre el sistema educativo, profesional y social.» (Sanabria, 2020, p.4)

La educación virtual en situaciones como la pandemia necesita una mirada de acuerdo con contexto y por otra parte la colaboración y adaptación por así decirlo del sistema educativo, del profesional que imparte el conocimiento y de las dinámicas sociales. No en vano menciona Sanabria la importancia de aprender a aprender, refiriéndose al desarrollo de una educación autónoma, que ante las barreras sociales y de comunicación facilita el acceso al conocimiento de forma sincrónica y asincrónica, permitiendo el aprendizaje en el momento adecuado. Es la persona estudiante quien elige qué tipo de contenidos y en qué orden desea aprovecharlos.

Por su parte Unigarro (2004) plantea las siguientes ventajas de la educación virtual:

1. Está disponible en cualquier lugar en que estén ubicados los alumnos.
2. Se acomoda a los tiempos del estudiante.
3. Enfatiza mayor responsabilidad por parte del alumno en su propio aprendizaje.
4. Brinda tanto al maestro como a los alumnos oportunidad de invertir más tiempo en actividades educativas.
5. Ofrece alternativas a los alumnos sobre ritmo, metodología, formatos, profundización de contenidos.
6. Permite generar verdaderos procesos de autoevaluación y coevaluación. (p. 49-51)

Si bien es cierto la enseñanza del teatro está concebida idealmente de forma presencial, la educación virtual nos brinda una herramienta alternativa para la introducción al mundo del teatro, mediante dinámicas de ciertos contenidos adaptadas a la web. Además, se pueden ofrecer alternativas metodológicas y de contenido para ser aplicadas de manera presencial en

los diferentes grupos de teatro comunitario, como una especie de asesoría, permitiendo a su vez una retroalimentación.

Con respecto al rol de la persona estudiante en la educación virtual Sanabria (2020) menciona las siguientes características:

1. Debe aprender metacognitivamente. Se trata de que sea consciente sobre cómo aprende y, a partir de ello, genere sus propias estrategias para aprender.
2. Debe aprender colaborativamente. Trabajar con personas contribuye a que el estudiante contemple diversas perspectivas sobre un mismo fenómeno, lo que le ayudará a enriquecer sus conocimientos desde un punto de vista conceptual y práctico.
3. Mejorar su competencia digital. Ello se asocia al manejo de herramientas tecnológicas para la elaboración de trabajos, el desarrollo de su comportamiento ético y la construcción de su conocimiento.
4. Comunicarse adecuadamente, de forma asertiva, en las plataformas tecnológicas con mensajes propios.
5. Desarrollar aspectos socioafectivos y manejar sus emociones...una tarea atrasada o una conexión irregular a internet puede generar incertidumbre y ansiedad.
6. Aprender de forma autónoma y autodirigida. La formación virtual requiere que el estudiante tome consciencia de qué tiempo dispone para estudiar, de cuándo, dónde y cómo hacerlo.
7. Gestionar adecuadamente el tiempo y el espacio para su proceso de aprendizaje.

(Sanabria, 2020, p.p 9-10)

Si bien la educación virtual permite acceder una gran variedad de contenidos pues como indica Sanabria (2020) la persona estudiante debe cumplir con ciertas tareas para un mejor

aprovechamiento, me parece conveniente también que una plataforma multimedia para la educación teatral pueda brindar contenidos cortos y accesibles, que permitan aprovechar el conocimiento en periodos más breves al habitual y con una cierta progresión, de manera que se facilite el manejo del tiempo, la comunicación y una mejor comprensión del lenguaje que maneja el sitio.

En cuanto al rol de la persona facilitadora o docente, Sanabria (2020) menciona que esta:

Se debe centrar en el acompañamiento al estudiante, mediante una mediación estratégica de acuerdo con las necesidades que este muestre durante su aprendizaje... debe planificar su acción y contextualizar las experiencias de contenido, diseño, y selección de recursos y actividades... su habilidad comunicativa como moderador de estos ambientes es vital. (Sanabria, 2020, p.10)

Todo proceso de aprendizaje en torno al teatro conlleva una planificación en función de diferentes objetivos, y el rol de la persona facilitadora es vital para la plataforma, ya que su comunicación debe ser clara, simple y concreta, sin dejar de lado la creatividad. Por tal motivo es relevante hablar también de una pedagogía virtual, de manera que la persona facilitadora aplique determinadas estrategias en función de un acompañamiento efectivo, así como el diseño de la experiencia y contenido.

Pedagogía Virtual

Podríamos entender la pedagogía virtual como todas aquellas metodologías utilizadas para adaptar los diferentes procesos educativos a una dinámica de educación virtual, al respecto Buitrago (2013) menciona que:

- La educación virtual es diferente de la física y por ende deben entenderse sus dinámicas de maneras distintas, pues aunque parezca obvio muchas veces se pretende hacer en lo virtual, lo mismo que en lo presencial.
- Se debe pensar en la triada tecnología-comunicación-educación, desde una perspectiva histórica⁹.
- Tener presente que en todo ambiente educativo están presentes las formas de mediación y de interacción. La interacción entendida desde las relaciones que establece un sujeto en su proceso de aprendizaje...el tipo de interacciones y mediaciones que intervienen en ese proceso deben cambiar.
- Se debe entender un modelo de este tipo como abierto e incompleto, pues es cambiante, dinámico y debe ir ajustando sus propuestas con el tiempo. De ahí que debe ser flexible curricular y metodológicamente.¹⁰
- Este modelo debe tener en cuenta propuestas continuas y atractivas de evaluación para docentes, administradores y demás actores del proceso. Formación que no debe centrarse en el uso de la herramienta en sí, sino en la concepción de lo pedagógico, lo didáctico, lo administrativo, lo normativo (reglas claras), desde este modelo.
- Debe haber un mapa, una ruta que guíe el trayecto hacia la construcción de las actividades puntuales de enseñanza aprendizaje.

⁹ Buitrago (2013) hace referencia a que el ser humano siempre ha estado acompañado de la tecnología, por lo tanto se debe procurar en la pedagogía virtual, que esta acompañe los procesos de comunicación y educativos, como por ejemplo el usos de multimedia y herramientas tecnológicas alternativas.

¹⁰ Es importante que la persona que utiliza esta plataforma sienta la libertad de completar el contenido con total libertad, por lo tanto se debe procurar el consumo de contenidos en periodos cortos.

Buitrago (2013) plantea o sugiere diversas características que considero sumamente importantes para el desarrollo de la plataforma en cuestión, resalto, entre estas, el diferenciar la educación virtual de la presencial y no pretender que la enseñanza en teatro se produzca de la misma forma que en la presencialidad sino buscar sus propios métodos. El aprovechar la tecnología al máximo utilizando diversas estrategias pedagógicas se convierte en un punto clave para mantener una formación dinámica. La modificación de la interacción, flexibilidad de los contenidos, y, muy importante, la constante evaluación de las estrategias pedagógicas permitirá sostener y actualizar constantemente la plataforma según las necesidades de la persona usuaria.

Descripción

ACTO 4 El Taller de Teatro

Escena 1 “¿Cómo es un taller de teatro?”

(Después de comer y hacer una presentación inicial, Allan se reúne con las y los integrantes del grupo de teatro Morpho, se colocan en forma de círculo y proceden a realizar el taller de teatro, las personas participantes se encuentran a la expectativa, y con gran emoción, ya que en muy pocas ocasiones tienen la posibilidad de contar con la presencia de profesionales en teatro que realicen este tipo de iniciativas.)

Un taller de teatro es como una especie de ritual humano, cuando se brinda por primera vez se da la bienvenida y se establecen las condiciones o reglas del juego. Se conoce de alguna manera a las personas participantes al plantear varias preguntas, posteriormente se procede a preparar el cuerpo para el trabajo, se realizan juegos previos y luego se plantean los conceptos, ejercicios y prácticas. Para cerrar se realiza un estiramiento final y consultas, una

despedida y agradecimiento, y en ciertas ocasiones se entrega alguna especie de certificado de participación como recompensa al esfuerzo.

Repasemos las etapas:

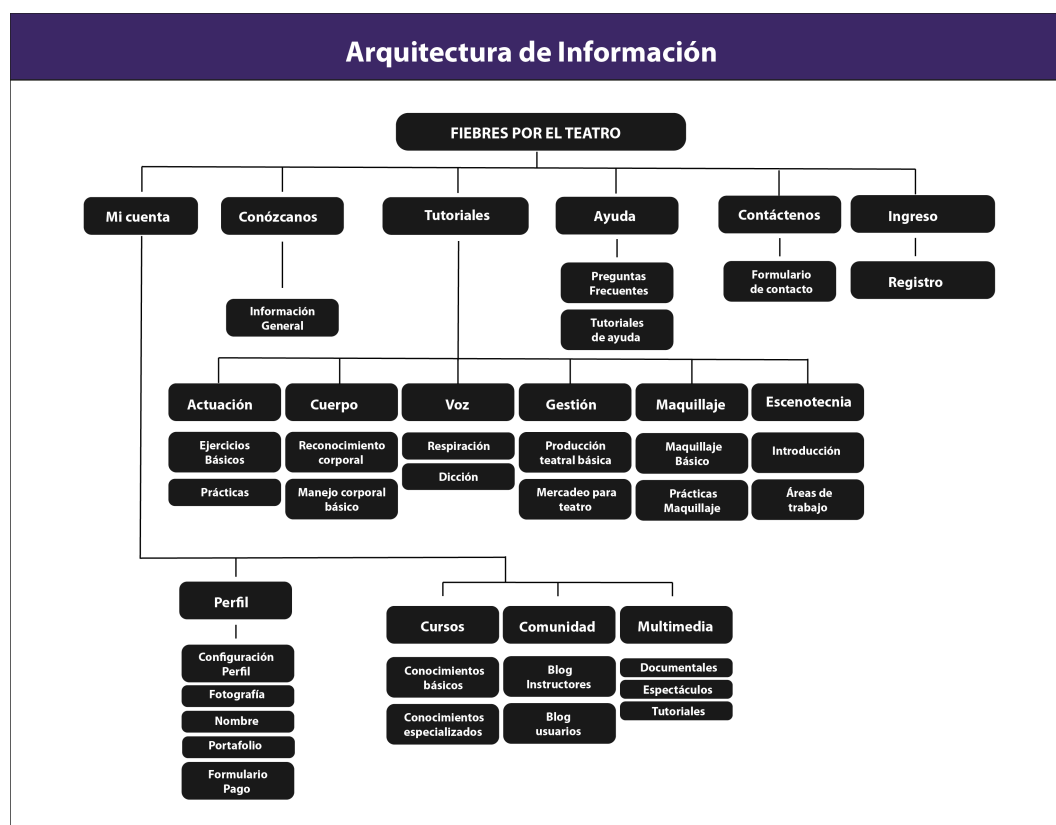
Etapas de un taller de teatro	
1. Bienvenida	7. Ejercicios y prácticas
2. Reglas del juego	8. Estiramiento final
3. Información de las personas participantes	9. Consultas
4. Preparación del cuerpo	10. Despedida
5. Juegos previos	11. Recompensa
6. Conceptos	

*Tabla 1. Etapas taller de teatro
Fuente: Elaboración propia.*

Escena 2. “Una experiencia de enseñanza digital”

(Allan observa a las personas participantes mientras realizan los ejercicios y prácticas y analiza en silencio la situación)

Cuando a una persona le motiva o apasiona algo, hace lo posible por realizarlo con todo el empeño, se convierte en su pasión. Si una persona desea practicar el teatro y es su aliciente, ¿por qué no ayudarlo de alguna manera, eliminando o al menos disminuyendo esas brechas que de alguna manera lo hacen un poco más difícil? Una plataforma multimedia para la educación teatral es posible y ayudaría a disminuir esas barreras. Para mi propuesta propongo la siguiente arquitectura de información representada en la figura 1:



*Figura 1. Arquitectura de información
Fuente: Elaboración propia*

La plataforma utiliza como inspiración para cada una de sus secciones algunas de las etapas de un taller de teatro (Ver tabla 1). A continuación procedo a detallar cada sección y su vínculo con cada etapa:

1. Bienvenida: Una vez que la persona usuaria ingresa, se encuentra con una primera sección o el inicio de la plataforma, una especie de bienvenida al mundo del teatro en donde puede observar fotografías de actrices, actores costarricenses y espectáculos. Esta sección incluye los botones conózcenos, tutoriales, ayuda, contáctenos y por último el botón de ingreso para personas registradas, y el botón de registro para personas que no posean una cuenta.

2.Reglas del Juego: Esta etapa se relaciona con el botón conózcenos en donde la persona puede conocer las reglas de la plataforma, las condiciones del servicio en general, el uso de algunos espacios gratuitos y espacios de paga, entre otras informaciones.

3. Información de las personas participantes: Esta etapa se relaciona con el botón registro, sección en la cual, una vez leídas y aprobadas las condiciones del servicio, la persona puede facilitar sus datos personales para registrarse en la plataforma, información de pago entre otros. El registro en la plataforma es completamente gratuito y le da acceso a la persona usuaria a los cursos impartidos por profesionales y a las secciones “comunidad” y “multimedia”.

4. Preparación del cuerpo: Se relaciona con la sección “Mi cuenta” y el botón del perfil, en donde la persona usuaria tiene la libertad de crear un perfil, este es su sitio personal con el cual se identificará, es su espacio personal, que modificará a su antojo y en relación con el teatro. Podrá agregar fotografías de espectáculos teatrales en los que haya participado, algún currículum u otros detalles que desee agregar. Además, puede configurar el fondo, colores, objetos, entre otros. Este perfil puede servir a futuro para que exista interacción con otras personas y profesionales dentro de la plataforma.

5. Juegos previos: Esta etapa se relaciona con el botón “tutoriales” mediante el cual la persona podrá acceder a tutoriales básicos gratuitos en las áreas de actuación, cuerpo, voz, gestión, maquillaje y escenotécnica, sin necesidad de registrarse. La plataforma cuenta con contenido de acceso gratuito y acceso de paga. Como parte del contenido gratuito incluye tutoriales paso a paso en diversas disciplinas, videos, audios e imágenes a los cuales podrá acceder de manera gratuita para realizar una prueba de la plataforma; los contenidos no serán restringidos. Por otra parte, en las salas de pago o salones de clase también cuenta con una primera lección de prueba gratuita, con lo cual podrá decidir si ingresa o no a esa tutoría.

6. Conceptos: Esta etapa se relaciona directamente con los botones de contenido de cada uno de los tutoriales gratuitos, los cuales incluyen conceptos básicos para cada área, explicados en función de las personas principiantes.

7. Ejercicios y prácticas: Esta se relaciona con el botón de “cursos”, en donde se encuentran salones de aprendizaje divididos por áreas (conocimientos básicos y avanzados). Cada salón será asignado a un profesional o instructor específico, quien configurará también su perfil y su espacio o salón de clases de acuerdo con su consideración y relación con la materia a impartir; cada instructor, por otra parte, podrá brindar lecciones por medio de tutoriales asincrónicos o clases sincrónicas en línea, podrá utilizar también contenido multimedia en su sitio.

El botón “cursos” se encuentra disponible únicamente para personas registradas y en la sección “mi cuenta”.

8. Estiramiento final: Esta se relaciona con los botones “comunidad” y “multimedia”, la persona usuaria podrá complementar su conocimiento en foros y blogs organizados por los profesionales en un área de estudio específica. Podrá también participar en discusiones y compartir conocimiento con otras personas usuarias.

9. Consultas: Se relaciona con el botón de “ayuda” al inicio de la plataforma, con los botones de contacto directo con la persona instructora en las salas de aprendizaje para diversas consultas, y con el formulario para sugerencias y contacto con la administración de la plataforma que se encuentra también al inicio. La persona usuaria podrá generar también consultas a la comunidad desde su perfil.

10. Despedida: Esta etapa se relaciona con los espacios personales dentro del perfil para anotar las diversas experiencias y opiniones, una especie de diario o bitácora en la cual podrá escribir sus avances luego de cada clase, entre otros detalles, además de fotografías de

procesos. También en las diferentes salas de aprendizaje podrá dejar un comentario o recomendación para el curso o la persona instructora.

11. Recompensa: Esta etapa se relaciona con la certificación que la persona obtiene luego de llevar un determinado curso, es por esto que considero importante buscar algún reconocimiento o validez por parte del Ministerio de Educación Pública, de manera que se pueda certificar la calidad de la educación recibida y brindar un documento que tenga validez curricular.

De esta manera, he utilizado las etapas de la tabla 1 para inspirar la estructura de la plataforma y por otra parte cabe resaltar que esta incluye también los conceptos clave expuestos en el Acto 3 de este ensayo, ya que utilizaría diversos medios para procurar la educación de las personas usuarias: tutoriales, videos, imágenes, audios, enlaces. Todo esto con un componente de interacción elevado y a la vez conceptos unidos por nodos, redes, recorridos o itinerarios, entre otras estrategias, utilizando también un diseño responsivo.

Argumentación

ACTO 5 La despedida

Escena 1 “¿Por qué es necesario hacer esto y de esta manera?”

(Ha finalizado el taller, ya se ha ido poco más de la mitad de las personas integrantes de la agrupación, afortunadamente el papá de una de las integrantes lleva espacio en su pick up con el cual transporta yuca y plátanos y ofrece a Allan llevarle hasta el hotel donde reservó una habitación.)

(En el camino conversa un poco con el señor, hasta que llega al hotel, recoge su llave y se dirige a su habitación, se escuchan los grillos, las ranas y uno que otro insecto. Luego de tomar una ducha y vestirse Allan se acuesta en su cama extraña por un momento, está tan cansado que se queda dormido sin cenar, se ha ahorrado 4500 colones o más...mientras duerme, sueña.

Durante el sueño Allan vuela sobre la zona de San Carlos, puede ver las casas, las personas, y el impacto que produce el teatro en la comunidad, ve prosperidad y desarrollo cultural, mientras vuela, piensa...)

¿Cómo sería visualmente una plataforma para la educación teatral? ¿Qué tendría que ver toda esta experiencia e investigación con todo esto?

Como se mencionó anteriormente en el apartado del público, una de las características principales del fenómeno teatral comunitario es justamente ese sentido de comunidad, por lo tanto una plataforma para la educación teatral debería poseer ese mismo sentido y ofrecer espacios colaborativos, espacios de ocio, recreación, espacios de formación, y por qué no, en un futuro también espacios laborales.

“Fiebres por el Teatro” es una comunidad para la formación teatral, y cuenta con diferentes espacios que conducen al usuario por una experiencia interactiva. En primer lugar como se pudo apreciar en la figura 1, tenemos un espacio de bienvenida, con el fin de evocar de manera simbólica, la bienvenida de la comunidad por la cual fui recibido con tan delicioso almuerzo. Toda comunidad tiene sus reglas, su organización municipal, su economía; para esto se creó el apartado reglas del juego en donde la persona usuaria puede consultar todas las reglas que rigen la plataforma, así como las personas instructoras.

En el apartado de registro se consignarán los datos personales y seguidamente la persona podrá crear un perfil, de manera que la comunidad la conozca. Dicho perfil cumple con las condiciones mencionadas por Calderón (1991) cuando menciona que «la comunidad procura el mejoramiento de las condiciones socioeconómicas, sociales, culturales y humanas de la colectividad» (pag.76) En este caso, debido a que en el perfil se consignan datos de índole profesional, se vislumbra una oportunidad de crecimiento y exposición social, ya que al consignarse un currículo y un portafolio, se crea un nicho de exposición laboral.

Como lo mencionaba anteriormente Scher (2010) «el teatro comunitario considera que el arte es un derecho de todas y todos» (pag.91), es por esto que se creó la sección que podríamos llamar simbólicamente “juegos previos” con una metáfora del “juego para todos”, contiene tutoriales de acceso libre y material complementario al cual pueden acceder las personas usuarias que aún no cuentan con una suscripción gratuita.

Como lo menciona Salinas (1996) «la interactividad le permite al usuario determinar la secuencia mediante la cual desea acceder a la información...este puede también añadirla o introducirla haciéndola más significativa para él o ella (colaboración)» (pag.4). Por tal motivo se encuentra en la plataforma la opción de elegir los diversos contenidos, los cuales se pueden complementar con las secciones de comunidad y multimedia en donde las personas

podrán colaborar con consejos, foros sobre temas específicos y contribuir con la plataforma y otras personas usuarias.

Para argumentar el apartado de ejercicios y prácticas relacionado con la sección “cursos”, es importante mencionar que el diseño de esta plataforma se basa no solamente en la relación establecida por mi persona entre un taller de teatro y la estructura de esta propuesta, sino que la propuesta de contenidos de los “tutoriales” y la separación en áreas de conocimiento fue consultada a los integrantes de la agrupación Teatro Morpho de San Carlos, mediante entrevistas y encuestas. En los resultados estas personas concuerdan en que es importante que en la plataforma, dentro de sus contenidos básicos de acceso gratuito, se incluyan las materias básicas que cualquier persona principiante necesita como lo son actuación, manejo del cuerpo y la voz, maquillaje, escenotécnica y como extra, el área de gestión, materia muy importante a la hora de promover el teatro en la comunidad.

En cuanto a los cursos de paga, estos mencionan que es mucho más accesible dividir a las y los docentes dentro de cada área del conocimiento como por ejemplo actuación, manejo de la voz, y que cada área del conocimiento cuente con dos o tres expertos en esa área en específico con diferentes técnicas o estilos novedosos y fuera de los que podríamos categorizar como básico, sino un nivel un poco más avanzado.

Otros de los puntos por rescatar por las personas integrantes de la agrupación es la necesidad de contar con ejercicios explicados tanto de manera escrita como en video, ya que no es lo mismo realizar ejercicios prácticos por medio de la imaginación que verlos directamente en un video y realizar de manera precisa cada movimiento.

El haber realizado esta investigación junto con una agrupación fuera de la GAM me permitió conocer más a fondo sus necesidades específicas, estas perfectamente pueden ser similares a las de otras agrupaciones de teatro comunitario que se encuentren dentro del GAM, sin

embargo, la diferencia radica en el acceso con las que estas agrupaciones cuentan a estos contenidos de una manera mucho más expedita.

¿Cómo desarrollar una plataforma multimedia para la educación teatral con herramientas que beneficien a grupos de teatro comunitario y a personas aficionadas al teatro?

- 1. Sentido de comunidad:** Uno de los objetivos principales de la plataforma es acercar a las personas, disminuyendo las barreras geográficas. El sentido de comunidad permite ese trabajo colaborativo y empatía entre las personas integrantes, por ende, una identificación con el sitio, un espacio para compartir conocimiento.
- 2. Lenguaje:** Es sumamente importante que la plataforma relacione siempre el lenguaje teatral con la comunicación. De esta manera es posible utilizar ciertas metáforas que atraigan y refuercen ese sentido de identidad teatral y por ende se mantenga la atención de su público meta. El lenguaje constituye la identidad de la plataforma y este influye en su estructura, contenidos, forma de dirigirse a su público entre otros aspectos.
- 3. Interacción:** La interacción es clave dentro de la plataforma, ya que nos encontramos ante una disciplina como lo es el teatro, concebida principalmente de forma presencial. Por lo tanto, necesitamos capturar parte de esa esencia para no perder la calidad en los contenidos. La plataforma debe incluir las interacciones necesarias tanto en el trabajo individual como en el contenido, con las personas instructoras, entre personas registradas, utilizando diferentes estrategias, desde un lenguaje teatral.
- 4. Pedagogía:** El contenido pedagógico de los cursos debe ser evaluado constantemente, se debe recordar que no es lo mismo recibir una formación teatral de forma presencial que de forma virtual como lo menciona Buitrago (2013), sin embargo, es posible capturar parte de esa esencia de la enseñanza del teatro y

transmitirla de manera exitosa por medio de estrategias virtuales. En un futuro, ya que no forma parte de esta investigación en este momento, la plataforma podría incluir algún complemento de tipo presencial para sus asesorías o cursos por parte de profesionales.

5. **Accesibilidad:** El contenido de la plataforma debe ser accesible, esto incluye su diseño responsivo —para ser consumido desde cualquier dispositivo—, el peso del material subido a la plataforma para un balance entre calidad y reproducción efectiva y la accesibilidad en el sentido inclusivo también. Es decir, el uso de personas intérpretes de LESCO para algunos videos, tipografías y tamaños de letra, lenguaje inclusivo, entre otros aspectos que permiten un mayor acceso a todas y todos por igual.
6. **Actualización constante:** En tiempos digitales la plataforma debe mantener una revisión constante de sus estrategias y permanecer actualizada en el ámbito tecnológico, en convergencia con otras aplicaciones y redes complementarias, contexto económico y social, capacitación de sus personas instructoras, entre otros aspectos.

Como cierre de esta argumentación me gustaría agregar que el diseño de esta plataforma surge de la creatividad, de la relación entre un taller de teatro y una experiencia educativa por la web y de algunas de las necesidades de una agrupación de teatro comunitario. Con el objetivo de responder la pregunta inicial de este apartado, es importante que sea de esta manera porque por medio de este diseño se está utilizando o incluyendo de alguna manera parte del lenguaje o dinámicas que maneja el teatro y, en consecuencia, estamos creando puentes de comunicación.

En cuanto al diseño visual de esta plataforma, este se encuentra argumentado en el apartado portafolio del presente documento.

Conclusiones

Escena 2. “Un súbito despertar, un nuevo estilo de educación.”

(En su sueño, mientras vuela, Allan decide bajar a la ciudad para observar a la población más de cerca, mientras baja empieza a descubrir algo extraño, la gente lleva cubre bocas como los doctores en una cirugía, tienen miedo de saludarse, de interactuar, de darse la mano, observa personas llorando, escuelas y colegios vacíos y los teatros completamente cerrados. De un momento a otro suena una explosión, el volcán Arenal ha entrado en erupción. Allan se despierta súbitamente, abre los ojos y se encuentra sobre su escritorio, frente a su computadora escribiendo este ensayo profesional; mira en su celular un mensaje de uno de sus grupos que dice: Reporte Covid-19, 2.181 casos nuevos, 325.779 casos confirmados, 4.124 fallecidos. Allan cae en cuenta de que se encuentra en el año 2021 en medio de una pandemia y que el virus les obligó a una educación completamente virtual).

Del presente proyecto concluyo lo siguiente:

-Los seres humanos no somos invencibles, no somos súper héroes, pero como mencionan Arias Vargas y Santamaría Villegas (2016), la capacidad de agrupación e interacción nos convierte en seres mucho más completos, mucho más colaborativos, y producto de esa colaboración es posible crear estructuras sólidas que contribuyan con nuestra cultura y sobre todo con el conocimiento y aporte humano a las futuras generaciones. Por otra parte, contamos con barreras de comunicación geográficas, económicas y socioculturales, que en ocasiones no permiten esa agrupación y colaboración, es ahí donde el ser humano debe reinventarse para crear soluciones que no permitan que ese sentido de agrupación se pierda.

“Fiebres por el teatro” es una de esas soluciones que nos ayudan a enfrentar diversas barreras geográficas o emergencias sanitarias como la del COVID-19.

-Actualmente con la pandemia la educación se transformó, esto ha obligado a los profesionales de la educación y otras áreas a adaptarse a la virtualidad, clases por la web, asesorías artísticas, venta de productos, entre otros y algunas personas han encontrado beneficios reales. Uno de estos beneficios es el aprovechamiento del tiempo, ya que al no tener que desplazarse, las personas cuentan con más tiempo para realizar otras actividades. Este hecho ha aumentado las posibilidades de brindar cursos a distancia en diferentes ramas, los cuales están siendo muy aprovechados por la población.

Lo anterior constituye una gran oportunidad para los productos y plataformas digitales, debido a la creciente demanda repentina de este tipo de estrategias. Es ahora, durante la pandemia, que las personas han aceptado la virtualidad como una posibilidad y en el caso de las artes escénicas como el teatro, un espacio para compartir conocimientos complementarios a la profesión, tal y como lo menciono en las referencias con la iniciativa “mejor creactívate” de “Mejor Teatro”, como una alternativa para apalear la crisis económica.

-La plataforma puede convertirse en un medio sumamente relevante para las y los profesionales del teatro costarricense y las personas usuarias, siempre y cuando se tomen en cuenta herramientas para la interacción y que a la vez el público pueda convertirse en prosumidor (consumidor y a la vez creador de contenidos) por medio de las diversas herramientas. A futuro, porque en este momento no forma parte de esta investigación, podría existir en la plataforma un alto valor como red social. Actualmente la educación artística se encuentra en crecimiento y muchas plataformas, como por ejemplo la red Tik Tok, utilizan habilidades histriónicas para la interacción, lo cual es completamente materia del teatro.

Aprovechar circunstancias o aspectos como ese podría permitir una mayor interacción y valor de la plataforma frente a personas usuarias jóvenes.

-El teatro comunitario constituye un semillero, no solo de cultura, sino de cooperación, trabajo en equipo, valores. Dirigir la mirada a las comunidades desde el punto de vista cultural, por medio de diversas iniciativas, es una inversión positiva que trae desarrollo social y económico a las comunidades rurales del país. “Fiebres por el teatro” constituye una oportunidad de mirar más allá de una manera factible y creativa, y esto puede interesar a diversas fundaciones o instituciones de cooperación con fines financieros de la plataforma a futuro.

-La plataforma no pretende sustituir los sistemas tradicionales de educación artística profesional, sin embargo sí pretende ser una alternativa para todas aquellas agrupaciones de teatro comunitario que deseen obtener conocimientos complementarios y por otra parte para aquellas personas que ven en el teatro una oportunidad de crecimiento personal, profesional y cultural. Es importante, por otra parte, permitir que la plataforma crezca de manera orgánica, es decir, facilitar el acceso y brindar una imagen de inclusión. Que cualquier persona que desee incorporarse al mundo del teatro pueda hacerlo, esto podría traer públicos con capacidad económica para financiar el sitio y generar por ejemplo posibilidades de becas para estudiantes que no cuenten con los medios para pagar una suscripción.

-“Fiebres por el Teatro” puede llegar a convertirse en una alternativa de empleo viable para los profesionales del teatro, los cuales por medio de la aplicación podrán ahorrarse muchos costos y a su vez beneficiar y estar en contacto con grupos de teatro comunitario. Por otra

parte, será posible disminuir esa brecha geográfica y dirigir una mirada mucho más constante a las comunidades de nuestro país, además de crear una red colaborativa que brinde otras oportunidades de empleo en el sector teatral y, por qué no, audiovisual en Costa Rica.

- El desarrollo de una plataforma multimedia para la educación teatral, que beneficie a grupos de teatro comunitario, implica tomar en cuenta los factores: sentido de comunidad, lenguaje, interacción, pedagogía, accesibilidad y actualización constante. Estas herramientas permitirán mantener un espacio atractivo, que ofrezca alternativas de capacitación sumamente útiles en las etapas tempranas de aprendizaje del teatro, y a su vez una herramienta para la comunicación y actualización de los grupos de teatro comunitario en colaboración con profesionales de otras zonas del país.

Por último y para cerrar este ensayo profesional, me gustaría agradecer este proceso, no solamente un proceso de maestría, sino un proceso de vida. El conocimiento del diseño del lenguaje audiovisual y multimedia ha abierto una puerta que parecía cerrada. Las estructuras tradicionales en ocasiones establecen límites para el desarrollo y límites o exclusividades para hacer las cosas, sin embargo, estoy completamente seguro de que este encuentro entre el teatro y la comunicación multimedia brindará al teatro una oportunidad de expansión mayor y modificará positivamente, en un futuro, las oportunidades de las y los trabajadores del teatro costarricense, brindando nuevas oportunidades de empleo y principalmente un mayor acceso al arte y la cultura para las comunidades.

Portafolio del proyecto
“Fiebres por el teatro”
Diseño de una plataforma multimedia para la educación teatral

Ficha Técnica

Título

“Fiebres por el Teatro” Diseño de una plataforma Multimedia para la educación teatral.

Formato

Sitio web responsivo con el siguiente contenido:

- Video tutoriales de acceso gratuito.
- Imágenes
- Textos
- Salas de video conferencia
- Entrevistas.
- Blogs y foros

Requisitos técnicos de desarrollo

- La plataforma web se gestionará utilizando el gestor de contenido Wordpress.
- Salas de contenido y gestión: Espacios exclusivos para personas instructoras en teatro con gestor de videos y citas de atención individualizada.
- Integración con plataformas de video llamada y conferencia como Zoom, Google Meet u otras.
- Gestor de contenido para el manejo de blogs y documentos.

Requisitos técnicos para el usuario final

- Celular, Tablet o computadora personal.
- Conexión a internet.
- Cuenta activa en alguna plataforma de video conferencia.

Duración/Extensión

- 5 módulos iniciales y 23 submódulos.

Objetivo

Diseñar una plataforma multimedia, que permita un mayor acceso a los conocimientos básicos para la práctica del teatro comunitario, con el fin de preservar esta práctica y tradición en Costa Rica.

Público meta

La plataforma está dirigida concretamente a hombres y mujeres entre los 18 y 50 años de edad que habitan fuera de la Grán Área Metropolitana, estudiantes de teatro e integrantes de grupos de teatro comunitario o personas aficionadas al teatro.

Resumen Ejecutivo

“Diseño de una plataforma multimedia para la educación teatral”

El presente proyecto toma como base la educación multimedia para ser aplicada al teatro, con el fin de beneficiar a diversos grupos de teatro comunitario en Costa Rica. La idea nace a partir de la hipótesis de que es posible preservar la tradición teatral en el país en medio de un ambiente sumamente digital, si se implementa una estrategia de capacitación alternativa para los grupos de teatro comunitario de diferentes zonas alejadas del Gran Área Metropolitana, que les permita crecer en habilidades y conocimientos, para el desarrollo de este arte en su comunidad.

Todo esto sería posible mediante la implementación de un mejor sistema de comunicación entre los aficionados de grupo de teatro comunitario y los profesionales del teatro del Gran Área Metropolitana u otras zonas geográficas, esta vía de comunicación permitirá compartir todo tipo de conocimientos básicos necesarios para la práctica del teatro en la comunidad, y así incrementar el acceso del público de zonas rurales a este arte y, por ende, el acceso a la cultura.

“Fiebres por el teatro” es una red para compartir conocimiento y preservar la tradición teatral costarricense. El contenido de esta plataforma es aportado por personas profesionales del teatro en Costa Rica y abarca contenidos como actuación, expresión corporal, dirección teatral, área técnica, maquillaje, vestuario, entre otros; para esto se plantea solicitar la colaboración de profesionales de la Escuela de Artes Dramáticas UCR y la Escuela de Arte Escénico de la Universidad Nacional y otros centros de enseñanza del país en materia de teatro.

Cada una de las personas profesionales contará con un espacio dentro de la plataforma, en el cual compartirá contenidos de acceso gratuito y contenidos de suscripción, de manera que, la persona usuaria podrá navegar y colaborar libremente dentro de la plataforma, pero también obtener conocimientos más elaborados pagando por recibir estos cursos.

Carta de Intensión

Estimadas señoras y señores:

Un día cualquiera me levanté con estas preguntas en mi cabeza: ¿Será posible que el teatro como lo conocemos hoy llegue a desaparecer? ¿Será posible que las nuevas generaciones elijan o prefieran otro tipo de actividades o experiencias digitales antes que lo cotidiano y cercano de una sala de teatro o escenario?

Ante tales interrogantes pensé, pues acá solo nos quedan dos caminos, o convertimos el teatro en una actividad completamente accesible en la nube que pueda disfrutarse desde una pantalla de televisión o smartphone, o diseñamos un plan para desarrollar más la cultura y el amor por el teatro en su forma más tradicional. ¿Y por qué no mezclar ambos?

Les presento “Fiebres por el teatro”, una plataforma multimedia para la educación teatral en Costa Rica. La intención de este proyecto no es convertir el teatro en una actividad completamente digital, ya que perdería su esencia y no sería teatro, sin embargo, la web nos permite llegar a muchos rincones de nuestro país y hasta el mundo. Se trata de una ventana para comunicar o transmitir diversos conocimientos básicos en teatro, que permitan que otras personas se enamoren de este arte, lo practiquen y difundan por sus comunidades reforzando esta tradición.

Una de las metas principales de este proyecto es llegar a los grupos de teatro comunitario, grupos organizados en la comunidad que llevan desarrollo a sus cantones por medio del arte y que cuentan con herramientas limitadas para mejorar su trabajo. No obstante, esto no se queda ahí, ya que a futuro esta plataforma podría ser funcional también para profesionales de Trabajo Social, Psicología y todo aquel profesional que desee obtener herramientas básicas para aplicar el teatro en su desempeño laboral, así como cualquier persona aficionada al teatro que desee tener acceso a estas herramientas.

“Fiebres por el teatro” es una vía de comunicación, una puerta que permitirá el intercambio entre los profesionales del teatro y los apasionados del arte, es una red para compartir conocimiento y preservar la tradición teatral costarricense.

Esta plataforma multimedia permite que personas interesadas en la práctica del teatro puedan acceder a diversos conocimientos básicos para desarrollar experiencias teatrales en su comunidad. El contenido de esta plataforma es aportado por profesionales del teatro en Costa Rica y abarca contenidos como actuación, expresión corporal, dirección teatral, área técnica, maquillaje, vestuario, entre otros.

Actualmente contamos con el diseño de la plataforma y estamos en busca de personas o instituciones interesadas en patrocinar este proyecto, para así obtener los fondos necesarios para que se concrete. Contamos con un equipo especializado en teatro, además del apoyo de la Escuela de Artes Dramáticas de la Universidad de Costa Rica y la Escuela de Arte Escénico de la Universidad Nacional, quienes proveerán los profesionales que brinden el contenido necesario y el respaldo que necesita nuestra plataforma, además de un equipo comprometido y especializado en el área audiovisual y multimedia.

Si desean conocer más acerca de este proyecto quedamos a su disposición, sé que juntos podemos hacer realidad esta iniciativa y no solamente reforzar la tradición teatral en Costa Rica sino también llevar desarrollo artístico a las comunidades.

Quedo a su entera disposición en caso de alguna duda o consulta con respecto al proyecto. Agradezco de antemano su atención.

Lic. Allan Hernández Ugarte

Perfiles de usuario

A continuación se presentan los perfiles de usuario de la plataforma, dos posibles personas integrantes de grupos de teatro comunitario. Por una parte tenemos a Raúl (ver ilustración 5) quien es maestro de escuela y que por diversos motivos no ha podido conformar su grupo de teatro comunitario, sin embargo, realiza dramatizaciones pequeñas con sus estudiantes en su centro educativo.

También tenemos el caso de Rebeca (ver ilustración 6) quien sí logró desarrollar su grupo de teatro en la comunidad y actualmente se encuentra trabajando con personas de diferentes edades. A pesar de esto aún mantiene su sueño por estudiar teatro de manera profesional y compartir sus conocimientos con la agrupación.

Para la creación de estos perfiles se utilizaron características reales con fotografías de uso libre.



Ilustración 5. Perfil de usuario 1
Fuente: Elaboración propia



Ilustración 6. Perfil de usuario 2
Fuente: Elaboración propia

Journey Map

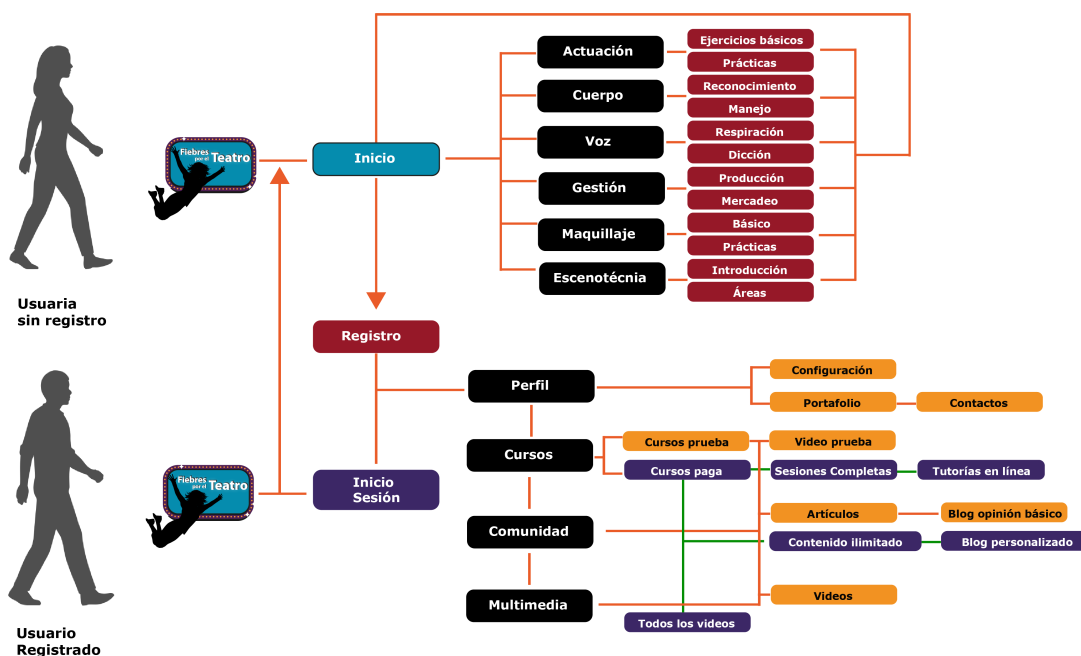


Figura 2. Journey Map
Fuente: Elaboración propia

La figura 2 nos muestra el recorrido de la persona usuaria por la plataforma, en este caso se muestra el día de una persona sin registro y otra con registro. Es importante destacar que la plataforma no exige un registro o limita a la persona a este para poder acceder a contenido, ya que existe material libre desde el primer momento en que se accede.

Una vez registrado, el usuario tiene acceso a otro tipo de contenido más avanzado pero limitado y en caso de matricularse en algún curso puede acceder a todo el contenido, así como otros beneficios.

Estructura del contenido

Fiebres por el teatro es una plataforma basada en contenido gratuito y de pago, es así como la persona usuaria navega por diversos materiales de nivel básico o avanzado dependiendo de sus propios intereses. Los contenidos se planifican tomando como referencia la preparación que recibe una persona estudiante de la carrera de teatro de cualquiera de las universidades públicas costarricenses y se divide en áreas como actuación, manejo del cuerpo, manejo de la voz, gestión teatral, maquillaje y escenotecnia.

La siguiente tabla nos muestra un ejemplo de los contenidos por abarcar dependiendo del interés de la persona usuaria:

Materia	Nivel básico (Gratuito)	Nivel Avanzado (De pago)
Actuación	Ejercicios básicos, prácticas introductorias.	Técnicas avanzadas, estilos y actuación (realismo, teatro clásico, otros)
Cuerpo	Reconocimiento corporal, manejo corporal básico. (Desplazamiento, saltos u otros),	Técnicas avanzadas, pantomima, biomecánica.
Voz	Respiración, Dicción y manejo del texto.	Manejo avanzado del aire y diafragma. Técnicas de voz avanzadas como la voz libre o el método Linklater.
Gestión Teatral	Producción Teatral básica y mercadeo para teatro.	Producción Teatral avanzada, presupuestos, publicidad, manejo de redes sociales.
Maquillaje	Maquillaje básico correctivo y prácticas.	Maquillaje de caracterización, maquillaje de fantasía, maquillaje para pantomima.
Escenotécnia	Introducción a la escenotécnia, áreas de trabajo (Iluminación, sonido, tramoya, escenografía)	Manejo de equipos, diseño, técnicas avanzadas.

Tabla 2. Contenidos de la plataforma por áreas del conocimiento

Fuente: Elaboración propia.

Personas productoras de contenido

Fiebres por el teatro es una comunidad en la cual se produce contenido en dos vías, una reconocida profesional y otra más empírica; dentro de la plataforma se identificará qué información corresponde a contenido profesional y qué corresponde a contenido empírico o de opinión. El contenido profesional será producido por profesionales del teatro costarricense y el contenido restante por la persona usuaria que produce y consume.

La tabla 3 nos muestra cada una de las secciones y el tipo de contenido que permiten producir:

Sección	Contenido Profesional Personas instructoras	Contenido Empírico u opinión Personas usuarias
Tutoriales	Permiten a la o el profesional compartir contenido básico por medio de videos producidos en un espacio determinado y con características preestablecidas.	No produce contenido.
Cursos	Le permite a la o el profesional ofrecer conocimientos avanzados en su área de expertise, puede agregar una descripción, contenidos, entre otros.	Puede incluir comentarios y calificar al profesional y su contenido. Esto podría serle útil a la persona usuaria al tomar decisiones.
Perfil	Muestra la información de la o el profesional, área de conocimiento, experiencia, entre otros.	Muestra la información de la persona usuaria, sus gustos e intereses, además de un portafolio; esta información puede ser útil con fines mercadotécnicos. Por otra parte, funciona como una ventana para el contacto con otras personas, relaciones laborales entre otros.
Comunidad	El blog de instructores permite a la o el profesional compartir sus investigaciones por medio de artículos y pueden decidir si su contenido es gratuito o de paga. Las personas usuarias pueden agregar un comentario con respecto al contenido.	El blog de usuarios permite compartir contenido de opinión, reseña de las clases o bitácoras. Otras personas pueden comentar la publicación o complementar el contenido.
Multimedia	Espacio para compartir videos documentales, tutoriales, entre otros, permite complementar el conocimiento brindado en las salas de profesores.	Puede comentar los videos brindando su opinión con respecto al material.

Tabla 3. Secciones de la plataforma y contenidos.

Fuente: Elaboración propia

Arquitectura de información

Mapa del sitio

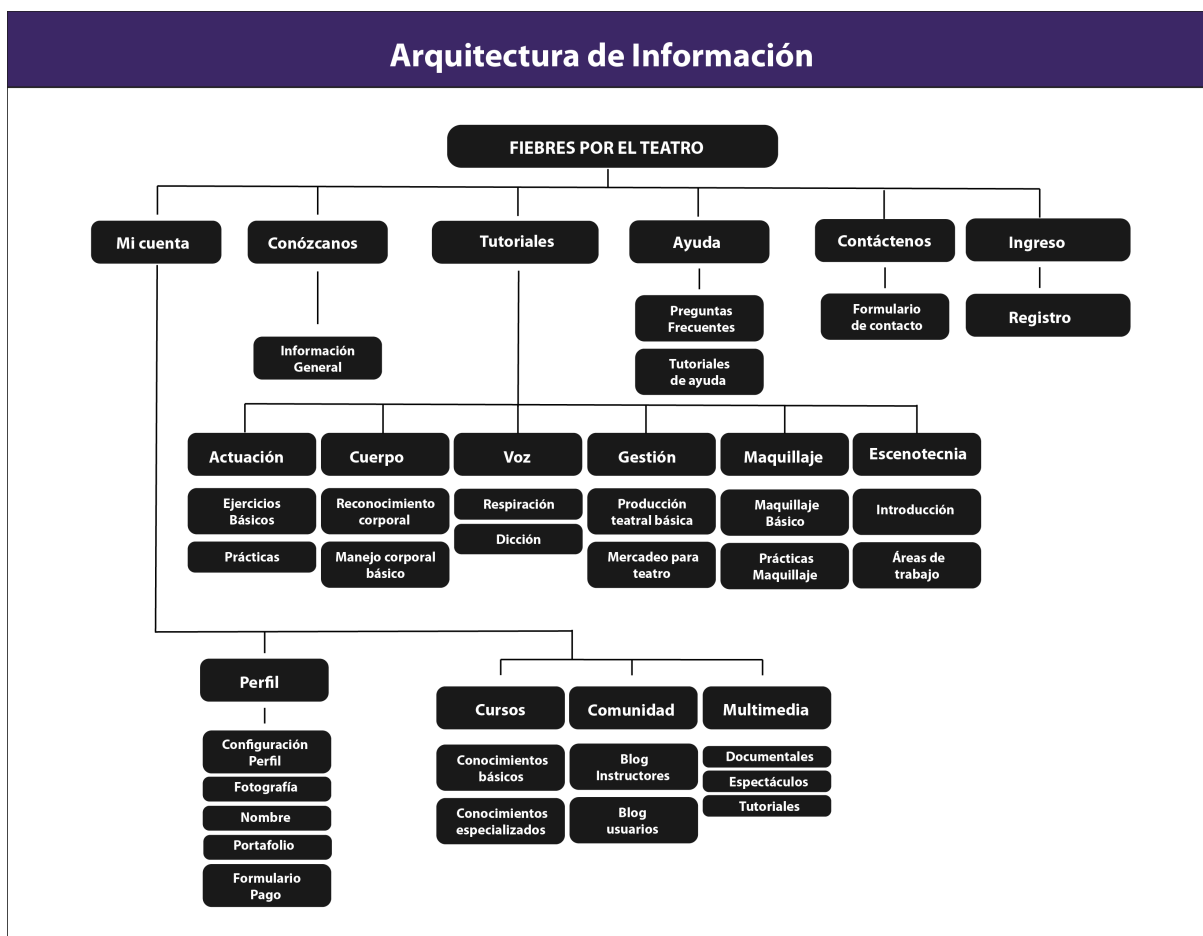


Figura 3. Arquitectura de información
Fuente: Elaboración propia

En la figura 3, observamos nuevamente la distribución del contenido de la plataforma en su totalidad, las cuales se describen a continuación:

Mi cuenta: Una vez realizado el registro correspondiente la persona tiene acceso a la ventana “Mi cuenta” en la cual se encuentra su perfil y por ende el acceso a la configuración del mismo, podrá subir una fotografía, su nombre, lugar de procedencia y la agrupación teatral a la que pertenece en caso de que así sea. Por otra parte, la persona obtiene también el acceso

a las diversas secciones de aprendizaje, cursos, comunidad y multimedia, cuyas funciones ya han sido descritas en la tabla 3.

Conózcenos: La ventana “Conózcenos” contiene la información general de la plataforma y condiciones del servicio.

Registro: La ventana de “Registro” permite acceder al formulario de registro, el cual consigna los datos personales y, si así se desea, la información de pago.

Tutoriales: La ventana “Tutoriales” nos muestra el contenido gratuito para el público en general, este contenido se encuentra disponible sin registro en el inicio de la plataforma y los cursos de pago dentro de la plataforma una vez que la persona se haya registrado.

Ayuda: La ventana “Ayuda” nos muestra las preguntas frecuentes realizadas por otras personas usuarias, así como videos tutoriales acerca del registro y uso de la plataforma.

Contáctenos: Permite a la persona usuaria entrar en contacto con las personas administradoras de la plataforma con el fin de realizar consultas o reportes.

Estructura del material audiovisual

Los videos de tutoriales de la plataforma deben ser breves, esto con el fin de mantener la atención de la persona usuaria. Un tutorial básico puede estar compuesto por una lista de reproducción de al menos tres videos cortos de una duración aproximada de 5 minutos, lo cual permite visualizar el contenido de una manera mucho más ágil.

Para la producción de cada video se tiene contemplado el uso de una escaleta básica, la cual puede ser modificada de acuerdo a cada disciplina con los elementos audiovisuales necesarios. Esta escaleta se presenta a continuación en las tablas 4 y 5:

“Fiebres por el teatro”

Ejemplo escaleta video tutorial básico (Parte 1)

Duración: 5 minutos por video

Sec.	Tipo	Contenido esperado	Tipo de Plano/Animación	Texto	Sonido
1	Careta Entrada	Entrada de imágenes referentes a actividades teatrales, posteriormente vemos el logo de la plataforma y finalmente el nombre del curso, lección y profesora junto con fotografía.	Imágenes de espectáculos teatrales en diferentes planos. Animación de logo e información del curso.	Fiebres por el teatro Curso Maquillaje Básico 1 Limpieza del rostro. Prof: Rebeca Montero	Música de fondo
2	Bienvenida	La persona instructora da la bienvenida e introduce el curso.	Primer plano		Bienvenida y bienvenido a tu primer curso de maquillaje teatral, es un gusto que me acompañes. Vamos a iniciar el día de hoy con maquillaje correctivo. Pero primero veamos cómo funciona este tipo de maquillaje en la escena.
3	Video Demostrativo	Video demostrativo con imágenes de personas aplicando el maquillaje correctivo a diferentes escenas y situaciones.	Planos varios	Maquillaje Correctivo	El maquillaje de correctivo es utilizado por actores y actrices en diversos escenarios realistas. Acompañado de diversas indumentarias.
4	Primeros pasos Indumentaria	Muestra de la indumentaria utilizada en escenas realistas y variantes.	Planos varios	Indumentaria	Las escenas realistas utilizan por lo general vestuario e indumentaria de uso cotidiano.
5	Primeros pasos Limpieza	Inicio del tutorial, primeras instrucciones. Diferentes planos de cómo limpiar el rostro antes de aplicar el maquillaje.	Primer plano	Limpieza del rostro	Para iniciar primero necesitamos limpiar el rostro, esto permitirá que el maquillaje se pegue correctamente a la piel. Puedes utilizar agua y jabón y al final una toalla húmeda suave. En el siguiente video vamos a conocer los materiales a utilizar y los primeros pasos.

Tabla 4. Escaleta video tutorial básico parte 1.

Fuente: Elaboración propia.

“Fiebres por el teatro”

Ejemplo escaleta video tutorial básico (Parte 2)

Duración: 5 minutos por video

Sec.	Tipo	Contenido esperado	Tipo de Plano/Animación	Texto	Sonido
1	Careta de Entrada	Entrada de imágenes referentes a actividades teatrales, posteriormente vemos el logo de la plataforma y finalmente el nombre del curso, lección y profesora junto con fotografía.	Imágenes de espectáculos teatrales en diferentes planos. Animación de logo e información del curso.	Fiebres por el teatro Curso Maquillaje Básico 1(Parte 2) Maquillaje correctivo. Prof: Rebeca Montero	Música de fondo
2	Demostración	Muestra de los utensilios y materiales a utilizar.	Primeros planos Travelling y paneos	Materiales	Para iniciar necesitaremos: Base del color de tu piel y una esponja. También puedes aplicar la base con tus dedos. Necesitaremos también un lápiz color negro y uno rojo, además de polvos traslúcidos.
3	Proceso	Proceso de colocación de la base.	Primer Plano		Colocamos una capa de base y la difuminamos por todo el rostro procurando abarcar todos los pliegues de la piel.
4	Detalles	Proceso de detalle de ojos y boca	Plano detalle		Con mucho cuidado delineamos los ojos. Por último, podemos utilizar los labios de color rojo pálido y utilizar el mismo rojo para aplicar rubor.
5	Cierre tutorial	Cierre del tutorial y detalle del maquillaje. Invitación a tutoriales complementarios.	Plano medio		Para finalizar este tutorial colocamos los polvos con una brocha. Puedes ingresar a otros cursos registrándote y accediendo a nuestra plataforma. Gracias por acompañarme, te invito a explorar otros maquillajes en mi aula virtual, hasta la próxima!

Tabla 5Escala de video tutorial básico parte 2.

Fuente: Elaboración propia.

Requerimientos mínimos para la producción de video:

Formato: Video de 1920 x 1080 pixeles, 30fps. Mp4 video.

Aspecto: 16:9 para versión web, con posibilidad de recorte y líneas de seguridad para aspecto 1:1 para uso en celulares.

Locación: La locación deberá corresponder con el contenido a impartir, es decir que los recursos de arte (mobiliario, elementos u otros) contribuyan con la ambientación del espacio. Por otra parte, es posible también utilizar un espacio vacío.

Para clases que impliquen movimiento (actuación, manejo corporal y vocal) se deberá utilizar un espacio no menor a 3 metros x 3 metros, con posibilidad de realizar un encuadre de plano entero.

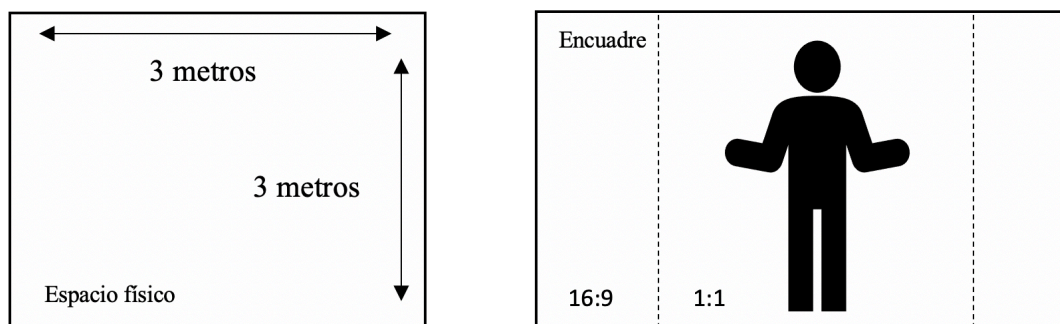


Figura 4. Esquema formato de video
Fuente: Elaboración Propia

Equipo necesario:

El video podrá ser grabado con cualquier dispositivo tecnológico que permita la captura de video Full HD siempre y cuando se cumpla con los requerimientos de iluminación solicitados.

Entre los equipos aceptados se encuentran:

- Cámara de video profesional Full HD.
- Cámara DSLR Full HD.
- Celular con posibilidades de grabación de video Full HD.
- Cámara de acción Full HD.

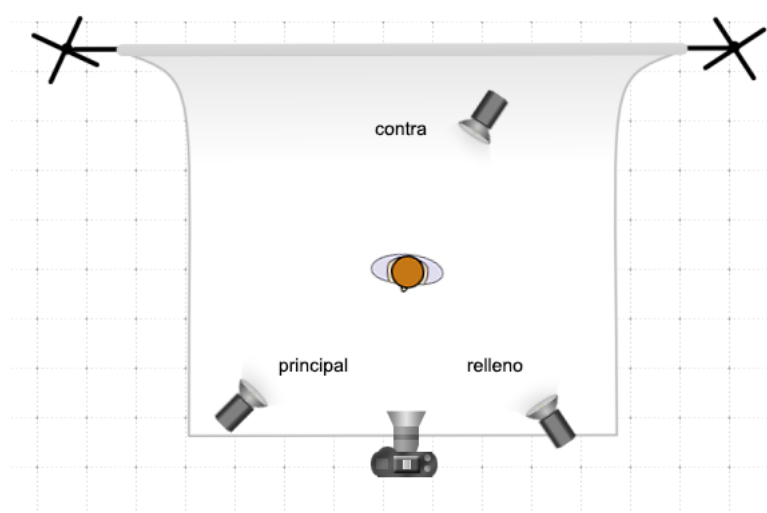
Por otra parte se debe incluir equipo para la grabación de audio externo compuesto por:

- Micrófono de solapa.
- Grabadora de mano digital.

Nota: El equipo a utilizar preferiblemente deberá estar colocado sobre un trípode.

Esquema de iluminación

La iluminación a utilizar para cada video debe basarse en la técnica de iluminación de tres puntos, según lo indica la ilustración 7:



*Ilustración 7. Esquema de iluminación para video
Fuente: Lightingdiagrams.com por Don Giannatti*

Se deberá procurar trabajar con luz blanca o led con modificación de temperatura cálida. Para cursos de maquillaje se deberá utilizar luz neutra.

Vestuario

Las y los instructores deberán trabajar siempre con ropa cómoda, para estos efectos lo mejor será aportar la escaleta correspondiente para aprobar la producción de la grabación. Para la introducción de cada video deberán utilizar ropa casual y para los momentos de trabajo ropa neutra color negro.

Maquillaje

Toda persona instructora deberá utilizar maquillaje correctivo para la introducción y desarrollo de sus videos, lo anterior no aplica para cursos de maquillaje en su apartado de proceso pero sí de introducción.

Wireframe plataforma web

Wireframe

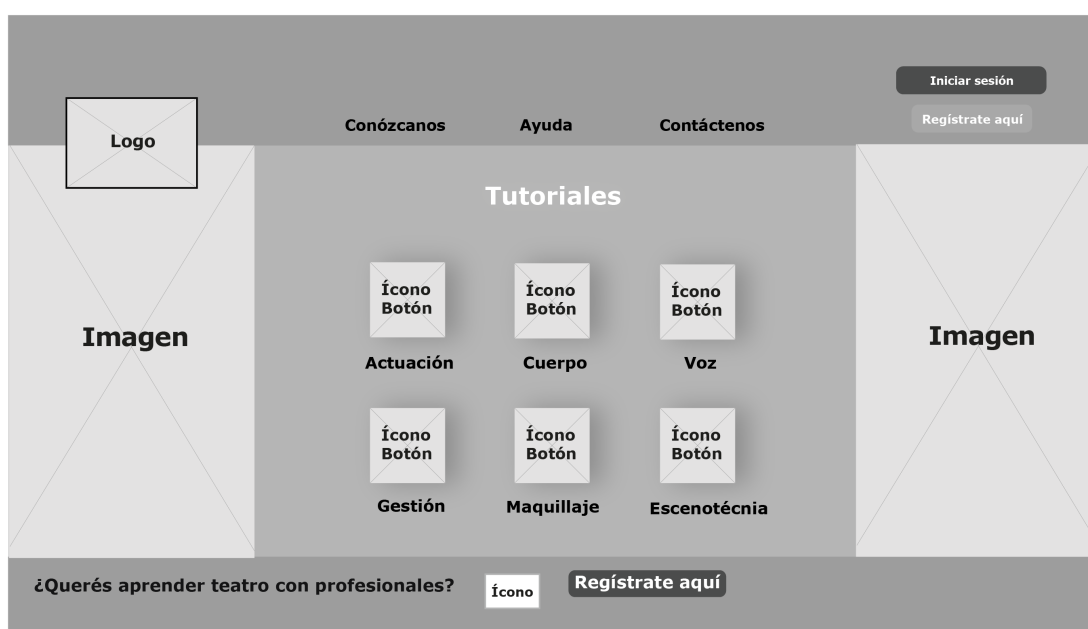


Figura 5. Wireframe pantalla inicio
Fuente: Elaboración propia.

En la figura 5 podemos observar la diagramación de la web principal; “Fiebres por el teatro” está concebida como una plataforma web con su versión responsiva para celulares. Al ingresar al sitio la persona puede navegar de manera libre por cualquiera de las opciones y tutoriales.

En la parte superior central encontramos los botones de gestión administrativa, información del sitio y condiciones, registro, ayuda y contacto; a la derecha encontramos un acceso rápido al inicio de sesión, esta sección lleva a la persona a su cuenta y por ende a su perfil. En la

parte central encontramos los botones de ingreso a los tutoriales de acceso libre y en la zona inferior un espacio publicitario cuya función es invitar a la persona a realizar su registro de manera directa.

Por último contamos con las zonas a cada costado dedicadas a imágenes alusivas al teatro, así como en la parte superior izquierda el logotipo de la web.

En la siguiente figura podemos observar la versión responsiva de la plataforma y su aplicación en celulares.

Wireframe versión responsiva celulares

Wireframe

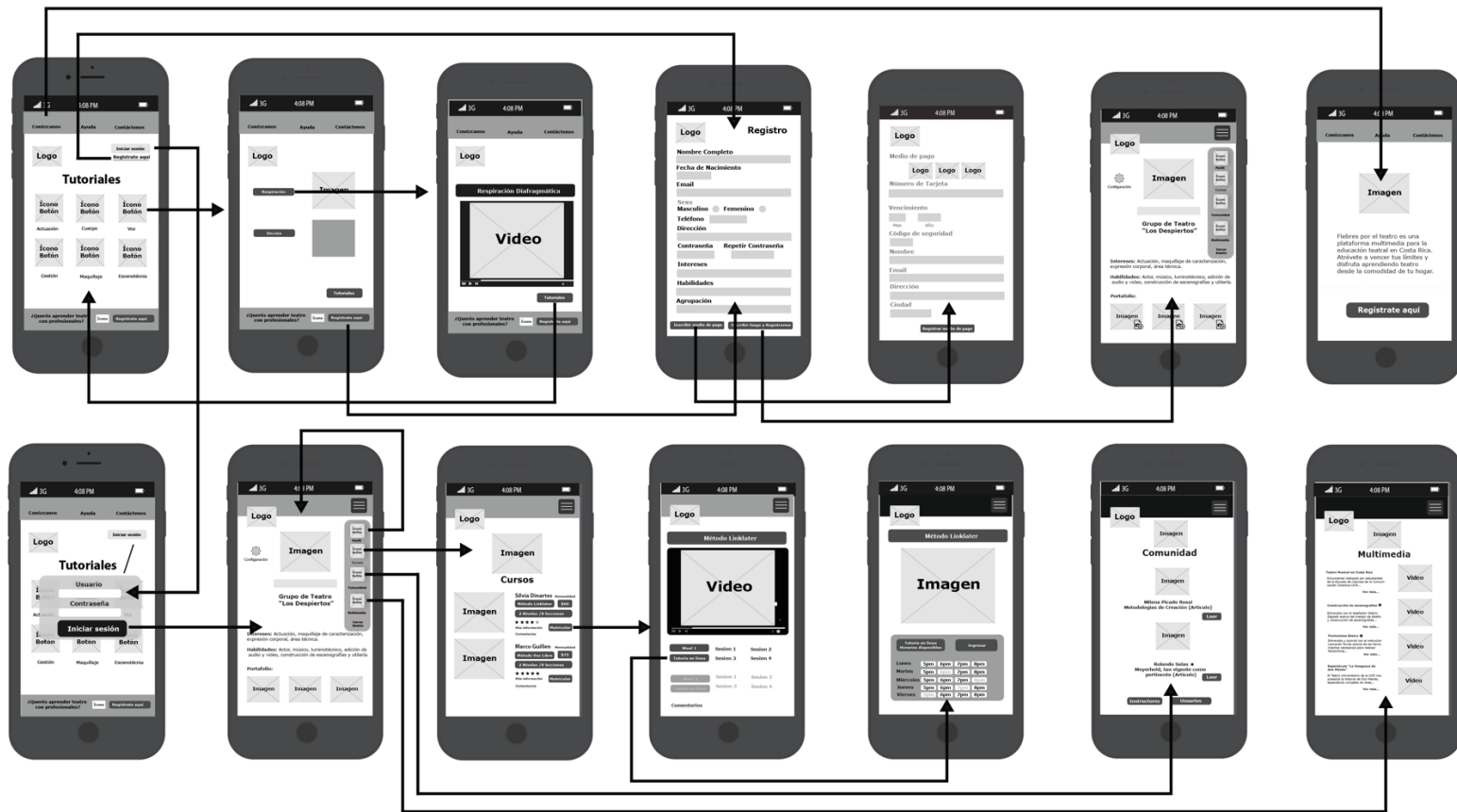


Figura 6. Wireframe general plataforma web responsiva.
Fuente: Elaboración propia

Propuesta gráfica/visual

Isotipo



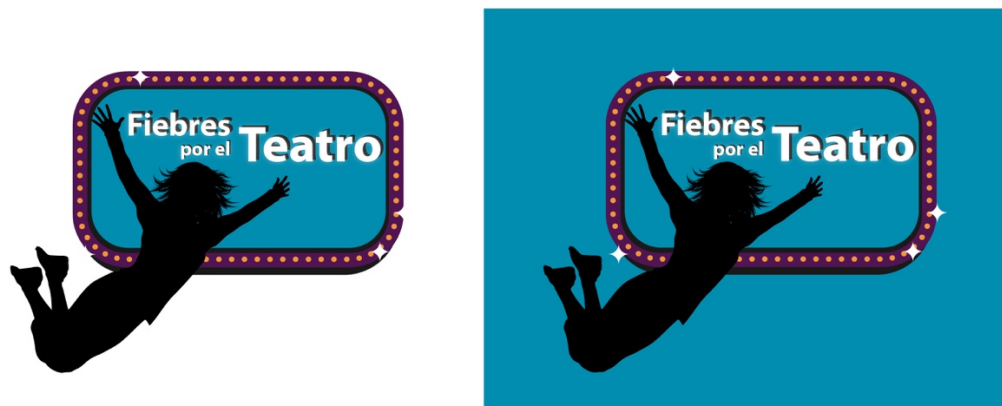
Ilustración 8. Isotipo
Fuente: Elaboración propia

La Ilustración 8 nos presenta el isotipo de la plataforma, este se encuentra inspirado en los entrenamientos que realizan los grupos de teatro comunitario; la figura representa “un salto de confianza”, esta se relaciona con un ejercicio de confianza que se realiza habitualmente en el cual una persona se lanza hacia un grupo de personas y estas deben atraparla en el aire. Es así como este ícono o imagen representa un salto a la aventura, una invitación a romper las barreras y atreverse a ingresar al mundo del teatro.

Dentro de la plataforma esta imagen será utilizada como símbolo en diferentes espacios, en la ilustración se detallan los fondos sobre los cuales se podrán utilizar tanto en su versión en negro como en blanco.

La imagen en negro podrá ser utilizada sobre fondo oscuro siempre y cuando no se pierda el contraste de la silueta en negro, como por ejemplo la utilización de un gris oscuro.

Logotipo



*Ilustración 9. Logotipo.
Fuente: Elaboración propia*

La Ilustración 9 nos muestra el logotipo de la plataforma, este representa la unión entre el teatro comunitario y el teatro tradicional. El marco del texto representa el escenario y a la vez una cartelera teatral. Las estrellas representan el éxito y brillo, las luces amarillas iluminación y resplandor y, por otra parte, se asemejan a los bombillos de los espejos de un camerino teatral.

El color morado en el marco se utiliza como símbolo de magia y misticismo y enmarca el texto que representa una pasión, trabajo constante, representa a personas que no se rinden y practican el teatro constantemente sin detenerse, son los fiebres del teatro. La ilustración por otra parte nos muestra los usos posibles del logotipo, sobre un fondo blanco o sobre el mismo color celeste de su composición. El logo también en ocasiones puede colocarse sobre colores oscuros siempre y cuando la silueta oscura se pueda observar.

Tipografía Logotipo

La ilustración 10 nos muestra la tipografía utilizada para el logotipo en diferentes fondos, se utilizó la **Myriad Pro Bold** y el tamaño de las palabras se encuentra en disminución, por lo tanto la palabra “Teatro” tendrá un tamaño de 50 puntos, la palabra “Fiebres” 30 puntos y las palabras “por el” un tamaño de 20 puntos. Las letras incluyen una sombra y efecto de resplandor exterior color blanco.

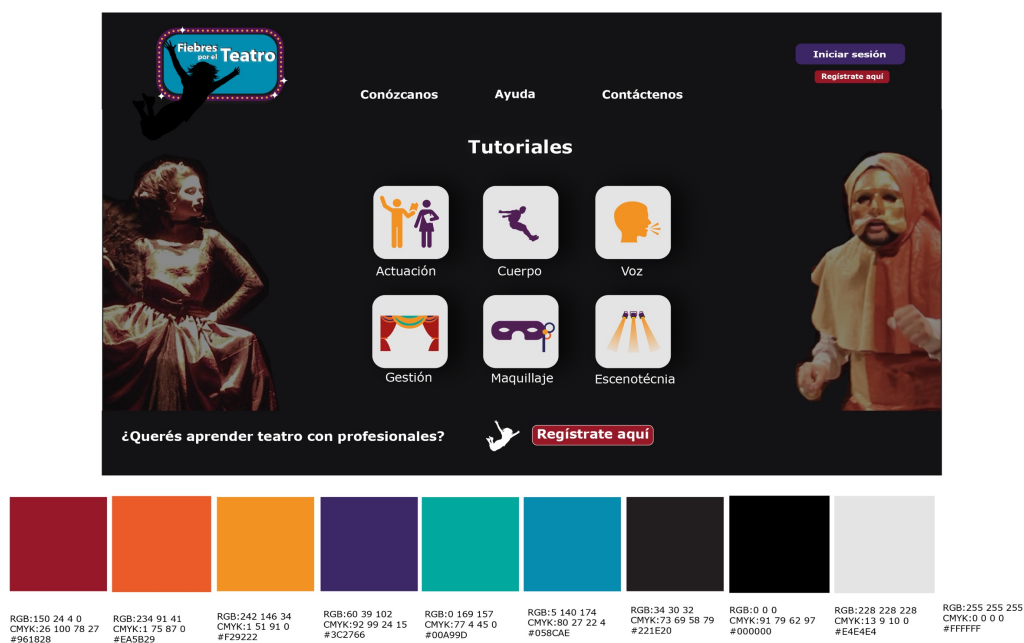
La ilustración 16 nos muestra las cuatro posibilidades de uso del texto sobre los diferentes colores de la plataforma.



*Ilustración 10. Tipografía Logotipo
Fuente: Elaboración propia*

Colores plataforma web

Paleta de color

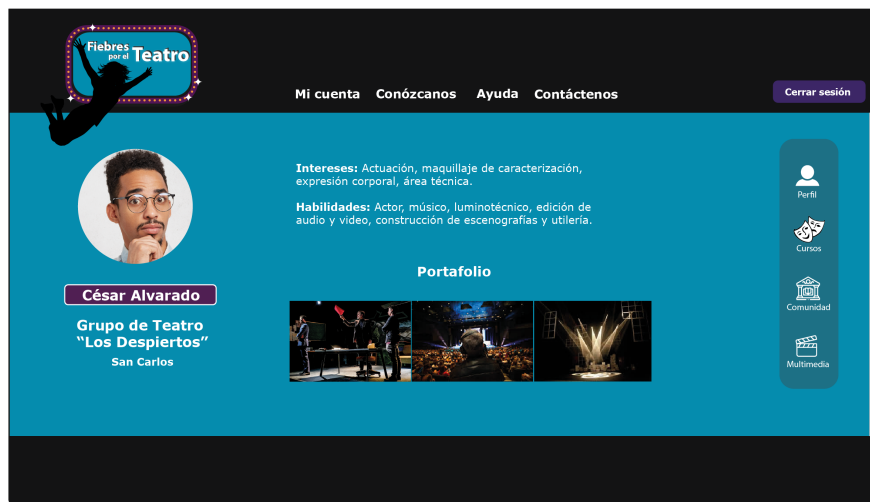


*Ilustración 11. Paleta de color plataforma.
Fuente: Elaboración propia*

La ilustración 11 nos muestra la paleta de color total utilizada en la plataforma, el diseño busca mostrar una diversidad por medio de los colores, sin embargo, algunos de ellos son utilizados con propósitos específicos, como se detalla a continuación:

- **El rojo:** Símbolo de pasión y seducción, dentro de la plataforma es utilizado para resaltar títulos y acciones específicas como el botón de invitación a la ventana de registro. El rojo es el color del telón de teatro tradicional, representado en unos de los botones del apartado “Gestión”, entre otros usos.

- **El naranja:** Representa juventud, aventura y nuevas experiencias, es utilizado en las estrellas de calificación de los cursos y algunos botones que conllevan acciones importantes.
- **El amarillo:** Es utilizado para resaltar información importante como ciertos botones o como fondo para el selector de citas de tutorías.
- **El morado:** Es utilizado principalmente en los botones de gestión de entrada y salida de la plataforma, también en algunos botones de selección, se utiliza para cambios generales o importantes debido a su alto contraste con otros fondos oscuros.
- **El Turquesa:** Es utilizado como relleno para algunos detalles en íconos o botones.
- **El Celeste:** Se utiliza como fondo con la finalidad de generar calma y ser un color que brinda estabilidad emocional, se busca que la experiencia dentro de la plataforma sea agradable y a la vez existan también espacios de descanso de la vista con colores más neutros.
- **Gris oscuro:** Es utilizado para crear contraste con el negro, ya que el logotipo posee una silueta en negro el color gris de fondo permite observar la silueta del logotipo sin problemas.
- **Negro:** Representa la cámara negra tradicional utilizada en teatro, el negro en teatro significa neutro, es importante para el enfoque y la concentración y en este caso el negro permite enmarcar ciertas imágenes teatrales dentro de la plataforma, así como fotografías de portafolio.
- **Gris claro:** Se utiliza como fondo para algunos botones y para señalar zonas inactivas como los niveles de cursos a los cuales la persona usuaria aún no puede acceder. También el gris claro es utilizado en los formularios como fondo de texto, esto permite la separación por contraste con el fondo blanco de formulario.
- **Blanco:** Es utilizado principalmente en textos importantes como por ejemplo los botones superiores de la pantalla principal, botón de inicio de sesión y en los botones de las ventanas de contenido, el blanco permite un alto contraste sobre fondos oscuros y colores fríos por lo tanto colabora mucho con la visibilidad de los elementos.

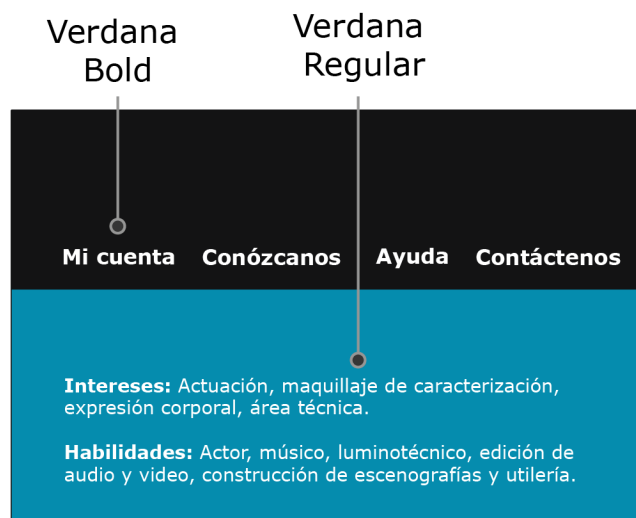


*Ilustración 12. Uso del color en perfil.
Fuente: Elaboración propia*

La ilustración 12 nos muestra el perfil del usuario y el uso del color, podemos observar que se utilizan principalmente colores fríos para crear esa sensación de relajación; es una paleta mucho más sobria que permite visualizar los elementos con mayor tranquilidad, podemos observar por otra parte al lado derecho de la plataforma el menú de ventanas de contenido utilizando los íconos en blanco con un fondo gris oscuro como contraste.

Tipografía general de la plataforma

La tipografía utilizada a nivel general en la plataforma es la **Verdana regular** utilizada en texto general y **Verdana Bold** para títulos y subtítulos. (Ver ilustración 13)



*Ilustración 13 Uso de tipografía.
Fuente: Elaboración propia*

Prototipo

Prototipo Web



Figura 7. Prototipo web. Pantalla inicio.
Fuente: Elaboración propia



Figura 8. Prototipo web. Pantalla perfil.
Fuente: Elaboración propia

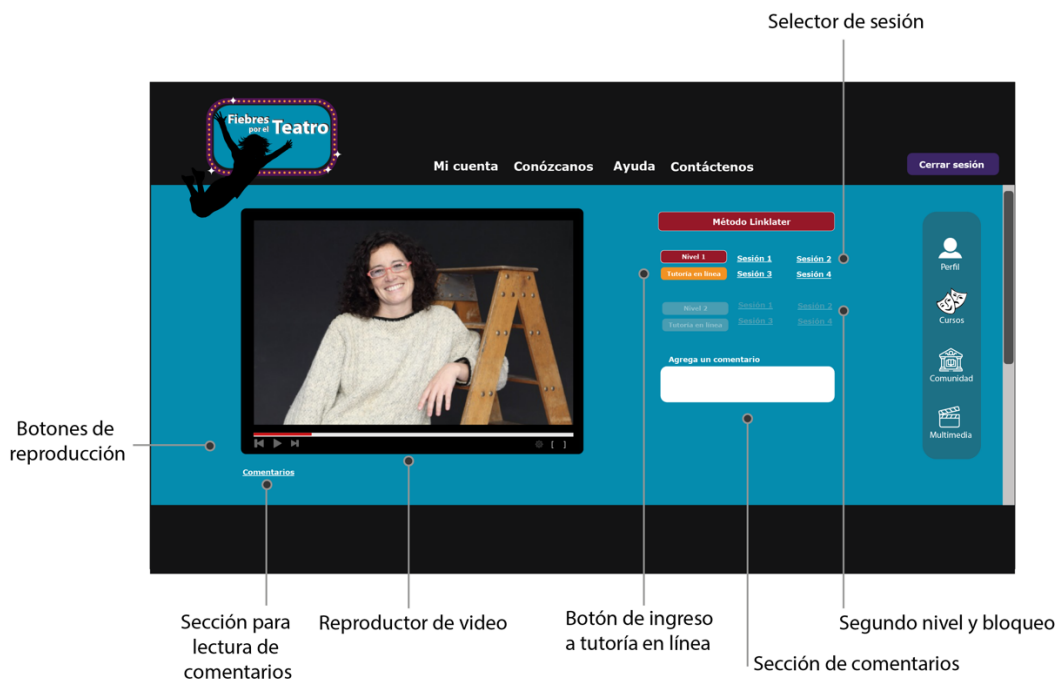


Figura 9. Prototipo web. Pantalla cursos docentes.
Fuente. Elaboración propia.

Prototipo versión responsiva celular



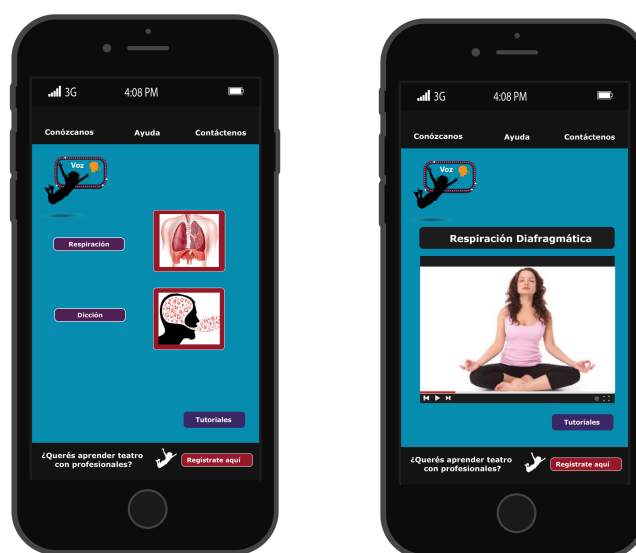
Ilustración 15. Prototipo versión celular Inicio
Fuente. Elaboración propia



Ilustración 14. Prototipo versión celular. Ingreso
Fuente. Elaboración propia

Versión responsiva del home o pantalla inicial (ver ilustración 15), al igual que la pantalla web inicial, contiene los botones de acceso a los diferentes tutoriales de acceso libre. Cada botón concede acceso a dos opciones de contenido. En la parte superior izquierda al presionar el botón de inicio de sesión se despliega el formulario de usuario y contraseña tal y como lo muestra la ilustración 14.

Diseño de interacciones



*Ilustración 16. Prototipo versión celular. Pantallas tutoriales.
Fuente: Elaboración propia*

Supongamos que la persona usuaria ha presionado el botón “Voz”, la ilustración 16 nos muestra el ingreso a las dos opciones de contenido y en este caso se ha seleccionado respiración. A la derecha observamos el reproductor de video que se encarga de mostrar el material, la persona también tendrá la opción de regresar al menú principal por medio del botón “Tutoriales”, finalmente tendrá la opción de registrarse mediante el botón “Regístrate aquí”, luego de la acción accede al siguiente formulario:

Uno de los puntos importantes a destacar del formulario de registro es que permite recabar los gustos, intereses y habilidades de la persona usuaria, además de la agrupación teatral a la que pertenece.

Finalmente el formulario permite inscribir un medio de pago o inscribir luego y registrarse, esta última acción le llevará a la configuración de su perfil.

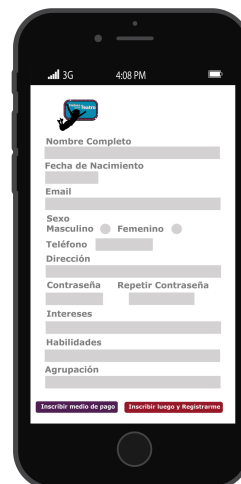


Ilustración 17. Prototipo web. Formulario de registro
Fuente: Elaboración Propia

Configuración de perfil



Figura 10. Prototipo versión celular. Configuración perfil.
Fuente: Elaboración propia

La figura 10 nos muestra las opciones de configuración para una persona recién registrada en la plataforma, a la derecha la imagen nos muestra un perfil ya configurado.

Sección de contenido (Cursos)

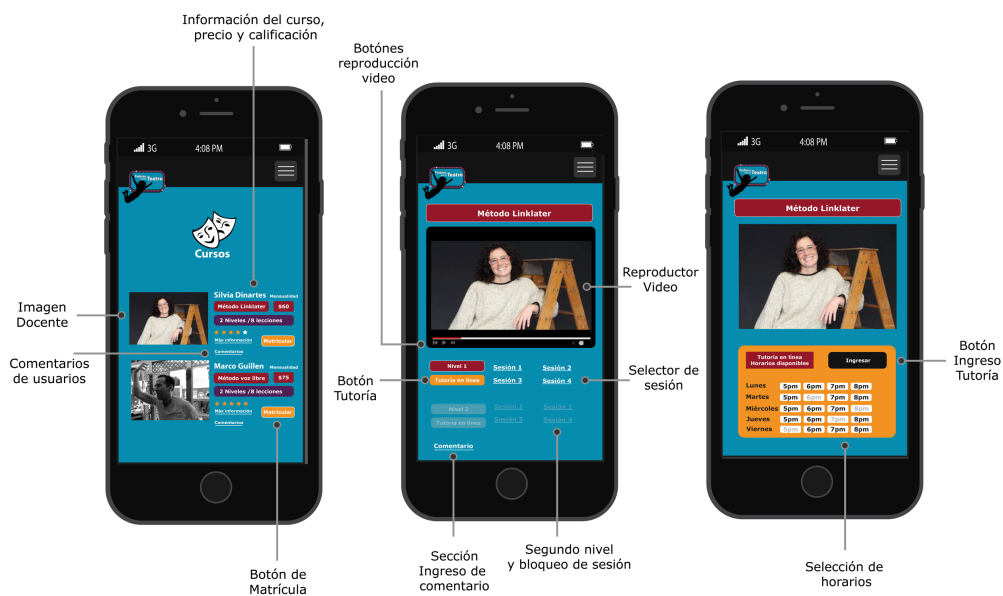


Figura 11. Prototipo versión celular. Cursos docentes.
Fuente: Elaboración propia

La figura 11 nos muestra la evolución de la ventana de contenido “Cursos”, la cual contiene la información de cada una de las personas instructoras, los cursos que imparten, costo, duración, comentarios y calificación de los usuarios. Por otra parte, encontramos el botón de matrícula.

Una vez seleccionado el botón de matrícula, se realiza automáticamente el cargo al medio de pago inscrito y observaremos la siguiente pantalla, la cual observamos al centro de la figura 11, esta despliega un reproductor de video y cada una de las sesiones que conforman el nivel, al presionar cada botón de sesión aparecerá el video respectivo en la ventana de reproducción. El segundo nivel será desbloqueado una vez que la persona haya finalizado cada sesión y las prácticas que contienen.

Otra de las funciones consignadas en la tercera pantalla de la figura 11 es la función de tutoría en línea, al presionar el botón se despliega otra pantalla que nos lleva a un cronograma de citas, en el cual la persona podrá elegir alguno de los horarios para ingresar a una sesión de tutoría en vivo a través de una plataforma de video llamada. Una vez reservada la cita la

persona recibe un correo con un comprobante, el día de su cita recibirá un recordatorio de esta, solo debe ingresar de nuevo a esta misma pantalla y presionar el botón ingresar.

Sección de Contenido (Comunidad)

Sección “comunidad” representada por la ilustración 18 permite a la persona usuaria acceder a diversos artículos académicos y de opinión; podemos encontrar artículos gratuitos y artículos exclusivos para personas matriculadas en algún curso.

Por otra parte, esta sección le permite a la persona usuaria producir contenido de opinión, ingresando a la sección de usuarios y compartiendo y comentando junto con otras personas registradas.

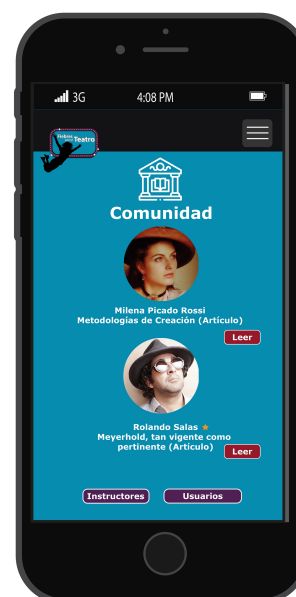


Ilustración 18. Prototipo versión celular. Sección Comunidad.

Fuente: Elaboración propia

Sección de Contenido (Multimedia)

La ventana “multimedia” representada por la ilustración 19 permite a la persona usuaria acceder a una lista de reproducción de videos relacionados con las artes escénicas; documentales, tutoriales, espectáculos de teatro, entre otros.



Ilustración 19 Prototipo versión celular. Sección Multimedia.

Fuente: Elaboración propia

Presupuesto general (Fase 1 Diseño de prototipo baja fidelidad)

Presupuesto Plataforma Multimedia para la Educación Teatral			Fiebres por el Teatro														
Allan Hernández A11742																	
Ingresos Totales			Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10	Semana 11				
Fondos concursables	3 tractos	(Beca															
Taller	3 Millones	Fondo de															
prototipado	Auge UCR	3 Millones	6.000.000	2.000.000					2.000.000							2.000.000	
Fondos propios			1.500.000	1.500.000													
Total			7.500.000	3.500.000	0	0	0	0	2.000.000	0	0	0	0	0	0	2.000.000	
Gastos totales			Horas	Costo													
Fase 1 Entrevistas y diseño de prototipo de baja fidelidad																	
Etapas																	
Gira entrevistas San Carlos																	
Establecer perfil de entrevistados		2	24.000	24.000													
Redacción de preguntas a realizar		2	26.000	26.000													
Contacto y selección de participantes (2 horas)		2	24.000	24.000													
Coordinación de espacios y refrigerio		2	24.000	24.000													
Preparación de materiales impresos (2 horas)		2	24.000	24.000													
Materiales e impresiones			30.000	30.000													
Preparación de equipo para registro		2	24.000	24.000													
Transporte			180.000	180.000													
Hospedaje una noche 2 personas			90.000	90.000													
Alimentación tres tiempos 2 personas, 2 días.			80.000	80.000													
Salario 2 personas dos días (16 horas)		16	192.000	192.000													
Horas extra (8 horas)		8	96.000	96.000													
Refrigerio participantes 2 días			50.000	50.000													
Imprevistos			60.000	60.000													
Focus Group San Carlos																	
Establecer el perfil de los entrevistados (Integrantes)		2	24.000	24.000													
Redacción de preguntas a realizar y estrategias		2	24.000	24.000													
Coordinación de espacios y refrigerio		2	24.000	24.000													
Preparación de materiales impresos, bocetos e ideas a		3	36.000	36.000													
Preparación de material audiovisual		2	24.000	24.000													
Procesar entrevistas																	
Sistematizar respuestas entrevistas coordinadores		16	192.000	192.000													
Sistematizar respuestas y resultados Focus group.		16	192.000	192.000													
Realizar informe final Entrevistas y Focus group		8	96.000	96.000													
User Journey Map																	
Establecer hoja de ruta de usuarios		16	192.000	192.000													
Diseño de Journey Map		12	144.000	144.000													
Diseño con íconos e imágenes		12	144.000	144.000													
Etapas 2 Definir																	
User Personas																	
Recopilación de información para User Personas		16	208.000	208.000				208.000									
Diseño de User Persona con fotografías y gráfica		12	144.000	144.000				144.000									
Mapa de interacción																	
Sesión de trabajo para establecer interacciones		12	156.000	156.000					156.000								
Diseño de mapa de interacción en gráfica		24	312.000	312.000					312.000								
User Stories																	
Diseñador 2 días (16 horas)		16	208.000	208.000				208.000									
Persona por 2 días (16 horas)		16	192.000	192.000				192.000									
Etapas 3 Idear																	
Brainstorming																	
3 Personas 2 días (48 horas)		48	576.000	576.000					576.000								
Refrigerio o café			40.000	40.000					40.000								
Moodboard																	
Recopilación de imágenes y conceptos		8	104.000	104.000					104.000								
Montaje de Moodboard y gráfica		16	192.000	192.000					192.000								
Sesión de revisión 3 personas 4 horas c/u		12	144.000	144.000					144.000								
Etapas 4 Prototipo																	
Wireframe																	
Diseño de pantallas y botones (40 horas)		40	520.000	520.000												520.000	
Montaje gráfico (40 horas)		40	520.000	520.000												520.000	
Prototipo de baja fidelidad																	
Montaje de cada pantalla en Adobe XD		24	312.000	312.000												312.000	
Programación de acciones		16	208.000	208.000												208.000	
Etapas 5 Testear																	
Focusgroup Evaluación de prototipo (Gira)																	
Contacto personas participantes 1 día (4 horas)		4	48.000	48.000												48.000	
Coordinación de espacios y refrigerios y transporte		4	48.000	48.000												48.000	
Preparación de prototipos en tablets		4	48.000	48.000												48.000	
Preparación de equipo para registro de audio y video		4	48.000	48.000												48.000	
Sesión de Focus Group 2 personas 8 horas c/u		16	192.000	192.000												192.000	
Transporte			90.000	90.000												90.000	
Alimentación tres tiempos 2 personas, 1 día			40.000	40.000												40.000	
Horas extra (4)		4	48.000	48.000												48.000	
Imprevistos			60.000	60.000												60.000	
Refrigerio participantes 1 día			25.000	25.000												25.000	
Análisis de resultados																	
Coordinación de espacio y refrigerio para reunión de		8	96.000	96.000												96.000	
Sesión de trabajo para análisis de resultados y mejoras.		24	288.000	288.000												288.000	
3 personas 8horas c/u		40	520.000	520.000												520.000	
Implementación de cambios																	
Total Gastos		535	7.403.000	1.056.000	480.000	480.000	820.000	400.000	1.056.000	0	0	0	0	647.000	2.464.000		
Saldo				2.444.000	1.964.000	1.484.000	664.000	264.000	1.208.000	1.208.000	1.208.000	1.208.000	561.000	97.000			

Cuadro 2. Presupuesto general fase 1.

Fuente: Elaboración propia

El cuadro 2 nos muestra el presupuesto general, este presupuesto se encuentra dividido en tres fases: la primera fase corresponde a un diseño de prototipo de baja fidelidad, muchas de las tareas representadas en él ya se han realizado en esta maestría, sin embargo, considero importante reflejar el proceso real de desarrollo desde sus inicios. El presupuesto contempla los montos correspondientes a giras para la realización de grupos focales y otras actividades

de investigación, posteriormente el diseño y desarrollo y por último un proceso de evaluación del prototipo, análisis de resultados y sistematización.

Presupuesto General (Fase 2 Versión Beta)

Fase 2 Versión Beta (Diseño de plataforma con contenidos de acceso gratuito)													
Ingresos Totales			Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10	Semana 11
Fondos concursables 2 trectos. Convenio													
UCR-CANADA Proyectos de desarrollo 4 Millones		4.000.000	1.000.000		1.000.000	1.000.000			1.000.000				
Fondos propios 2 trectos		2.000.000					1.000.000	1.000.000					
Total		6.000.000	1.000.000	0	1.000.000	1.000.000	1.000.000	1.000.000	1.000.000	0	0	0	0
Diseño y programación de plataforma web													
CMS (WordPress u otras)		50.000											
Sesiones y Registro de usuarios		250.000	250.000										
Diseño Responsive		60.000	60.000										
Filtro anti-spam		40.000	40.000										
Integración con google analytics		70.000	40.000										
Mapa de sitio		200.000							200.000				
Optimización SEO		70.000							70.000				
Diseño y colores colores corporativos		70.000							70.000				
Imágenes profesionales		200.000							200.000				
Galerías o sliders		80.000	80.000										
Incorporación de Multimedia (Videos)		40.000							40.000				
Blog		150.000							150.000				
Formulario de contacto		100.000	100.000										
Integración con redes sociales		60.000							60.000				
Página 404		60.000	60.000										
Política de uso de Cookies y texto de aviso legal y privacidad de datos		100.000	100.000										
Hospedaje Web(Seguridad, respaldos, disponibilidad 24/7 365)		200.000	200.000										
Total: 1.800.000													
Producción de material Multimedia													
Tres Videos													
Locación	12	120.000			120.000								
Guion		180.000			180.000								
Escalaleta		150.000			150.000								
Alquiler de equipos		150.000			150.000								
Música		150.000			150.000								
Escenografía		160.000			160.000								
Personal Técnico													
Director		400.000					400.000						
Cámara y Fotografía		300.000					300.000						
Asistencia de sonido		250.000					250.000						
Maquillaje		125.000					125.000						
Talento (Personas instructoras)		600.000					600.000						
Postproducción													
Edición de audio y video	15	300.000						300.000					
Locuciones		150.000						150.000					
Estudio de grabación	5	100.000						100.000					
Otros													
Alimentación		150.000				150.000							
Imprevistos		100.000				100.000							
Diseño Gráfico													
Diseño de logotipo		100.000							100.000				
Diseño de pantallas		200.000							200.000				
Otros diseños		100.000							100.000				
Total Gastos	32	5.585.000	980.000	0	610.000	550.000	1.675.000	950.000	790.000				
Saldo			20.000	20.000	410.000	860.000	185.000	235.000	445.000				

Cuadro 3. Presupuesto general fase 2.

Fuente Elaboración propia

El cuadro 3 nos muestra el presupuesto de la fase 2 del proyecto la cual consiste en una primera parte de desarrollo y programación de una versión beta de la plataforma. El presupuesto contempla el uso de un gestor de contenido tipo Wordpress, así como cada uno de los rubros presupuestarios que conlleva el desarrollo de una plataforma web.

En la segunda parte de este presupuesto se contempla la producción del material multimedia de la plataforma, videos, fotografías y los rubros presupuestarios correspondientes a los costos de producción. Por último, se presupuesta una tercera parte en la cual se desarrollarán los materiales gráficos.

Presupuesto General (Fase 3 Diseño completo y plan de mercadeo)

Fase 3 Versión Final (Diseño completo y plan de mercadeo)											
Ingresos Totales	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10	Semana 11
Fondos concursables 5 tractos. Capital											
Semilla 5.500.000. Banca para el desarrollo											
Fondo Diversidad Cultural UNESCO 6.000.000	11.500.000	2.000.000	2.000.000			2.000.000		2.000.000	3.500.000		
Fondos propios 3 tractos	3.000.000	1.000.000						2.000.000			
Total	14.500.000	1.000.000	2.000.000	2.000.000	0	0	4.000.000	0	2.000.000	3.500.000	0
Etapa de complemento al diseño											
Realización de sitio de pagos, integración con Paypal	200.000	200.000									
Realización de sitio de pagos, integración con banco (Pago con tarjeta)	200.000	200.000									
Live Chat: Atención en tiempo real de dudas o charlas en tiempo real de clientes, profesores o estudiantes.	250.000	250.000									
Sistema completo de enseñanza virtual: Gestor de cursos, actividades y evaluaciones e integración con plataforma Zoom o google meets.	550.000		550.000								
Sistema de Ratings: Gestión de un sistema de calificaciones o puntuaciones para los contenidos, cursos o productos ofrecidos.	120.000		120.000								
Producción de material Multimedia restante											
7 Videos											
Locación	28	280.000	280.000								
Guión		420.000	420.000								
Escalera		350.000	350.000								
Alquiler de equipos		300.000		300.000							
Música		350.000			350.000						
Escenografía		300.000	300.000								
Personal Técnico											
Director		800.000				800.000					
Cámara y Fotografía		600.000				600.000					
Asistencia de sonido		500.000				500.000					
Maquillaje		300.000				300.000					
Talento (Personas instructoras)		1.400.000				1.400.000					
Postproducción											
Edición de audio y video	40	800.000					800.000				
Locuciones		350.000					350.000				
Estudio de grabación	15	300.000					300.000				
Otros											
Alimentación		350.000	350.000								
Imprevistos		250.000	250.000								
Plan de Mercadeo											
Facebook. Diseño de foto de portada, foto de perfil.		600.000						600.000			
Pauta publicitaria Facebook General. Pauta pagada		1.000.000						1.000.000			
Pauta Publicitaria Youtube. Pauta pagada para difusión		300.000						300.000			
Producción de RTI											
Realización de materiales		250.000							250.000		
Pago de Actores		900.000							900.000		
Transporte y alimentación		370.000							370.000		
Alquiler de equipo de audio y tecnológico		750.000							750.000		
Pago de personal de apoyo		450.000							450.000		
Estrategias TIK TOK		600.000								600.000	
Total Gastos	14.190.000	400.000	1.600.000	1.570.000	350.000	0	3.600.000	1.450.000	1.900.000	2.720.000	600.000
Saldo		600.000	1.000.000	1.430.000	1.080.000	1.080.000	1.480.000	30.000	130.000	910.000	310.000
Costo Total del proyecto	27.178.000										
Impuestos 13%		3.533.140									
Total final	30.711.140										
Dólares		51.000									

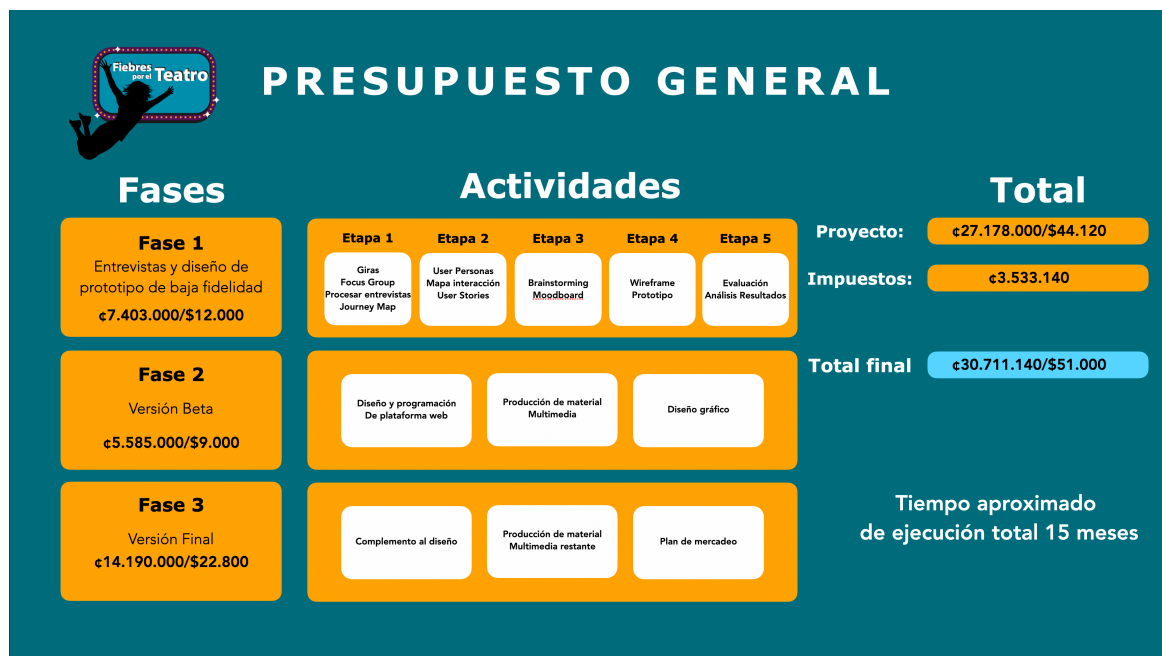
Cuadro 4. Presupuesto general fase 3.

Fuente: Elaboración propia

El cuadro 4 muestra finalmente la tercera fase del proyecto y presupuesto la cual contempla el diseño completo y la aplicación del plan de mercadeo. En esta etapa o fase se realizará la integración de la plataforma con el sitio de pago, un sistema completo de enseñanza virtual e integración con la plataforma Zoom. Google Meets u otras.

Otro de los rubros a cubrir en esta etapa final es la producción del material multimedia restante y sus respectivos gastos de producción. Para finalizar la ejecución presupuestaria se planea la ejecución del plan de mercadeo y puesta en marcha de la plataforma.

El cuadro 5 nos muestra un resumen de las fases del presupuesto general:



Cuadro 5. Resumen presupuesto general.
Fuente: Elaboración propia.

Plan de financiamiento

Fase	Fondo	Monto	Justificación
Primera fase Prototipo baja fidelidad	Becas Taller	3.000.000	Se utilizará el fondo como medio de investigación, por medio de un taller se recopilarán los datos para completar la primera etapa.
	Fondo Prototipado Auge -UCR	3.000.000	Se utilizará con el fin de realizar el prototipo de baja fidelidad y por medio del programa de prototipado para microempresas.
	Fondos propios	1.500.000	Estos fondos corresponden a horas laborales en producción audiovisual y préstamos de equipo por parte del responsable del proyecto.
Segunda Fase Versión Beta gratuita	Convenio UCR- Canadá	4.000.000	Se utilizará este fondo que patrocina proyectos de desarrollo, el cual es un convenio con la UCR y la Embajada de Canadá y se encuentra constantemente abierto. Esto con el fin de desarrollar la versión beta.
	Fondos Propios	2.000.000	Estos fondos corresponden a horas laborales en producción audiovisual y préstamos de equipo por parte del responsable del proyecto.
Tercera Fase Versión Completa	Capital Semilla Banca para el desarrollo	5.500.000	Se utilizará este fondo con el fin de iniciar una microempresa que pueda sostener el desarrollo de la plataforma.
	Fondo Diversidad Cultural UNESCO	6.000.000	Se realizará una propuesta de beneficio a las comunidades rurales, en función del rescate cultural de la comunidad por medio de la plataforma.
	Fondos Propios y crédito	6.000.000	Estos fondos corresponden a horas laborales en producción audiovisual y préstamos de equipo por parte del responsable del proyecto. Por otra parte, un crédito para el pago de impuestos.
	Total	31.000.000	

Tabla 7. Plan de financiamiento.

Fuente: Elaboración propia

Plan de distribución y mercadeo

Análisis estratégico

Mi Producto

¿Qué es?

Fiebres por el teatro es una plataforma web que facilita la comunicación entre profesionales del teatro y aficionados, con el fin de compartir conocimientos básicos o avanzados para el desarrollo de este arte en la comunidad.

¿Cómo se usa?

La persona usuaria crea un perfil en la plataforma, consigna sus gustos e intereses en cuanto a temas relevantes al teatro en diversas áreas (Actuación, expresión corporal, expresión oral, maquillaje, escenotecnia, entre otros). Una vez definidos sus intereses puede elegir entre una gama de profesores y o profesionales del teatro costarricense, ingresar a su sala personal y matricular diversos cursos y asesorías, además de ejercicios gratuitos.

Podríamos resumir el recorrido del usuario por la plataforma de la siguiente manera:

1	Ingreso a la plataforma y creación del perfil (Fotografía, datos personales, gustos e intereses, otros)
2	Exploración de la plataforma; cada una de las salas de los profesionales cuenta con una clase de prueba gratuita además de contenido complementario en diversas áreas.
3	Selección e ingreso a las salas de profesionales (Actuación, Expresión corporal, Expresión Oral, maquillaje, otras)

4	Reproducción de video introductorio en la sala seleccionada. Prueba de ejercicios prácticos y material complementario.
5	Decisión de matricular un curso de paga.

*Tabla 8 Uso de la plataforma.
Fuente: Elaboración propia.*

Cuál es el costo para el usuario?

Fiebres por el teatro es una plataforma que mezcla la colaboración y el medio de pago. El menú principal cuenta con ejercicios básicos de acceso gratuito y cada sala de aprendizaje deberá contar al menos con una sesión gratuita a manera de prueba, dentro de la temática en la cual el profesional es experto.

De esta manera la plataforma contará con aproximadamente de un 15 % a un 20% de contenido de acceso gratuito que le permitirá a la persona usuaria una exploración muy provechosa.

Por otra parte se encuentran los contenidos de pago, representados por las sesiones o clases personalizadas que cada profesional ofrezca a las personas usuarias de la plataforma, las cuales tendrán la posibilidad de elegir entre un pago por sesión, pago mensual o hasta una anualidad que pueda ofrecerle acceso a un paquete de sesiones con diferentes profesionales.

Otra opción a futuro sería permitir la interacción entre personas usuarias por medio de foros, salas de interacción colaborativas, entre otras alternativas para la interacción social.

Por otra parte es posible también ofrecer becas y programas especiales para personas que no cuenten con los recursos necesarios para realizar un pago.

Nota: El costo mensual de mantenimiento de la plataforma aún no se conoce debido a que esta es una etapa de diseño principalmente, los costos por este rubro se encuentran en el apartado presupuesto.

Posicionamiento

Propósito de Marca

Facilitar la comunicación entre profesionales y aficionados del teatro, con el fin de proporcionar un mayor acceso a los conocimientos básicos para la práctica de este arte.

Necesidad del consumidor

Contar con acceso a conocimientos en teatro para el desarrollo humano o de agrupaciones y proyectos comunitarios.

Target

- **Geo y Demográfico:** Hombres y mujeres entre los 18 y 50 años de edad que habitan fuera de la Grán Área Metropolitana, estudiantes de teatro e integrantes de grupos de teatro comunitario.

Público bienvenido: Hombres y mujeres entre los 18 y 50 años de edad habitantes de la Grán Área Metropolitana y aficionados al teatro.

- **Psicográfico:** Personas estudiantes de teatro e integrantes de grupos de teatro comunitario, sumamente creativas, que trabajan o estudian y no cuentan con el tiempo suficiente para desplazarse o dedicarse de lleno a una carrera en teatro en el valle central, sin embargo desean estar en contacto con el teatro costarricense y sentirse parte de él.

Por otra parte nuestro público bienvenido lo constituyen personas de diversas disciplinas que desean adquirir conocimientos en teatro como complemento a sus actividades profesionales o cotidianas.

- **Comportamiento:** Utilizan el teatro como una herramienta para su crecimiento personal, para sus otras especialidades o grupos de teatro comunitario. Buscan constantemente nuevas herramientas para comunicarse con determinados grupos sociales y son amantes de la cultura, buscan el desarrollo de su comunidad.

Son personas que buscan lograr sus objetivos a toda costa, constantemente indagan sobre actividades para complementar su conocimiento o simplemente para mantenerse ocupadas, constantemente invierten cierta cantidad de dinero en formación o pasatiempos.

Valores y Creencias

Solidaridad	Fiebres por el teatro busca la colaboración e integración de las zonas urbanas y rurales.
Trabajo en equipo	Fomenta el trabajo en grupo dentro de las agrupaciones de teatro comunitario.
Compartir conocimiento	Concibe el conocimiento como un recurso para compartir.
Generosidad	Piensa que quienes más tienen pueden patrocinar el conocimiento de los que menos tienen.
Perseverancia	Fomenta el cumplir nuestros sueños, seguir adelante a pesar de la adversidad.
Accesibilidad	Procura que el conocimiento sea accesible para cualquier persona que desee aprender teatro, sin importar su condición.

*Tabla 9. Valores y creencias.
Fuente: Elaboración propia*

Personalidad de la marca

Solidaria	Se preocupa por que las personas de las zonas rurales y grupos de teatro comunitario cuenten con acceso al conocimiento en teatro.
Alegre	Guía a las personas de una forma creativa y alegre en la conquista de sus metas y objetivos.
Optimista	Es paciente e inclusiva con todas aquellas personas hambrientas de conocimiento sin importar sus capacidades.
Inclusiva	Busca la unión entre las personas, conecta a la gente y disminuye sus distancias.
Paciente	Es la amiga que te impulsa a comunicarte de una mejor manera con los demás y conocerte a ti mismo (a)
Creativa	Es la compañera de juegos perfecta y la que te saca de la rutina.
Generosa	

Tabla 10. Personalidad de la marca.

Fuente: Elaboración propia

Beneficios de la marca

Funcionales	Una plataforma para el aprendizaje del teatro y sus diversas herramientas desde cualquier zona geográfica de la mano con profesionales.
Emocionales	Una alternativa para cumplir mi sueño de aprender teatro desde mis capacidades y de forma creativa. Un espacio para conocerme como persona y aprender a comunicarme mejor con los demás.
Simbólicos	Capacidad de superación, de pertenencia, de desarrollarme física y mentalmente. Desarrollar y fortalecer mi conocimiento y calidad de vida.

Tabla 11. Beneficios de la marca.

Fuente: Elaboración propia

Ventaja Competitiva

Somos una plataforma para la comunicación y enseñanza entre profesionales y aficionados del teatro; potenciamos la capacidad de cada persona sin importar su condición por medio de estrategias creativas, innovadoras y accesibles. Disminuimos distancias geográficas y creativas.

Impulsores

Escuelas de arte escénico de universidades estatales y Taller Nacional de Teatro (UCR-UNA-TNT)

Las escuelas de teatro pueden ser útiles para el aporte de profesionales instructores en la plataforma, estudiantes egresados con algún grado de experiencia. Por otra parte podrían aportar algún tipo de asesoría en cuanto a los contenidos a incluir de acuerdo con sus programas de estudio.

Red Nacional de Teatro Comunitario

La Red Nacional de Teatro Comunitario es una asociación de grupos de teatro de diversas comunidades del país, realizan eventos muy importantes como el Festival de Teatro Comunitario y el Festival de Teatro Embrujarte en Escazú. Todo este tipo de eventos pueden funcionar como trampolín publicitario para la plataforma, captando la atención de los integrantes de diversos grupos de teatro así como aficionados del teatro en general.

Contar con el respaldo de la red podría brindar a los usuarios de la plataforma una sensación de seguridad y confianza.

Ministerio de Cultura

El Ministerio de cultura podría brindar una declaratoria de interés cultural con el fin de dar respaldo a la plataforma, además de apoyo en estrategias de promoción. Por otra parte, no se descarta el financiamiento por medio de alguno de sus programas.

Ministerio de Educación

El Ministerio de Educación podría brindar apoyo a la plataforma dotándola de una certificación de interés educativo, de esta manera es posible que diversas instituciones educativas, colegios, entre otros recomienden la plataforma a sus docentes con el fin de que estos encuentren recursos educativos valiosos para trabajar con sus estudiantes.

Por otra parte es posible más adelante crear algún tipo de estrategia de extensión de la plataforma con el fin de abarcar un público adolescente con todas las medidas de seguridad necesarias.

Empresas privadas

Podrían realizar colaboraciones por medio de patrocinios, becas para estudiantes, programas de responsabilidad social, entre otros.

Salida al Mundo

Plataforma Web

La salida principal al mundo la constituye la plataforma web, en ella las personas usuarias realizarán las interacciones principales, práctica, contacto con los profesionales, acciones administrativas, edición de su perfil, reproducción de contenido, entre otras actividades.

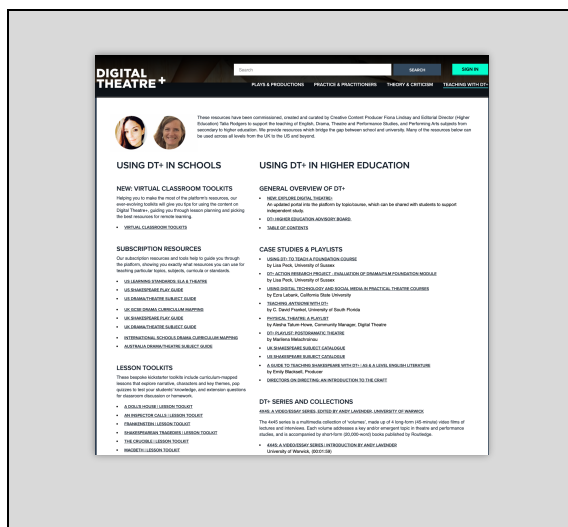
Es importante contar con un sitio web responsivo, de manera que las personas usuarias puedan ingresar a la plataforma desde su computadora o celular.

Puntos de Contacto

Entorno Virtual	Entorno Físico
<ul style="list-style-type: none"> • Canal de video en Youtube en el cual se compartan diversos materiales que lleven a la plataforma. (Contenido Publicitario)(Posibilidad de personas usuarias a nivel internacional) 	<ul style="list-style-type: none"> • Encuentros y festivales de teatro comunitario en zonas rurales y a futuro en festivales nacionales.
<ul style="list-style-type: none"> • Página de Facebook. 	<ul style="list-style-type: none"> • Conversatorios de temas relevantes al teatro en comunidades.
<ul style="list-style-type: none"> • Búsquedas en Google. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presencia en actividades del Ministerio de Cultura y Ministerio de Educación dirigidas a público joven y adulto.
<ul style="list-style-type: none"> • Encuentros virtuales de teatro comunitario. 	<ul style="list-style-type: none"> • Presencia en actividades de diversas universidades (Feria vocacional UCR, Expo UCR, otras)
<ul style="list-style-type: none"> • Redes sociales alternativas, ejemplo: (Tiktok) 	

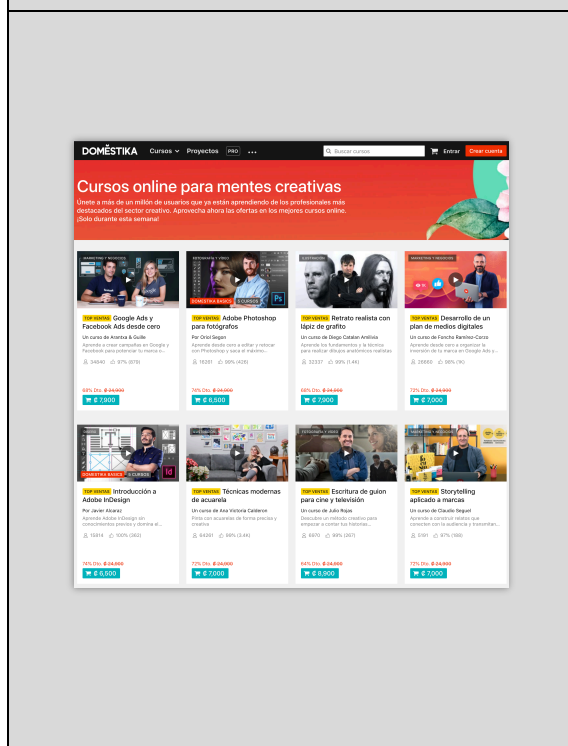
*Tabla 12. Puntos de contacto.
Fuente: Elaboración propia*

Benchmark



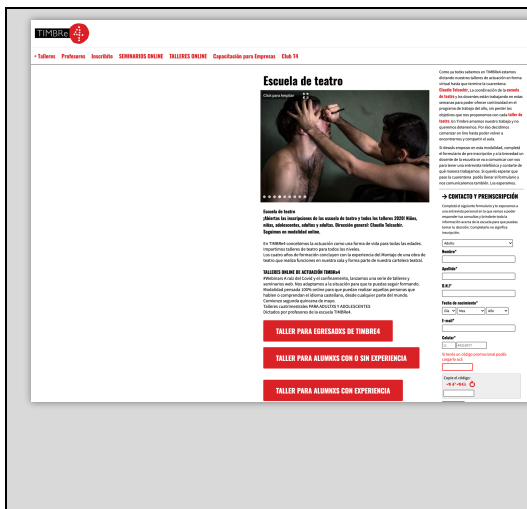
www.digitaltheatreplus.com/education

- Clases en línea con profesionales.
- Herramientas por tema (Actuación, Expresión corporal)
- Estudio de casos especiales.
- Clases virtuales



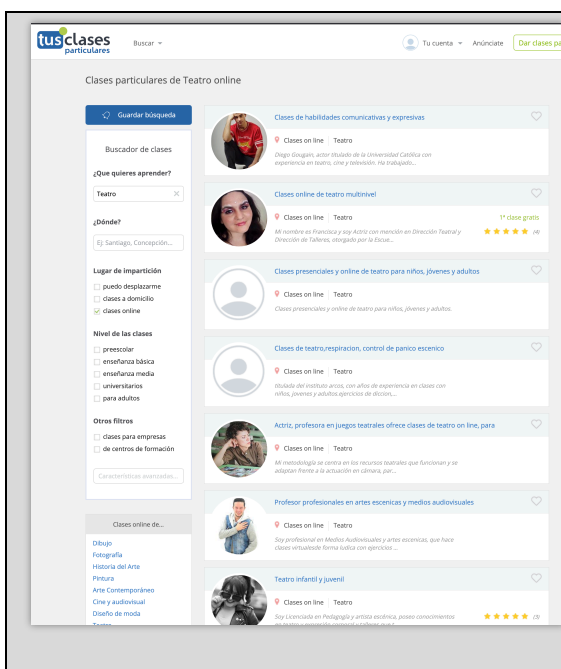
Domestika

- Clases en línea con profesionales.
- Herramientas por tema (Actuación, Expresión corporal)
- Clases virtuales
- Videos explicativos.
- Precio por curso.
- Espacios virtuales para realizar lecciones de acuerdo con el profesional y la materia.



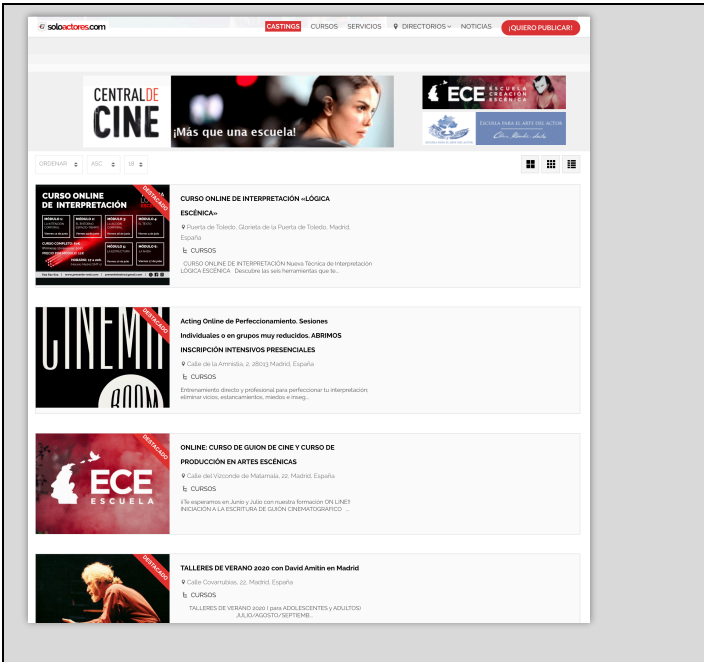
Timbre 4

- Clases en línea con profesionales y profesores de escuelas de teatro.
- Herramientas por nivel (Principiante, intermedio, avanzado, egresado)
- Clases virtuales
- Conferencias
- Videos sobre temas específicos.



Tus Clases particulares

- Clases en línea con profesionales y profesores de escuelas de teatro, (detalla experiencia)
- Profesor específico para tema específico.
- Clases virtuales

 <p>The screenshot shows the homepage of soloactores.com. At the top, there are navigation links for 'CASTINGS', 'CURSOS', 'SERVICIOS', 'DIRECTORIOS', 'NOTICIAS', and '¡QUIERO PUBLICAR!'. Below the navigation is a banner for 'CENTRAL DE CINE' with the text '¡Más que una escuela!'. The main content area features several course listings:</p> <ul style="list-style-type: none"> CURSO ONLINE DE INTERPRETACIÓN -LÓGICA ESCÉNICA-: Offered by Escuela de la Puerta de Toledo, Madrid, España. Includes a 'CURSOS' button. Acting Online de Perfeccionamiento. Sesiones Individuales o en grupos muy reducidos. ABRIMOS INSCRIPCIÓN INTENSIVOS PRESENCIALES: Offered by Calle de la Anarquía, 2, 28013 Madrid, España. Includes a 'CURSOS' button. ONLINE: CURSO DE GUION DE CINE Y CURSO DE PRODUCCIÓN EN ARTES ESCÉNICAS: Offered by Calle del Vizconde de Matagorda, 22, Madrid, España. Includes a 'CURSOS' button. TALLERES DE VERANO 2020 con David Armitán en Madrid: Offered by Calle Comendador, 22, Madrid, España. Includes a 'CURSOS' button. 	<p>soloactores.com</p> <ul style="list-style-type: none"> • Clases en línea con profesionales y profesores de la industria del cine. • Talleres por temporada con diversas personalidades. • Clases virtuales • Conferencias • Análisis específicos sobre diversos temas.
---	---

*Tabla 13 .Benchmark.
Fuente: Elaboración propia*

Plan de lanzamiento y promoción

Objetivo general:

Realizar el lanzamiento y promoción de la plataforma “Fiebres por el teatro” con el fin de generar un alcance aproximado de 1500 personas, utilizando las redes sociales Facebook, Youtube, Tik Tok y algunos medios tradicionales, con el fin de que el público visite, se registre, conozca y pruebe la plataforma de manera gratuita en un período aproximado de seis meses.

Estrategia General

“Todos tenemos derecho a expresarnos, exprésate con los fiebres del teatro”

La estrategia consiste en la vender la idea de una libertad de expresión más allá de la simple comunicación de las ideas, una oportunidad para compartir y mejorar las diversas habilidades histriónicas que poseen los seres humanos, y materializadas en el teatro.

Mezcla de medios

El presente plan de promoción, en la etapa inicial del proyecto, incluirá una mezcla de medios basada en dos tipos de recursos para la comunicación de ideas. A continuación presentamos un resumen de los medios a utilizar:

Medios Digitales

El medio digital se presenta como un recurso de gran valor para alcanzar resultados medibles y de gran impacto. Una red social permite la permanencia en el tiempo del mensaje y a la vez una segmentación específica de públicos.

Los medios digitales a utilizar son los siguientes:

Facebook: Permite la difusión de mensajes por medio de videos, encuestas, streaming, álbum de imágenes, juegos, entre otros.

Youtube: Permite la difusión en torno al video, promoción por medio del marketing de influencia (influencers), streaming, posee un potencial para captar público internacional muy significativo.

Tik Tok: Permite una difusión interactiva entre el usuario y diversas herramientas, en función de la expresión humana. Ofrece al usuario un alto grado de participación e inclusión sin importar su condición.

Posee también recursos importantes para realizar marketing de influencia y guarda por otra parte una gran realización con las artes escénicas.

A continuación, se presenta la siguiente tabla que muestra el enfoque específico de cada red social, así como los recursos a utilizar:

Medio	Utilidad	Recursos
Facebook	Estrategias dirigidas a público entre los 25 y 30 años de edad.	<ul style="list-style-type: none"> • Videos Promocionales. • Streaming. • Encuestas. • Imágenes. • Clases de prueba
Youtube	Estrategias dirigidas a público entre los 25 y 30 años de edad.	<ul style="list-style-type: none"> • Video tutorial. • Videos temáticos. • Video test (Influencer) • Clases de prueba
Tik Tok	Estrategias dirigidas a público entre los 18 y los 25 años de edad.	<ul style="list-style-type: none"> • Generación de audios. • Creación de retos. • Generación de contenido.

*Tabla 14. Medios digitales.
Fuente: Elaboración propia*

Medios BTL

El medio BTL nos permite entrar en contacto con la gente y para este plan de promoción es importante tomar en cuenta que el paso de una dinámica 100% presencial (teatro) a digital no es sencilla. Uno de los propósitos principales de este medio será llevar hasta los usuarios experiencias que permitan hacer una conexión entre el medio presencial y el virtual de una manera creativa.

Medio	Utilidad	Recursos
Estrategias en Encuentros de Teatro comunitario	Estrategias dirigidas a grupos de teatro comunitario y asistentes, además de posible público aficionado.	<ul style="list-style-type: none"> • Clases virtuales dirigidas en la comunidad. • Dirección virtual-presencial. • Muestras virtuales.
Clases en ferias y otras actividades.	Estrategias dirigidas a público aficionado y otros profesionales.	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba de la plataforma en vivo. • Muestras presenciales. • Tutorial virtual-presencial.

*Tabla 15 Medios BTL.
Fuente: Elaboración propia*

Medios ATL

Serán utilizados una vez que la plataforma se encuentre más posicionada y en programas culturales que no requieran de una inversión económica significativa.

Medio	Utilidad	Recursos
Televisión y radio	Serán utilizados para llegar a un público adulto entre los 20 y 30 años de edad.	<ul style="list-style-type: none"> • Programas de radio y tv cultural.
Prensa	Serán utilizados principalmente en su versión digital, de manera que se puedan aprovechar ciertos reportajes focalizados.	<ul style="list-style-type: none"> • Reportajes de cultura. • Reportajes de agenda cultural.

*Tabla 16 Medios ATL.
Fuente: Elaboración propia*

Etapas

El plan de promoción se compone de tres etapas, cada una de ellas de una duración aproximada de dos meses.

Primera Etapa: Expectativa

Las personas se enteran de la plataforma por medio de videos publicitarios, el objetivo de esta etapa es resaltar la necesidad de expresarnos y practicar lo que nos gusta desde la comodidad del hogar.

Segunda Etapa: Introducción y prueba

Las personas observan diferentes experiencias y testimoniales acerca del uso de la plataforma y obtienen el ingreso a ella de manera gratuita, crean perfiles e interactúan con el contenido.

Tercera etapa: Tendencia

Las personas comparten sus avances en las redes sociales y recomiendan la plataforma.

Tácticas

A continuación, se presenta el cuadro general de las tácticas, dividido por etapas y medios a utilizar.

Medio	Etapas	Tácticas Enero/Febrero	Descripción
Facebook	Primera	Campaña expectativa <ul style="list-style-type: none"> • Video 1 “El teatro viajero” • Encuesta 1 	Video 1 El Teatro Viajero: Una instructora de teatro visita una comunidad rural, comparte con sus habitantes muchas experiencias hermosas; sin embargo, al final debe marcharse. Los habitantes, tristes, le piden que no se marche y ella les comenta que no deben preocuparse, ya que muy pronto podrán estar en contacto y seguir haciendo teatro desde la comodidad de su hogar. Encuesta 1:

			<ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué es lo que más te gustaría aprender del teatro? • ¿Es difícil realizar teatro comunitario? ¿Por qué?
Youtube	Primera	Campaña expectativa <ul style="list-style-type: none"> • Shakespeare in home 	Shakespeare in home: <p>Es una serie de 8 capítulos en la cual el personaje Shakespeare se encuentra en el futuro en Costa Rica e intenta dirigir a su grupo de teatro que se encuentra ensayando en el Teatro Globo, de forma virtual.</p>
Tik tok	Primera	Campaña expectativa <ul style="list-style-type: none"> • Mucho teatro • Personajes Teatrales 	Mucho Teatro: <p>Tendencia en la cual las personas relacionan el teatro con la vida real, ejemplo: Realizar escena de Romeo y Julieta en el balcón con cierta música.</p> <p>Personajes Teatrales: Relacionar a diversos personajes con situaciones cotidianas. Ejemplo: Me visto de mimo y mi padre debe adivinar qué me pasó: Choqué el carro.</p>
BTL	Primera	Personajes en la capital	Personajes en la capital <p>Distintos personajes de teatro se colocan con letreros en diversas comunidades, el letrero dice: “Muy pronto, el teatro llegará hasta su comunidad”</p>
Otros	Primera		

Tabla 17. Tácticas Difusión. Etapa 1.
Fuente: Elaboración propia

Medio	Etapa	Tácticas Marzo/Abril	Descripción
Facebook	Segunda	<ul style="list-style-type: none"> • Video 2.” Exprésate con “Fiebres por el Teatro” 	<p>Exprésate con Fiebres por el teatro</p> <p>Versión 1: Video de introducción de la plataforma realizado con algunas imágenes de los eventos pasados que se llevaron a cabo en distintas redes.</p> <p>Versión 2: Video animado que muestra la plataforma y su uso.</p>
Youtube	Segunda	<ul style="list-style-type: none"> • Video 3 ¡Shakespeare descubrió el Teatro Digital! • Video 4 Como aprender teatro en línea desde la comodidad de tu hogar. 	<p>¡Shakespeare inventó el Teatro Digital!</p> <p>Luego de la travesía de Shakespeare este descubre que existe una plataforma que existe una plataforma que le permite compartir sus conocimientos en teatro de una manera mucho más cómoda.</p> <p>Como aprender teatro en línea desde la comodidad de tu hogar.</p> <p>Una influencer realiza un tutorial presentando la plataforma web Teatro Digital.</p>
Tik tok	Segunda	<ul style="list-style-type: none"> • Videos de profesores y estudiantes 	<p>Videos de profesores y estudiantes</p> <p>Los profesores y estudiantes realizan un video en el cual el profesor imparte la materia y el estudiante la realiza perfecta y hasta supera al profesor o profesora. Ejemplo: Un maquillaje de caracterización.</p>
BTL1	Segunda	<ul style="list-style-type: none"> • Clase virtual • Prueba 	<p>Clase virtual</p> <p>Convocatoria es un espacio amplio para que los integrantes de diferentes grupos</p>

			<p>de teatro en la comunidad realicen una clase virtual frente a una pantalla gigante.</p> <p>Prueba</p> <p>Prueba de la plataforma en ferias y exposiciones dentro de un toldo. Las personas usuarias podrán entrar en contacto directo con algunos profesionales del teatro.</p>
Otros	Segunda	<ul style="list-style-type: none"> • Entrevistas 	<p>Entrevistas</p> <p>Entrevistas en algunos medios digitales para presentar la plataforma.</p>

Tabla 18 Tácticas Difusión. Etapa 2
Fuente: Elaboración propia

Medio	Etapa	Tácticas Mayo/Junio	Descripción
Facebook	Tercera	<ul style="list-style-type: none"> • Video 5 “El teatro en casa” • Clase streaming 	<p>“El verdadero teatro en casa”</p> <p>Video promocional en el cual la profesora del video 1 ya no viaja a la comunidad, sino que se comunica con sus estudiantes por medio de la plataforma.</p> <p>Clase Streaming</p> <p>Sesión de Facebook Live con una clase o asesoría gratuita.</p>
Youtube	Tercera	<ul style="list-style-type: none"> • Clase Streaming • Videos resultados 	<p>Clase Streaming</p> <p>Sesión de Youtube Live con una clase o asesoría gratuita.</p> <p>Videos resultados</p> <p>Videos de los resultados de algunos influencers que utilizaron la plataforma y la recomiendan.</p>

Tik tok	Tercera	<ul style="list-style-type: none"> • Generación de contenido • Muestra resultados 	<p>Generación de contenido</p> <p>Creación de videos virales mostrando el avance dentro de la plataforma, por ejemplo:</p> <p>Una semana utilizando teatro digital.</p> <p>Un mes usando Teatro Digital.</p> <p>Tres meses, etc. Cada vez se muestra un avance mayor en cuanto a actuación, por ejemplo.</p> <p>Muestra resultados</p> <p>Mostrar el avance de un maquillaje de caracterización y poner el logotipo de Teatro Digital bajo el video.</p>
BTL1	Tercera	<ul style="list-style-type: none"> • Dirección virtual • Tutoriales virtuales 	<p>Dirección virtual</p> <p>Realización de una dirección de dos actores o actrices en algún festival de teatro comunitario, el director dirige vía virtual.</p> <p>Tutoriales virtuales</p> <p>Personas asistentes a alguna feria realizan tutoriales de maquillaje virtuales. Al final es posible realizar un video con todos los maquillajes y hacerlo viral.</p>
Otros	Tercera	<ul style="list-style-type: none"> • Programación de videos en tv y notas de prensa 	<p>Televisión cultural sin costo o de bajo costo.</p>

*Tabla 19. Tácticas Difusión. Etapa 3.
Fuente: Elaboración propia*

Presupuesto de la etapa de lanzamiento.

Rubro	Detalles	Total
Diseño, apertura y mantenimiento página Facebook.	Diseño de foto de portada, foto de perfil, flyer y mantenimiento de la página.	\$1000
Pauta publicitaria Facebook General	Pauta pagada para difusión de videos y materiales.	\$1500
Pauta Publicitaria YouTube	Pauta pagada para difusión de publicidad.	\$500
Producción de BTL	Realización de materiales	\$400
	Pago de Actores	\$1500
	Trasporte y alimentación	\$600
	Alquiler de equipo de audio y tecnológico	\$1200
	Pago de personal de apoyo	\$ 700
Estrategias TikTok	Pago a actores para realizar estrategias Tik tok	\$ 1000
	Total de la inversión	\$8400

*Tabla 20. Presupuesto etapa de lanzamiento.
Fuente: Elaboración propia*

Mecanismos de Control

Datos de la plataforma

Se utilizarán las mediciones de la plataforma con el fin de medir la cantidad de registros, preferencias de las personas usuarias y tráfico dentro de esta.

Datos de la página de Facebook

Serán utilizados con el fin de obtener datos cualitativos y cuantitativos, como por ejemplo opiniones de las personas acerca de la plataforma, necesidades, comentarios, oportunidades de mejora y por otra parte cantidad de reproducciones, edades, zona geográfica, entre otros.

Reproducciones de video en Tik Tok

Se medirán datos cualitativos y cuantitativos, con el fin de obtener opiniones, cantidad de reproducciones de video, interacción y crecimiento en cuanto a tendencia.

Cantidad de Público BTL

Se realizarán mediciones de público en cada una de las actividades, de ser posible se realizarán encuestas rápidas con el fin de obtener información complementaria para la plataforma, regalías de matrículas de cursos, entre otros.

Esta fue la plataforma multimedia “Fiebres por el teatro” una plataforma multimedia para la educación teatral, cabe señalar que el presente portafolio ha sido diseñado con base en mi experiencia en torno al teatro y la comunicación y por supuesto gracias a la guía de mis profesoras y profesores a los cuales agradezco enormemente su colaboración. Día con día surgen nuevas tendencias de las cuales se puede nutrir este proyecto. Espero que algún día, si llega a ver la luz, se convierta en una oportunidad muy valiosa para todas las comunidades de Costa Rica.

Muchas gracias Teatro, muchas gracias Comunicación, mis dos profesiones trabajando en conjunto por el bien de los demás.

Referencias

- Acuña, M. (2017) Amubis: Trascender en el tiempo de la mano del arte. Revista Encuentro https://teatromelico.go.cr/images/1556233932_No6-2017.pdf
- Alpizar, H.(2015) Guía para principiantes sobre diseño responsive. Shiftelearning.
- Arias Vargas, R. y Santamaría Villegas, L. (2016). *A Escena: El Teatro Comunitario como Estrategia en la creación de Espacios de Participación*. Licenciatura. Universidad de Costa Rica, Sede Occidente.
- Buitrago, S. (2013). Educación virtual, pedagogía y didáctica. Ingenium.
- Buscobus (2020) San José a San Carlos en Bus | *Horarios y Tarifas 2020* | *Buscobus Costa Rica*.. Recuperado 13 Septiembre 2020, de <https://buscobus.co.cr/horarios-y-tarifas/san-jose-san-carlos-en-bus/>.
- Calderón Gómez, J. (1991). Expresión de la Identidad Cultural de la Comunidad de Cartago a través del Teatro. Licenciatura. Universidad de Costa Rica.
- Cedeño Reyes, E. (2005). Guía básica teórico-práctica para promotores de teatro comunitario en Costa Rica. Licenciatura. Universidad Nacional.
- Cervantes, A.(2020); Creactívate, el programa que te acerca a tus autores favoritos a tus actores favoritos. Time out. Recuperado 13 Septiembre 2020, de <https://www.dondeir.com/cultura/creactivate-cursos-de-teatro-online-con-tus-actores-favoritos/2020/05/>.

-Condori. A, Bloise.A, Morales.J (2017). Estudio del teatro comunitario en Costa Rica. Programa Proartes.

-Cooper, A., Reimann, R., Cronin, D., & Noessel, c. (2014). *About face 4: The essentials of interaction design*. Indianapolis, IN: Wiley Pub.

-Aprendum. (2020) Curso a distancia de Escenificación y Teatro Infantil - Recuperado 13 Septiembre 2020, de <https://www.aprendum.com/escenificacion-y-teatro-infantil/>.

-Fernández, J. (2005). Tecnologías para los sistemas multimedia. Introducción a la multimedia y conceptos básicos. Universidad Santo Tomás Colombia.

-Instituto Nacional de Estadística y Censos(2016) . Encuesta Nacional de Cultura 2016: Principales Resultados [recurso electrónico] Ministerio de Cultura y Juventud. – 1 ed. —. San José, C. R. : INEC. 2017.

-Ministerio de cultura y Juventud (2013) Política nacional de derechos culturales 2014-2023.San José, Costa Rica.

-Moreno, V. (2017). La aplicación del documental interactivo en el ámbito educativo. Doctorado. Universidad Complutense de Madrid.

-Salinas, J. (1996).Multimedia en los procesos de enseñanza - aprendizaje: Elementos de discusión. Ponencia en el Encuentro de Computación Educativa. Santiago de Chile, 2-4

mayo.

- Sanabria, I. (2020) Educación virtual: Oportunidad para aprender a aprender. Fundación Carolina. Madrid España.

-Scher, E. (2010). Teatro de vecinos de la comunidad para la comunidad. 1st ed. Buenos Aires, Argentina: In Teatro Editorial, p.91.

-Sharp, H., Rogers, Y. y Preece, J. (2019). Interaction Design. John Wiley and Sons, Inc.

- Sistema Costarricense de Información Jurídica. (2020). Reglamento del Programa Nacional para el desarrollo de Las Artes Escénicas Proartes. Recuperado 13 Septiembre 2020, from:http://www.pgrweb.go.cr/scij/Busqueda/Normativa/Normas/nrm_texto_completo.aspx?nValor1=1&nValor2=60784

-Sistema de Información Cultural de Costa Rica. (2020). *PROARTES*. [en línea] Disponible en: <https://si.cultura.cr/agrupaciones-y-organizaciones/proartes.html> [Accesado 30 Ene. 2020]

- San Carlos Digital. (2020) Teatro Morpho, una puerta al talento actoral sancarleño | San Carlos Digital.. Recuperado 13 Septiembre 2020, de <https://sancarlosdigital.com/teatro-morpho-una-puerta-al-talento-actoral-sancarleno/>.

-Unigarro, M.A.(2004) Educación Virtual. Encuentro formativo en el ciberespacio. Editorial UNAB, Colombia, 2004.

- San Carlos Digital. (2020). Viajar a San José en bus, será más caro | *San Carlos Digital*. Recuperado 13 Septiembre 2020, de <https://sancarlosdigital.com/viajar-a-san-jose-en-bus-sera-mas-caro/>.

-Villegas, C. (1999). *Propuestas Escénicas de fin de siglo:FIT 1998*. 1st ed. University of California: Gestos ediciones, p.79.

Anexos

Anexo 1: Imágenes del taller impartido al Grupo de Teatro Morpho de la zona de San Carlos

Personas asistentes:

Rebeca Quesada Méndez

Tatiana Acosta Lutz

Allison Acosta Lutz

Jean Carlo Brenes

Cristian Vargas Miranda

Gustavo Vargas Espinoza

Nahomi Grijalba Marengo

Keylor Caraballo Jirón









Anexo 2: Fotografías de entrevistas a las personas integrantes de la agrupación.

Imágenes entrevistas



Rebeca Quesada



Nahomi Grijalba



Tatiana Castro



Cristian Vargas



Gustavo Vargas

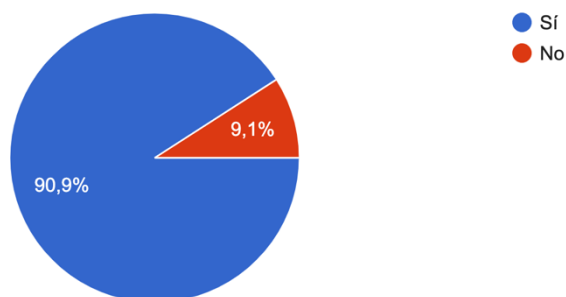
Anexo 3: Transcripción (resumen) de entrevistas

Preguntas	Rebeca	Nahomi	Tatiana	Cristian	Gustavo
<p>¿Cuál fue tu motivación para estudiar teatro? ¿Estudiarías teatro en San José de manera profesional? ¿Por qué?</p> <p>Si ya estudiaste, o estás estudiando, cuál fue tu motivación?</p>	<p>Mi motivación fue la de poder volver a la comunidad y brindarle ese espacio que la comunidad necesita para poder alzar la voz, contar, sacar eso que tienen adentro, y que tal vez no sabían dónde y se merecen un espacio.</p>	<p>Desde niña me gustaba mucho el teatro porque mis papás me enseñaron ese mundo. Me llevaban a obras públicas. En el momento de recibir clases descubrí mucho de mí y eso me hizo querer estudiar de manera profesional.</p>	<p>Siempre me ha gustado expresarme. Expresar temas de importancia a la comunidad y distraer a las personas, el teatro es un espacio donde nos venimos a liberar.</p>	<p>Siempre he buscado alguna actividad recreativa que me llene y encontré el teatro. Cuando entré a la academia de teatro Morpho y desde que entré fue algo completamente liberador y muy bueno para mí.</p>	<p>Participé en un festival de cortometrajes y eso me encantó, luego conocí a Teatro Morpho y empecé a meterme más en la actuación y a comunicar un montón de cosas a través de esto. Y así me enamoré del proyecto.</p>
<p>¿Crees que es posible aprender teatro de manera virtual?</p>	<p>Totalmente porque se abrieron muchas posibilidades para poder aprender, es ver el lado positivo a la pandemia que nos permite conocer otras personas y otros profesionales y capacitarnos.</p>	<p>Creo que es un poco más difícil, pero con lo poco que he visto y me han contado creo que es bastante complicado, pero es posible.</p>	<p>Si es posible y necesario. Hoy en día todo es virtual, ahora lo cotidiano es lo virtual.</p>	<p>Si es posible, es complicado pero sí es posible. Teniendo charlas o cursos con personas importantes de otros países. Podría ayudar a extender el teatro.</p>	<p>Sí, realmente hay mucho del teatro que requerimos más, pero la enseñanza virtual, el hecho de agarrar los pequeños espacios para poder retroalimentarnos y empaparnos de todo lo que otras personas puedan enseñarnos es muy importante.</p>
<p>Si existiera alguna opción para capacitarte en teatro de manera virtual con profesionales de diversas áreas y de zonas alejadas lo harías? Crees que sería provechoso?</p>	<p>Sí, ya lo estoy haciendo, he recibido muchas capacitaciones de España, Argentina, Colombia, de Chile. Y son capacitaciones que inclusive nos han permitido profundizar o replicar más dentro de la agrupación.</p>	<p>Creo que sería muy provechoso, creo que la virtualidad es un beneficio, en el hecho de que profesionales de otros países podrían vernos.</p>	<p>Por supuesto que sí lo haría porque actualmente tenemos esa brecha. Solo podemos estar algunas horas en el grupo y aunque aprendemos necesitamos más.</p>	<p>Sí lo haría, sería una muy buena idea.</p>	<p>Sin duda alguna tomaría todo lo que pueda para crecer, para alimentarme y para poder expresar de la mejor manera, sí participaría de todo lo que sea virtual.</p>
<p>Existe alguna limitante acá en San Carlos para aprender teatro o capacitarte en teatro con profesionales?</p>	<p>El traslado porque soy de una zona rural. El hecho de tener que trasladarme, de irme a vivir a la capital.</p>	<p>Había muy poco conocimiento en teatro acá y muy pocas personas que imparten teatro realmente le ponen importancia a la profesión.</p>	<p>El tiempo y los espacios. No existen tantos lugares con disponibilidad de teatro actualmente.</p>	<p>El tiempo, yo estudio otra carrera, pero sí me gusta mucho y quiero seguir haciéndolo.</p>	<p>Falta de espacios y falta de apoyo en una zona como la que vivimos que no es una capital.</p>

Anexo 4: Encuesta a personas integrantes del grupo de teatro Morpho y otros fuera del GAM

¿Alguna vez ha querido estudiar teatro o ha estudiado teatro de manera profesional?

11 respuestas



¿Si estudiara teatro de manera profesional con qué objetivo lo haría? y si lo ha estudiado, con que objetivo lo hizo?

11 respuestas

Estudí con el objetivo de abrir otros espacios de encuentro teatral con personas de mi comunidad. Ya que en la zona rural donde vivo es muy escaso

poder consolidarme cómo artita

Con el objetivo de poder expresar lo que aquellos no se atreven a expresar, sentimientos, palabras, problemas, críticas...

Realización profesional

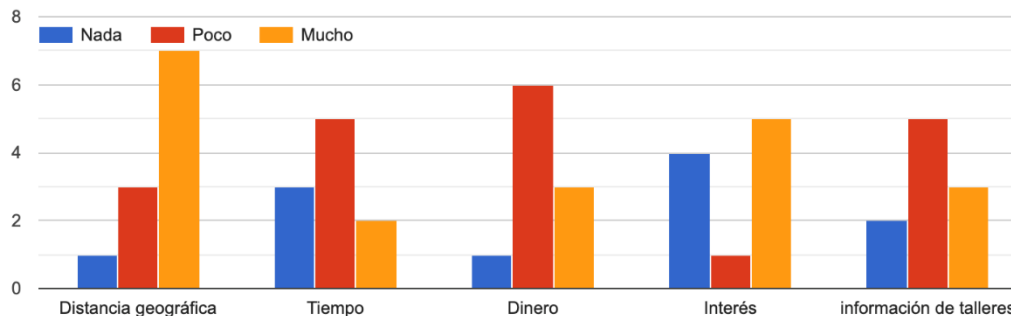
Aprender, mejorar, compartir lo aprendido, crear, por nuevas oportunidades...

Con ánimos de hacerme crecer como persona y hacer crecer la cultura de mi provincia y país.

Estudiaría primero porque me gusta mucho y también para mejorar

Para expresar por medio de este hermoso arte protestas al mundo, además de ser algo que siempre me ha gustado y disfruto al hacer.

Cuáles han sido los principales impedimentos para estudiar teatro de forma presencial, o para recibir algún taller relevante al teatro impartido en el GAM (San José, Cartago, Alajuela, Heredia). Marque cada casilla según corresponda.



¿ Para usted, qué es una clase de teatro virtual, cómo la describiría, que características tiene?

9 respuestas

Es un espacio en el puedes aprender sobre teatro, ya sea técnica en actuación, construcción de una puesta, etc.

Y se da a través de una pantalla. Es decir, las clases se imparten en línea, con conexión a Internet, sin necesidad de movilizarse a un espacio de encuentro físico, con las demás personas.

Es una clase donde se interactua con el exponente, tanto en ejercicios como en intercambia de ideas u opiniones.

Huevo sin sal

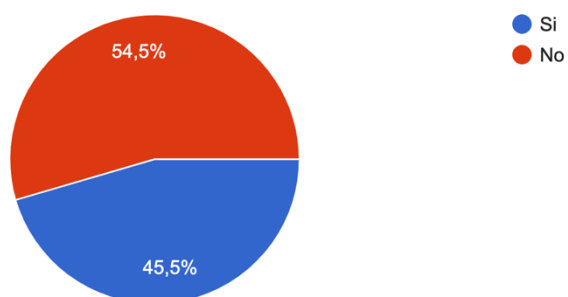
Complicado pero no imposible, adaptación, entretenimiento, aprendizaje...

Es casi como una clase virtual cualquiera, sin embargo es un poco más interactiva puesto que en caso de que nos entreguen un personaje para crear o una historia para analizar, sabemos que podemos expresar con libertad ideas y posibles molestias que tenemos con.

bueno no es lo mismo que lo presencial ya que en clase virtual no beneficia mucho en relación con el espacio a diferencia de estar en el escenario, las presentaciones no son lo mismo, las clases de teatro virtual si son posibles de dar pero siempre van a ver fallos que en presencial no las hay

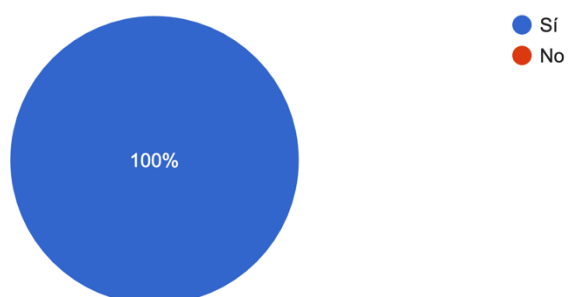
¿Ha llevado alguna vez clases o talleres de teatro de forma virtual?

11 respuestas



¿Cree usted que los talleres de teatro virtual podrían ayudarle a mantenerse en contacto con el teatro y aprender sobre otros aspectos de este arte?

10 respuestas



¿Cree usted que el teatro comunitario podría desarrollarse más si contara con la asesoría de profesionales graduados de las escuelas de teatro del GAM? (UCR, UNA, TNT) responda si o no y por qué.

11 respuestas

Si, porque de esta manera contaría con asesores profesionales

Si. Claro

Como profesional, el trabajo que he realizado en mi comunidad va más de la mano con el teatro comunitario, y la respuesta ha sido muy positiva, generando como consecuencia la creación de una agrupación teatral, que ya se acerca a su quinto aniversario.

si

Sí, creo que el apoyo de profesionales en espacios que se abren para la comunidad son esenciales.

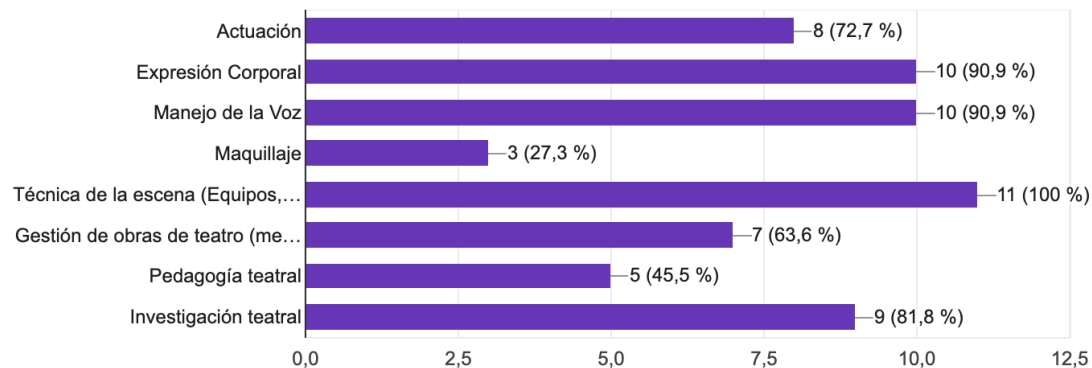
Si...necesitamos crecer

Si, con un profesional nos podríamos enriquecer de su aprendizaje mejorar, crear...

Si, como un actor aficionado, cuando he recibido ayuda en algun montaje de una obra o en la creacion de un personaje de parte de algún profesional en esta área, ha resultado realmente bien y formativo.

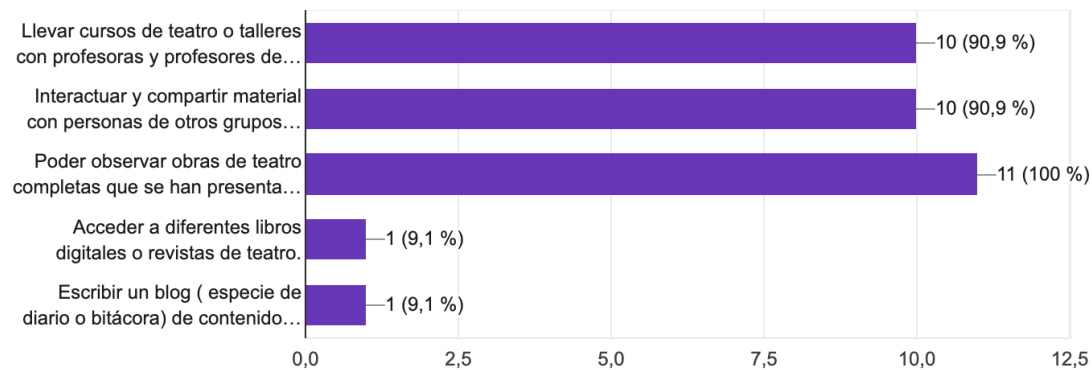
Señale 6 materias básicas (únicamente 6) las cuáles usted considera son indispensables de aprender, para una persona que pertenezca al teatro comunitario o desee ser aficionada a este arte.

11 respuestas



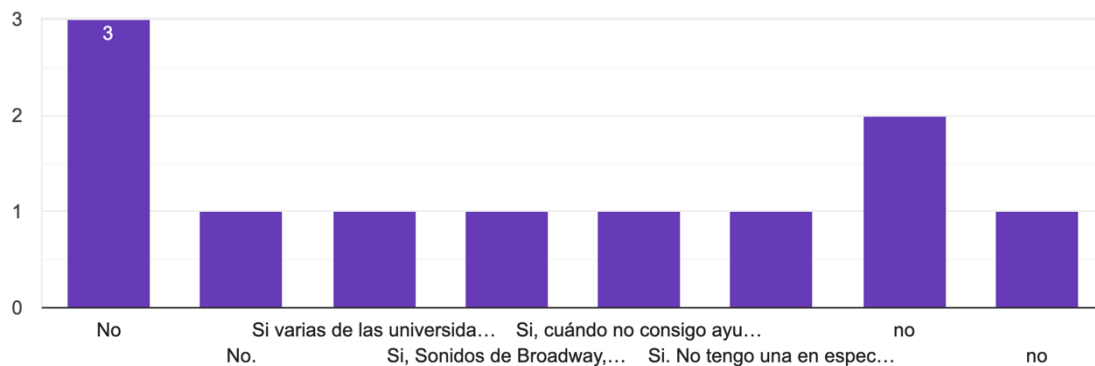
Si pudiera realizar actividades de forma virtual para mantenerse en contacto con el teatro de la mano con personas profesionales de otras zonas geográficas ¿Cuáles serían las tres actividades principales que le gustaría realizar? (Marque únicamente 3)

11 respuestas



¿Consulta usted alguna página web para formarse o conocer mas de teatro? Si, No, ¿Cuál sería la página?

11 respuestas



¿Pagaría por llevar un taller de teatro virtual impartido por personas profesionales? Marque una opción.

