



EL AUDIOVISUAL EN ESCENA: DEL TEATRO MULTIMEDIA AL TEATRO INTERMEDIA A TRAVÉS DE LA VIDEOESCENA

AUDIOVISUALS ON STAGE: FROM MULTIMEDIA THEATRE TO INTERMEDIAL THEATRE THROUGH VIDEOSTAGE

José Manuel Teira Alcaraz

Universidad Complutense de Madrid

ABSTRACT

Contemporary theatre frequently incorporates audiovisuals, which have been used on stage since the invention of the cinematograph. Relations between cinema and theatre, in addition to transpose codes from one to another, have also allowed to transfer its semantics, to the point where the videostage has been configured as a dramaturgical element in the staging process. This paper aims to analyse how the intersemiotic relations between audiovisual and scenic languages take place when the videostage is included in the theatrical dramaturgy. To do that a brief history of audiovisuals on stage and the terminology in this area are reviewed, which allow to draw conclusions by considering referential productions both Spanish and international.

Key words: audiovisuals, videostage, intermedial theatre, multimedia theatre, dramaturgy



RESUMEN

El teatro contemporáneo recurre con frecuencia al uso de audiovisuales, práctica que tiene su origen en la misma invención del cinematógrafo. Las relaciones entre cine y teatro, además de trasponer códigos del uno al otro, han permitido transferir también su semántica, al punto de configurarse la videoescena como un elemento dramático de la escenificación. Este trabajo busca analizar cómo tienen lugar las relaciones intersemióticas entre el lenguaje audiovisual y el escénico cuando se incluye la videoescena en la dramaturgia teatral. Para ello se revisa una breve historia del audiovisual en el teatro y la terminología existente, que permiten extraer conclusiones tomando en consideración espectáculos de referencia, tanto de ámbito español como internacional.

Palabras clave: audiovisual, videoescena, teatro intermedia, teatro multimedia, dramaturgia

Fecha de recepción: 27 de noviembre de 2020.

Fecha de aceptación: 15 de diciembre de 2020.

Cómo citar: Teira Alcaraz, José Manuel (2020): «El audiovisual en escena: del teatro multimedia al teatro intermedia a través de la videoescena», en *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, Monográfico 4: 129-165.

DOI: <https://doi.org/10.15366/actionova2020.m4.007>

INTRODUCCIÓN

Cuando Peter Brook iniciaba *El espacio vacío* en 1969, estaba dando una definición elemental del hecho teatral: «Puedo tomar cualquier espacio vacío y llamarlo un escenario desnudo. Un hombre camina por este espacio vacío mientras otro le observa, y esto es todo lo que se necesita para realizar un acto teatral» (2015, p.21). Por más que en la actualidad pudiera ser ampliable y matizable, esta sencilla descripción pone de manifiesto la esencia de la comunicación teatral: alguien que actúa, alguien que mira y un espacio y tiempo comunes entre ambos. Como adelantaron Jerzy Grotowski o el propio Peter Brook, está en la naturaleza del teatro comunicar (Vieites, 2016: 1154). Para que dicha comunicación tenga lugar, podría discutirse en qué medida es condición *sine qua non* la presencia de actantes realizando alguna acción, pues si bien en el teatro de títeres existen manipuladores, puede estar habitado solamente por autómatas preprogramados o ginoides (López, 2013: 225-226), o incluso puede debatirse si es fundamental la convivencia espacial, como ya han adelantado durante décadas las formas de teatro virtual que, aunque tienen lugar en un espacio físico, la remedian a través de la telepresencia (Giannachi, 2004: 10) y que ha reavivado la proliferación de experiencias teatrales en línea durante la pandemia de covid-19 comenzada en 2020 (Vélez Sainz, 2020). Más allá de este debate ontológico, podemos convenir que el componente sin el cual el teatro no puede ser tal es el espectador, algo ya advertido por Meyerhold a principios de siglo cuando asumía un «cuarto creador, después del autor, el director y el actor: el espectador», quien «debe completar [la puesta en escena] creadoramente, con su propia imaginación» (1972: 161). La persona espectadora en tanto que receptora del mensaje teatral es quien aglutina y sintetiza la información que recibe —por más que esta pueda ser no causal, simultánea o fragmentaria— y la dota de significado a partir del contexto ofrecido por el espectáculo y de sus propios referentes. Para ello el arte escénico se sirve de signos (Kowzan, 1997: 126), ya sean estos descifrables a través de un proceso cognoscente —consciente o no— o generadores de atmósferas que estimulan emociones o sensaciones, que finalmente provocan la experiencia estética (Fischer-Lichte, 2017: 378).

Se producen estos signos a través de los elementos expresivos del teatro. A este respecto el texto de Brook continúa: «Sin embargo, cuando hablamos de teatro no queremos decir exactamente eso. Telones rojos, focos, verso libre, risa, oscuridad, se superponen confusamente en una desordenada imagen con una palabra útil para muchas cosas» (2015, p.21). El teatro es, pues, un compendio de elementos superpuestos y yuxtapuestos entre sí



que, juntos, se convierten en el emisor del que probablemente sea el mensaje más complejo de la comunicación artística, dirigido a un espectador presente y activo. En una realización escénica toman parte los actantes, que pueden ser actores que interpretan un personaje; performers¹, en tanto que cuerpos autorreferenciales en escena; o darse un desligamiento entre quien actúa y la voz del personaje (González, 2018); el espacio sonoro, que suma al habla humana los efectos sonoros y la música (Iglesias Simón, 2016: 94); y la plástica escénica, que determina la visualidad del espacio escénico: escenografía, iluminación, caracterización, vestuario y videoescena, es decir, vídeo incorporado en el espectáculo (Teira, 2020a). La dramaturgia de los aspectos plásticos y sonoros de la puesta en escena se articula desde la manipulación de sus propiedades modificables siguiendo un criterio artístico, lo cual da lugar a los diseños escénicos que forman el dispositivo teatral. Entre ellos, el audiovisual escénico o videoescena tiene la particularidad de hacer uso de un lenguaje específico, derivado del cinematográfico, que se hibrida con el lenguaje escénico a fin de formar parte de su dramaturgia hasta el punto de que en determinadas propuestas se convierte en el núcleo vertebrador de la puesta en escena.

Desde los inicios del arte escénico, sus creadores han hecho uso de maquinaria escenográfica con variable grado de elaboración e ingenio, así como de efectos de sonido, ya fuesen realizados en directo o, más tarde, grabados en distintos soportes para su reproducción en el espectáculo. También la luz, siempre presente por la necesidad de hacer visible la sala y el espectáculo pero también empleada para diversos tipos de efectos, pudo ser más ampliamente manipulada a partir de la versatilidad —y menor riesgo— que comportó la luz eléctrica. Esta tecnología también permitió apagar la sala y dejar solo iluminado el escenario, favoreciendo una mayor concentración de la atención del espectador, destinatario y última pieza que da sentido al espectáculo. El comienzo del siglo XX veía la consolidación de la escenografía como disciplina artística escénica cuando ya en 1902 Adolphe Appia se preocupaba por dar forma, luz y color a la puesta en escena, huyendo además de la mimesis naturalista (Sánchez, 1999: 62). La escenificación empezaba a ser tridimensional en todos los sentidos, incluyendo el espacio, la iluminación y la música, en la línea de la visión wagneriana de obra de arte total. Coincidió Edward Gordon Craig con Appia en 1905, quien también propugnaba la figura del director de escena (Sánchez, 1999: 94). Al mismo tiempo, la invención del cinematógrafo en la última década del XIX llevaba a

¹ Siguiendo la traducción de *Estética de lo performativo* (Fischer-Lichte, 2017).

dar sus primeros pasos a un nuevo arte, que en sus inicios bebería del teatro pero que en un punto temprano empezaría a desarrollar su propio lenguaje y acabaría trascendiendo durante el siglo XX la popularidad de aquel entre el gran público.

Figura 1: Diseño de escenografía de Gordon Craig para *Hamlet*, donde el papel de la tridimensionalidad y la iluminación es esencial.



Referencia: The Eton College Library Collection

<http://www.edwardgordoncraig.co.uk/media/eton-college-library-collection/>

El cine es un claro ejemplo de cómo la tecnología condiciona e impulsa la creación artística, que se alimenta de las nuevas invenciones a la vez que investiga para dar lugar a otras. De la misma forma, el desarrollo de la tecnología aplicable a la puesta en escena, abarcada dentro del término *escenotecnia*, contribuye indefectiblemente a aumentar las posibilidades físicas de los elementos escenográficos, de la iluminación y del resto de campos creativos de la escena. Podría definirse este concepto como «conjunto de procedimientos técnicos y conocimientos sobre equipos, materiales, mecánica, carpintería, arquitectura, escenografía y su construcción, audiovisuales, etc. que son necesarios para la creación de un espectáculo»² (Salvador, 2014: 289). Las mal llamadas nuevas tecnologías

² Conjunt de procediments tècnics i coneixements sobre equips, materials, mecànica, fusteria, arquitectura, decorats i la seva construcció, il·luminació, audiovisuals, etc., que són necessaris per la creació d'un espectacle.

empleadas en la puesta en escena son parte del ámbito escenotécnico, y digo tal porque ya es asumido en nuestro día a día el uso de ordenadores, de internet y de *software* con cierto grado de complejidad. Por este motivo Luis Thenon las denomina «*tecnologías incorporadas*, o sea, aquellas tecnologías actuales que ya han sido suficientemente incorporadas a los ámbitos sociales y cuya accesibilidad se encuentra ampliamente resuelta» (2005: p. 85). La integración de la videoescena en la escenificación está ligada a la evolución de las tecnologías incorporadas, que al ampliar el abanico de recursos y su manejabilidad favorece sus posibilidades expresivas. En particular, el desarrollo del *hardware* y *software* de captura y edición audiovisual, que poco distan de aquellos empleados en los medios cinematográfico y televisivo, de los cuales la videoescena contemporánea es evidente deudora también en un sentido estético.

Atrás queda la novedad del videoarte e incluso de la tecnología digital. Ya hay una generación de público que ha crecido con múltiples canales de televisión, videoclips, internet, publicidad, videojuegos 3D y redes sociales; mientras que las generaciones anteriores han visto emerger todos estos elementos hasta formar parte de su mundo. Por tanto, el espectador actual es conocedor de una multitud de códigos visuales y es capaz de conectar y descifrar múltiples estímulos con sorprendente agilidad, por lo que Palacio (2018: 37) lo denomina certeramente *espectador hiperestimulado*. Por supuesto, estas características se trasladan a creadores que empiezan a desarrollar su trabajo escénico en este siglo XXI y cuyo imaginario integra esta multiplicidad de lenguajes.

Si la progresión de las herramientas técnicas ha impulsado la creación escénica a lo largo de los siglos, el hábito del público a la omnipresencia de la imagen abre las puertas a la estética del audiovisual; que se traduce tanto en la traslación a escena de códigos (interpretativos, visuales o sonoros) procedentes de este y otros medios, como a su incorporación directa a la puesta en escena a través de soportes donde recogerla. Al fin y al cabo, «las relaciones interartísticas constituyen un componente básico del hecho teatral, incomprensible si no se parte de la coexistencia de los códigos signícos más diversos» (Abuín, 2008: 33). Este fascinante campo de estudios abarca las relaciones de simbiosis, contraste, hibridación y tensión entre escena y videoescena, materialidad frente a inmaterialidad y realidad frente a virtualidad, que son recorridas en el presente trabajo.

La videoescena forma parte, en todo caso, de la plástica escénica en tanto que contribuye a la composición visual de la escena, y tiene como responsable un artista especializado, el videoescenista, distinto del diseñador de iluminación. Al estar compuesta

por luz habitualmente proyectada, la videoescena comparte base física con la iluminación, por lo que hay que partir de conceptos lumínicos, como refleja Álvaro Luna (2017: 196). Sin embargo, la complejidad inherente a todo un lenguaje propio del medio audiovisual deriva en una multiplicación de la capacidad dramática de la videoescena. Por esto, merece que su incorporación al teatro sea tratada con cautela, ya que, además, que tenga o no lugar depende habitualmente de un criterio artístico ante la escenificación. Sería deseable que dicho criterio fuese dramático, pero también se da en ciertos espectáculos por motivos estéticos. Igual que se ven cartelerías que poco o nada tienen que ver con la estética de la puesta en escena, algunas escenificaciones incorporan el audiovisual por el mero hecho de hacerlo, sin atender a la potencialidad comunicativa que tiene. A este respecto dice Lehmann:

Carece relativamente de interés la simple utilización de los medios para una representación más fiel, más llena de efectos o más clara. [...]. En principio, solo cuando la imagen de vídeo entra en una relación compleja con la realidad corporal comienza una estética multimedia propia del teatro (2017: 397).

Por tanto, habría que plantearse por qué y para qué el uso del audiovisual, como de cualquier tecnología incorporada, ya que «la tecnología no puede volverse un fin en sí mismo, a riesgo de volverse ridícula y autoritaria» (Abuín, 2008: 48). Es decir, la dramaturgia espectacular sufrirá si se impone el uso de uno u otro recurso solo por atender a las modas o a una superficial espectacularidad. La tecnología, como cualquier medio expresivo que intervenga en el teatro, debe de estar al servicio de la propuesta de sentido del espectáculo, o, utilizando la terminología de Hormigón (2002: 158), del *núcleo de convicción dramática* que rige la puesta en escena, es decir, la frase que sintetiza la perspectiva ideológica y la lectura concreta y contemporánea del espectáculo; su principio vertebrador.

1. BREVE HISTORIA DEL AUDIOVISUAL EN LA PUESTA EN ESCENA

El cine recibió en sus inicios la influencia del teatro en sus aspectos compositivos, narrativos e interpretativos. Basta para ello observar las primeras películas de Charlie Chaplin, Fritz Lang, Buster Keaton o Séguei Eisenstein. El uso del plano general, la distribución de las figuras en el espacio o el estilo interpretativo lo ponen de manifiesto. Pero al mismo

tiempo se producía el camino inverso: ¿podría el teatro asimilar el cine como había hecho con otros medios expresivos como la pintura, la escultura o la arquitectura? Así, las primeras tentativas de incorporar al teatro el medio audiovisual datan de los inicios del cinematógrafo y se han sucedido a lo largo de la historia hasta nuestros días con importantes hitos en la aparición de las videocámaras portátiles y el VHS, la transformación digital con el DVD y la llegada de los dispositivos móviles, internet de las cosas (IoT, *internet of things*) y la computación en la nube.

Las primeras películas se exhibieron en espacios escénicos antes de la creación de los primeros cines con dicho cometido específico (Giesekam, 2007: 27). No es de extrañar, pues, que el visionario Georges Méliès fuera el primer creador en realizar una película para la escena: *De París a Montecarlo en dos horas* (*Le raid Paris-Monte Carlo en Deux Heures*, 1904), encargada por el cabaré Folies-Bergère como parte de una de sus revistas y posteriormente exhibida como película. La primera interacción directa entre el medio escénico y el cinematográfico llegó un año más tarde, cuando Méliès incluyó dos insertos cinematográficos en su espectáculo *Las cuatrocientas bromas de Satanás* (*Les Quatre Cents Coups du diable*, 1905). En ella, los actores en pantalla salían luego a escena (Giesekam, 2007: 29), dando continuidad a la acción entre ambos medios. Posteriormente se ha empleado en múltiples ocasiones este recurso, que al evidenciar la virtualidad de la imagen cinematográfica estimula la atención en la acción escénica. Además, el año siguiente Méliès trasladó el espectáculo a la película *Les Quat'cents Farves du diable*, reutilizando uno de los insertos y trasladando a la pantalla la acción anteriormente escénica.

Por su parte, Meyerhold, tras un rechazo inicial del cine, se interesó por las posibilidades del nuevo arte, proponía la *cineificación* del teatro a partir de una estilización basada en lo visual (Morales, 2003: 21), lo que implicaba tanto la interpretación actoral como la plástica escénica. Experimentó incluyendo proyecciones de imágenes y texto en *La tierra encabritada* (*Земля дыбом*, 1923) y *D.E.* (*A. E.*, 1924), mientras que en *El inspector* (*Певушок*, 1926) sumó el efecto de primeros planos por medio del aislamiento de figuras mediante la iluminación (Giesekam, 2007: 39). Era posible, pues, que el teatro tomara aspectos estéticos del cine y los traspusiera a la puesta en escena, algo a lo que en la actualidad estamos acostumbrados hasta el punto de pasarnos desapercibido; pero también podía incorporar la pantalla con elementos propios del medio audiovisual como los intertítulos, las imágenes documentales o los efectos especiales.

El primer creador que utilizó videoescena buscando darle un sentido plenamente dramático fue Erwin Piscator, quien dentro de su teatro político empleó películas documentales para relacionar la escena con acontecimientos políticos y sociales a partir de *Banderas* (*Fabnen*, 1924). Preocupado por limitar su uso a la ilustración, profundizó a partir de *A pesar de todo* (*Trotz alledem!*, 1925) en el aspecto formal del audiovisual como generador de tensión frente a la acción escénica:

El profundo efecto causado por el empleo de la película mostró, por encima de todas las teorías, que era acertado, no sólo cuando se trataba de poner de manifiesto la mutua relación de ciertos acontecimientos políticos y sociales, esto es, respecto al contenido, sino también respecto a la forma. Aquí se repitió la experiencia de *Banderas*. Incluso el mismo momento de sorpresa producido por la alternativa de cine y teatro produjo un notable efecto. Pero más fuerte aún se reveló la tensión dramática que cine y teatro se prestaban mutuamente (Piscator, 1976: 82).

El diálogo semántico entre ambos medios se siguió acrecentando. En *¡Eh, qué bien vivimos!* (*Hoppla! Wir Leben!*, 1927). La escenografía, compuesta por seis habitaciones dispuestas a ambos lados de una pantalla de proyección, quedaba completada gracias al audiovisual, que planteaba los diferentes lugares de la acción sobre pantallas móviles transparentes (Dixon, 2007: 78). Esto incluía escenas donde el sonido pregrabado, la película y la actuación debían estar sincronizadas y, de haber tenido más tiempo, hubiese incluido una película abstracta yuxtapuesta a la documental (Piscator, 1976: 197). El vídeo ya no era un recurso efectista o alternante, sino que finalmente proponía un diálogo con la escena. Puede decirse, por lo tanto, que Piscator es el primer creador que utilizó videoescena con un sentido dramático.

Figura 2: Escenografía con todas las superficies proyectables en *Hoppla! Wir Leben!* dirigida por Piscator en 1927.



Referencia: Fachinformationsdienst für Darstellende Kunst
https://www.performing-arts.eu/Record/TSB_20836

Bertolt Brecht, colaborador y continuador de Piscator, reconocía con cierto recelo el valor de la proyección: «En el teatro épico la proyección es de una gran importancia. Pero ha de ser utilizada de acuerdo con su carácter artístico o científico, en función de sí misma» (Brecht, 2004: 64). Resulta interesante su teorización de la composición con la proyección: «Las proyecciones han de tener una composición porque se pueden abarcar de un vistazo, como una página, pero también han de soportar la división en detalles, de modo que cada detalle corresponda en conjunto con el centro» (Brecht, 2004: 64). Estas características siguen vigentes en el actual uso del audiovisual, máximo con los actuales tamaños de proyección y resoluciones de 4K y hasta 8K.

El surgimiento de la *performance* y el *happening* a lo largo de los años 60 coincidieron con la expansión de la televisión y la aparición en 1967 del *Portapak* de Sony, la primera videocámara portátil. Nam June Paik creó *Exposition of Musik / Elektronik Television* (1963), que «presenta trece televisores con imágenes distorsionadas, a las cuales agrega fragmentos de televisión y pregrabados uno de los primeros poseedores de cámara portátil» (Sabeckis, 2015: 61). Poseedor de una de las primeras videocámaras portátiles, la aprovechó para la interacción con imagen pregrabada en monitores de televisión en sus trabajos *TV Bra* (1969)

o *TV Cello* (1971). Al mismo tiempo, Wolf Vostell utilizó televisiones en espectáculos como *Sun in your head* (1963) y *You* (1964). En ellos tomaba la televisión como objeto de sus obras «en busca de generar una confrontación para que el espectador tome conciencia de las características negativas de este medio» (Sabeckis, 2015: 62). Ambos son considerados los padres de la disciplina artística que se conocería posteriormente como *videoarte*, y su obra se relaciona con el surgimiento del movimiento Fluxus fundado en 1961 por George Maciunas.

La figura determinante para la consolidación de la dramaturgia de la videoescena fue el escenógrafo Josef Svoboda, continuador de las ideas antinaturalistas de Appia y Craig. Fundó con el director Alfréd Radok la *Laterna Magika* un año después de su éxito en la *Expo 58* y la dirigió en solitario desde 1973; una compañía y un teatro donde se combinaba actuación escénica con proyecciones cinematográficas sobre múltiples pantallas. Denominó a esta estrategia *poliescenismo*, cuyo fin era permitir que una misma acción pudiera ser observada desde varios ángulos, tanto ópticos como ideológicos (Svoboda, 1993: 21). Este recurso ha seguido utilizándose con vitalidad para proponer un contraste con la acción escénica y la subjetividad del objetivo de la cámara. En esta, como en cualquier otra utilización, Svoboda consideraba que la tecnología «es activa y capaz de la acción dramática» (1993: 27), si bien «lo importante son las ideas, no la tecnología» (Pullar, 1985). Es decir, las tecnologías incorporadas deben ser utilizadas con una función dramática que conecte con el núcleo de convicción dramática del espectáculo. Tras un primer uso ambiental del vídeo en *Un domingo de agosto* (*Srpnová neděle*, 1959), buscó romper la tradicional continuidad del espacio, el tiempo y la acción con proyecciones que mostraban, por ejemplo, la multiplicación de acciones, la alternancia de puntos de vista y la creación de personajes videoescénicos. En *Intolleranza 1960* (1965) utilizó varias pantallas para proyectar acciones realizadas tanto en escena como en lugares del exterior, y enfocó la cámara al público para que este se viese (Svoboda, 1993: 77). Cada espectáculo exploraba nuevas funciones dramáticas de la videoescena, que también aplicaba a sus escenificaciones de ópera. De hecho, en ellas puede verse un precedente de las de La Fura dels Baus. Espectáculos como *The Wonderful Circus* (1965), *Odysseus* (1987), *Casanova* (1995) o *Graffiti* (2002) hicieron un uso intensivo del vídeo y definieron su contribución al teatro posdramático a través de su carácter fractal y rizomático.

En la actualidad, numerosos creadores escénicos contemporáneos continúan la hidridación entre el lenguaje audiovisual y el escénico, muchos de ellos ya desde los 80 y los 90 del pasado siglo, como Robert Wilson, John Jesurun, Elisabeth LeCompte en *The*

Wooster Group, Robert Lepage, Ivo Van Hove, Guy Cassiers, Falk Richter, La Fura dels Baus, The Builders Association, Milo Rau, Agrupación Señor Serrano o Katie Mitchell, quienes han incorporado a su poética la videoescena bajo la misma premisa: cuando recurren a ella, la dramaturgia audiovisual debe ser inherente a la propuesta de sentido del espectáculo. Para ello, la videoescena favorece la desjerarquización de signos escénicos a través de la simultaneidad visual y a la vez exalta la materialidad inmanente de los cuerpos en escena frente a la presencia virtual a través del vídeo. En definitiva, el audiovisual ha llegado al teatro para quedarse, impulsado por el dominio de la imagen en la escena posdramática que ha tomado el final del siglo XX y abriendo nuevas puertas en estos comienzos del XXI.

Figura 3: En *Continuous City* (2007) de The Builders Association, aparecen múltiples pantallas evidenciadas como tales, como en la *polipantalla* de Svoboda.



Referencia: The Builders Association

https://www.thebuildersassociation.org/prod_continuous_images.html

2. VIDEOESCENA

En la época en que la experimentación con las proyecciones con un sentido dramático de Svoboda coincidía con la crítica a la mediatización usando televisiones de Vostell y Paik, Roberts Blossom se preguntaba sobre las relaciones de lo físico, consciente y presente frente a lo grabado, inconsciente y pasado en lo que denominó *filmstage*, experiencias escénicas combinadas con el uso de películas con las que habitualmente se produce interacción (Blossom, 1966: 68). El uso de ese término no se vuelve a dar en la literatura

científica en inglés, salvo por su reminiscencia en el similar *videoscene* que propone Andraus para referirse a un trabajo artístico de carácter interdisciplinar entre la danza, el teatro y el circo sumados al lenguaje del vídeo (Andraus, 2018: 6). Por su parte, Luis Thenon habla en sus textos de las imágenes videoescénicas o del videoescenista como creador del vídeo para la escena (Thenon, 2005: 85). El videoescenista Álvaro Luna afirma que es Thenon quien acuñó el término, conforme a la siguiente definición: «La videoescena, o videoescenismo, es aquella disciplina que se ocupa de la concepción, elaboración y proyección del contenido audiovisual en una obra escénica» (Luna, 2018: 200). Hablamos de audiovisual escénico, vídeo escénico o videoescena para referirnos a cualquier manifestación del vídeo, con o sin sonido, interactiva o no, en el teatro, la cual, como el resto de elementos plásticos y sonoros, debe integrar un fin dramático, consolidándose en la dramaturgia global de la puesta en escena. Recoge este último aspecto en su definición Martínez:

Llamamos videoescena al uso de los audiovisuales en las artes escénicas, es por ende una herramienta más de significación a merced del diseño de puesta en escena que el director tiene a su disposición para elaborar un espectáculo en combinación con las demás herramientas: escenografía, vestuario, espacio sonoro, iluminación... (2018: 173).

La videoescena como campo creativo se ha sumado a la escenografía, la iluminación, el diseño de sonido e incluso el diseño gráfico, conformando un elemento más de la plástica escénica, en tanto que grupo sígnico con particulares características compositivas y especificidad comunicativa, muchas veces interrelacionado con el espacio sonoro y necesariamente emparentado con la iluminación. Muchos creadores están utilizando, cada vez más, las tecnologías digitales para combinar espacios reales y virtuales que crean una escena «global» donde la actuación en vivo se integra con los medios digitales (Benford y Giannachi, 2011). Así, el vídeo ha permitido incorporar a la escena la realidad virtual, la realidad aumentada, las imágenes generados por ordenador y técnicas procedentes de otros medios como el cine y de los videojuegos. Mientras que en la actuación en vivo el foco de visión es elección del que mira, el vídeo restringe la mirada del espectador al ojo de la cámara, lo que produce una tensión en la recepción por forzosa subjetivación. Esta dualidad produce un pluriperspectivismo en torno al dispositivo videoescénico donde evidenciar en mayor o menor medida la inserción del medio determinará el grado de tensión que se traslada al espectador. Por esta razón el continente es indisoluble del contenido en el

caso de la videoescena, pues se dan tipos de emisor diferentes que comunican signos heterogéneos. En palabras de Fischer-Lichte: «La condición específica del medio influye esencialmente en el proceso de creación de significado y por eso debe considerarse como un factor constitutivo» (1999: 526). Esto es, el uso de la videoescena implicará una forma determinada (según su tamaño, superficie de proyección, dirección, si se evidencia el soporte o no) que es determinante de la percepción del vídeo. Es distinto cuando se percibe un personaje videoescénico retroproyectado en un ciclorama de fondo que «parece estar ahí» a pesar de su inmaterialidad, que la proyección en una pantalla a tal efecto colocada en escena entre actantes. En ambos casos, el cómo se usa el medio contribuye a cómo el contenido es interrelacionado con el resto de elementos de la escena.

Las imágenes que utiliza la videoescena pueden tener diversos orígenes. Pueden ser pregrabadas, como los saltos entre la acción escena y videoescénica en *Mammón* (2015) de Nao Albet y Marcel Borràs; grabadas en directo, como en los interiores escenográficos de *Bajazet* (2019) de Frank Castorf e incluso editadas al mismo tiempo en que se capturan y emiten, como es habitual en el trabajo de Agrupación Señor Serrano. Un mismo espectáculo puede recurrir a una combinación de ellas, tal y como sucede en el *Ricardo III* (2019) de Miguel del Arco, con imágenes abstractas, representaciones de los personajes, multiplicaciones o la simulación de pantalla de televisión.

Figura 4: Uno de los múltiples usos de la videoescena en *Ricardo III* de Miguel del Arco, donde presenta una entrevista televisiva.



Referencia: Teatro Kamikaze

<https://teatrokamikaze.com/programa/ricardo-iii/>

La decisión de incorporar el vídeo a la escena puede provenir de la dirección de escena o incluso desde el propio texto literariodramático cuando este es el material de partida. Si bien es cierto que el primer caso suele ser el más frecuente, no son raros los textos que proponen el uso de videoescena en sus acotaciones, de la misma forma en que pueden encontrarse en ellas ideas sobre la composición del espacio y de efectos de iluminación, como es el caso del trabajo ya mencionado de Thenon o el del dramaturgo y director Falk Richter en *God is a DJ*, donde acota sobre el espacio:

... una cámara de vídeo, un videoprojector, una cama grande o un área chill-out acogedor, al fondo una gran pantalla enmarcada; se parece a una pantalla de cine o una obra artística sobredimensionada. En ella se alternan proyecciones de imágenes de la cámara de vídeo con otras de varias Webcams (unas cámaras digitales para emisión a través de Internet) con imágenes fijas congeladas. ... (Richter, 2002: 2).

A pesar de su largo recorrido, su asentamiento y las prácticas exitosas en múltiples realizaciones escénicas, el uso del vídeo en el teatro no está exento de crítica. Mark Lawson titulaba su crítico artículo sobre esta cuestión «Recorded delivery» como «Video performances in live theatre are killing an art form» —«las actuaciones en vídeo en teatro en vivo están matando una forma de arte»—, en una suerte de sensacionalista versión del título de la canción con el primer videoclip emitido en la MTV *Video killed the radio star*. En él considera que el lado oscuro de la influencia del cine en el teatro está en «aquellas obras de teatro contemporáneas que a menudo parecen disculparse por no ser películas, como alguien cambiando su apariencia para parecerse a un rival enamorado³» y cierra con fatalismo: «Cada vez que un público de teatro emerge ovacionando el diseño de vídeo es otra derrota para una forma de arte asediada» (Lawson, 2003). Efectivamente, la variancia semántica de un medio a otro supone un contraste que también permite la mutua realimentación, pero cuando el teatro se limita a utilizar el vídeo para intentar imitar al cine, la escena se resiente. La crítica no debe ser, pues, al uso del vídeo sino a su uso indiscriminado y sin criterio dramático. No se trata únicamente de incorporar vídeo para parecer más moderno, para exhibir cierta

³ «...the dark side has been that stage productions now seem to be apologising for not being films, like someone changing their appearance to look like a rival in love» / «Each time a theatre audience emerges hymning the video design is another defeat for a beleaguered art form» (Lawson, 2003)

capacidad tecnológica o por precisamente lo contrario, para tratar de compensar carencias dramáticas en otros ámbitos. Merece recordar al respecto la cineificación estética que proponía Meyerhold o la importancia dada a las ideas tras el uso de la tecnología por parte de Svoboda.

Efectivamente, uno de los grandes problemas con que se encuentra el audiovisual en escena es su uso por meras razones de márketing, a fin de poder anunciar los efectos multimedia como reclamo para un público más joven y familiarizado con el medio cinematográfico (Giesekam, 2007: 4). Así, en algunos casos podemos encontrar proyecciones que no aportan un valor singular que no esté ya explícita o implícitamente en el espectáculo teatral, restándole a veces fuerza a la capacidad de significación de otros elementos escénicos, o tratando de ser «menos espectáculo» y «más película». Por ejemplo, solo aporta subrayado y, en todo caso, cierto carácter visual, el vídeo en los interludios de *Alguien voló sobre el nido del cuco* (2018) dirigida por Jaroslaw Bielski, en los que la videoescena decora con imágenes abstractas los pensamientos en voz en *off* del Jefe Bronden. También *Intocables* (2019) con dirección de Garbi Losada tiene un uso discutiblemente dramático de la videoescena, al limitarse a intentar cubrir todo aquello que «no se puede hacer» en el escenario cuando muestra las escenas de exterior pregrabadas con los actores fuera de escena. Es otro caso de videoescena fallida *La máquina de Turing* (2020) dirigida por Claudio Tolcachir, en la que el vídeo se limita a mapear sobre la escenografía engranajes en movimiento, una aparición de la máquina Enigma en un momento concreto y algún inserto documental aislado. En estos espectáculos la videoescena es superflua y resulta dramáticamente plana, por cuanto no realiza una aportación sustancial a la propuesta de sentido del espectáculo, ni es coherente con los otros elementos expresivos de la escenificación. Quizá no sea casualidad que estos tres ejemplos, no elegidos a conciencia, tengan una exitosa película como referente, por más que el material original sea una novela. Como refiere Martínez:

Quiero señalar que quizá hoy en día estamos viendo cómo el uso de las videoproyecciones está ... reduciendo el uso de los elementos escénicos a un solo sentido o peor aún a la gratuidad de su utilización. Existe un abuso de la proyección que no aporta, que se limita a decorar. Por lo que es necesario que desde el principio del trabajo dramático y de la puesta en escena se plantee si es necesaria o no la videoescena (2018: 174).

Existen, afortunadamente, múltiples ejemplos en los que el uso del vídeo está profundamente entrelazado con el núcleo de convicción dramática del espectáculo, como ponen de manifiesto las obras de Robert Lepage, Katie Mitchell, Falk Richter, La Fura dels Baus o Agrupación Señor Serrano. El vídeo en el teatro presenta magníficas capacidades de significación y comunicación escénica y puede utilizarse no solo para sustituir o ampliar los sentidos aportados por los otros elementos escénicos, sino también para crear sentidos que solo son posibles a su través. En los trabajos de los creadores mencionados se dan cita multiplicidad de recursos, perspectivas y estilos enfocados a la dramaturgia de la imagen, lo que potencia la simultaneidad, la fragmentación y la autorreflexividad.

Figura 5: Escena de *Forbidden Zone* (2014), uno de los *live cinema shows* dirigido por Katie Mitchell donde el escenario es un gran plató cinematográfico donde la película se graba y edita en directo.



Referencia: Fifty Nine Productions

<https://59productions.co.uk/project/forbidden-zone/>

Paradójicamente, gracias al cuestionamiento de lo físico y los efectos provocados por un uso dramático del vídeo se generan algunas escenificaciones profundamente teatrales. Lo es, póngase por caso, la puesta en escena de un rodaje por parte de Katie Mitchell, donde la acción escénica sincronizada y milimétrica esencial para la expresión de lo mostrado en pantalla, que a su vez requiere de la escena en vivo para que la reflexión tenga sentido. Como sucede en Agrupación Serrano, donde la cámara da visibilidad a miniaturas en escena que de otra forma serían inaccesibles para el ojo del público, pero también incorporan insertos que resignifican la acción escénica y videoescénica. El propio Robert

Lepage afirma a este respecto tras fabular sobre el origen del teatro haciendo sombras en torno al fuego:

... Y con todo respeto a algunos puristas, esta fábula nos recuerda que la tecnología es la causa incluso del teatro y que no debe percibirse como una amenaza, sino más bien como un elemento enriquecedor.

La supervivencia del arte teatral depende de su capacidad para reinventarse integrando nuevas herramientas y nuevas lenguas. ¿Si no, cómo el teatro podría seguir siendo el testigo de todas las grandezas y de lo que está en juego en su tiempo y, al mismo tiempo, promover el acuerdo entre los pueblos, si él mismo no demostrara apertura? ¿Cómo podría jactarse de ofrecer soluciones a los problemas de la intolerancia, la exclusión y el racismo, si, en su práctica propia, se negase a todo mestizaje y a toda integración? (Lepage, 2008)

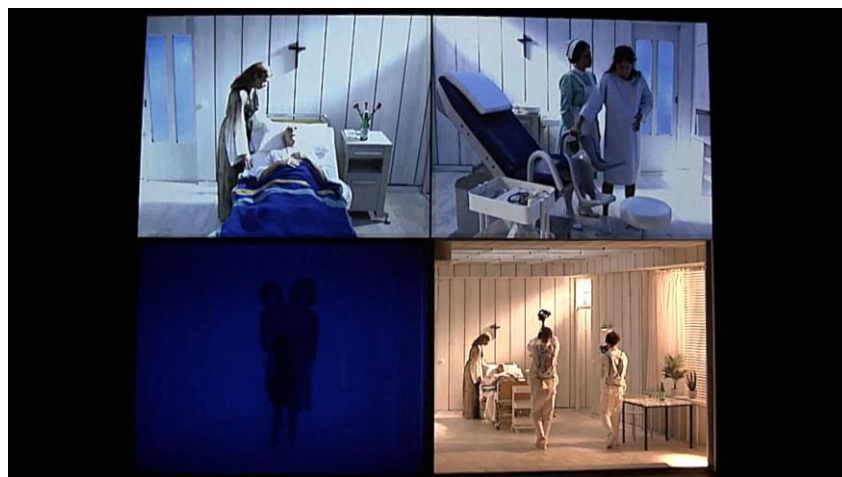
La videoescena se ha evidenciado como un recurso útil para el cuestionamiento de las tradicionales concepciones de espacio, tiempo y acción. Cualquiera de los tres aspectos puede tener predominancia en vídeo sobre la escena, o a la inversa, entablándose un rico diálogo semántico entre el medio audiovisual y el escénico. La semioticidad de la comunicación escénica tiende a fragmentarse entonces, pero al mismo tiempo surge una nueva capa de emisión hacia el espectador en las tensiones, simultaneidades y multiplicidades videoescénicas. Svoboda ya trabajaba en la *Laterna Magika* con músicos y bailarines enfrentándose a su doble videoescénico, algo hartamente repetido en espectáculos posteriores como *Bach 212* (2016) de La Fura dels Baus y *Federico García* (2018) de Pep Tosar. La despersonalización fruto de este efecto diluye el yo, a la vez que potencia la corporalidad en escena. Asimismo, es habitual que el vídeo muestre acciones complementarias o distintas de las que tienen lugar en escena, forzando al espectador a dirigir su atención, aunque ambas se den en su campo visual, como los *collages* de imágenes de *For the disconnected child* (2013) de Falk Richter. El tiempo se duplica, potenciando el paralelismo con la analepsis o la prolepsis en vídeo. Por último, el espacio es redefinido y aumentado, en dos direcciones posibles: el mapeo sobre volúmenes escenográficos puede dotar de textura en movimiento a cualquier superficie, como las proyecciones que dan vida al cubo escenográfico móvil de *Needles and Opium* (1991 y 2013) de Robert Lepage y las pantallas abrir puertas a otros mundos posibles, como las televisiones, puertas o cuadros de *A House in Asia* (2014) de Agrupación Señor



Serrano o, como poco, a una ampliación del espacio escénico, recurso que aprovechan musicales como *Follies* (2012) de Mario Gas.

La videoescena, como se ha adelantado, puede incluir imágenes que provengan de muy diversas fuentes, ya aparezcan de manera aislada o ensambladas entre sí. La primera en utilizarse y probablemente la más habitual es el vídeo pregrabado, ya sea mediante la composición de imágenes de archivo o grabadas por el videoescenista, con la actuación de actores o sin ella. Se pueden recordar imágenes documentales en la sala de control nazi de *La caída de los dioses* (2011), así como los insertos cinematográficos que Agrupación Señor Serrano utiliza en sus espectáculos, especialmente a partir de *Brickman Brando Bubble Boom* (2012), donde el protagonista, John Brickman, es encarnado por Marlon Brando a través de sus películas. La creación de imágenes específicas cuenta con ejemplos en la duplicación videoescénica del actor como personaje en *Unamuno, venceréis pero no convenceréis* (2018) con dirección de José Luis Gómez y Carl Fillion o la aparición del senado romano en *Viejo amigo Cicerón* (2019) que dirigió Mario Gas. Con cada vez mayor frecuencia se está utilizando la emisión de imágenes capturadas en directo, con y sin edición, de lo que es paradigmático el trabajo de Katie Mitchell al capturar la acción escénica y montarla en directo como película en espectáculos como *Fräulein Julie* (2013) y los ya mencionados Frank Castorf y Agrupación Señor Serrano. La generación de imágenes por ordenador (CGI, *computer-generated images*), trasvasada de los efectos visuales cinematográficos, abre una nueva puerta que permite tanto la creación de entornos como de personajes virtuales, algo que tuvo un resultado espectacular en *La tempestad* (2016) de Gregory Doran, donde la videoescena creaba a Ariel a través de captura de movimiento en directo desde la acción del actor. La realidad aumentada añadiendo o sustituyendo elementos también abre múltiples e interesantes posibilidades, como lleva años demostrando en sus propuestas Marcel·lí Antúnez Roca al añadir elementos a la imagen capturada que además manipula en directo, como hizo añadiendo personajes animados a tarjetas sujetadas por el público en *Pseudo* (2012) y que ha incluido Agrupación Señor Serrano en *The Mountain* (2020) para convertir en Vladimir Putin a la performadora.

Figura 6: *Die Parallelwelt* (2018), dirigida por Kay Voges, era escenificada a la vez en Berlín y Dortmund. La cámara en escena las mostraba en directo, mezclando la ampliación de visibilidad para el público de la otra sala y la doble perspectiva para el presente.



Referencia: Berliner Ensemble

<https://www.berliner-ensemble.de/en/production/die-parallelwelt>

Resulta especialmente atractivo el amplio campo que se abre en torno a la inclusión de elementos virtuales, a pesar de su complejidad técnica y artística, por su gran potencialidad favorecedora de la interacción entre actores, escena y público. Pueden trasvasarse para ello técnicas y códigos procedentes de los videojuegos y de la realidad aumentada, que se suman a los lenguajes cinematográfico, televisivo y del vídeo musical que, aunque extensamente explorados, se encuentran en permanente cuestionamiento y redefinición. La tensión entre escena y videoescena se acrecienta cuando la virtualidad entra en juego y tiene su culmen cuando la presencia se transforma en telepresencia, pues la copresencia espacial se rompe, aunque se mantiene en el tiempo. Es el caso de las experiencias virtuales como *Ronem Ram.0* (2020) de Jesús Nieto, donde cada espectador asiste a través de su PC desde el lugar en que se encuentra. La distancia se suele paliar por medio de la interacción, ya sea mediante el chat o incluso con la aparición en cámara en la propia pieza. Se trata de casos extremos en que todo el hecho teatral está mediado, por lo que podría decirse que la escena es en su totalidad videoescena. No por ello el espacio escénico pierde todo su carácter de tal, por cuanto este término puede englobar, efectivamente, el espacio físico y el arquitectónico, pero también, y sobre todo, el espacio mental de comunicación teatral, según las tres acepciones de Martínez Valderas (2017: 29). En él se completa el sentido del espectáculo, por lo que cierta parte de su existencia se mantiene en la comunicación telepresencial sigue teniendo lugar. Así, el vídeo



amplía virtualmente las fronteras físicas del espacio escénico creando una *escenografía aumentada*, según el término de Suárez (2010: 220). Si bien parece difícil de concebir un espectáculo escénico sin escena, esta discusión trasciende este artículo por cuanto lo que se busca es estudiar las relaciones de la videoescena con la escena.

En definitiva, son múltiples los cauces para la generación y manipulación de material que se pueden dar cita en la videoescena a fin de incorporarse a la dramaturgia espectacular. La permeabilidad integradora de las artes escénicas queda puesta de manifiesto gracias a la inclusión de los recursos videoescénicos, y es encauzada además a través de la tecnología que, lejos de degradar el carácter teatral de las propuestas, lo potencia gracias a favorecer un juego escénico lleno de intertextualidades y relaciones intersemióticas. A través de su planteamiento dramático se produce una variedad de posibles interacciones entre la videoescena y la escena física prácticamente inabarcable, por cuanto constantemente surgen nuevas experimentaciones creativas, que transitan desde la simple ilustración o subrayado a la absorción de otros componentes de la escena como la escenografía o incluso los personajes, a una auténtica realimentación doble donde cada medio es influido por el otro. Tales formas de interacción devienen en diferentes usos dramáticos con que la videoescena puede ser utilizada, los cuales en una misma escenificación pueden ser diversos y solaparse entre sí. Por ejemplo, el sentido aportado por la videoescena puede transitar de una textura escenográfica, pasando por un interludio, a la creación de personajes, pero también puede crear a la vez una atmósfera y dar un punto de vista de una acción escénica.

3. TERMINOLOGÍA PARA LA CLASIFICACIÓN DE LAS RELACIONES VIDEOESCÉNICAS

La hibridación de los lenguajes audiovisual y escénico supone la incorporación de un medio en la escena. Por una cuestión práctica, tomo el teatro como anfitrión del audiovisual, aunque en la mayoría de los casos, las consideraciones expuestas pueden extenderse a cualesquiera otras formas escénicas tales como la danza o el circo con videoescena. Diversos autores han abordado el problema de deslindar los grados de interacción entre videoescena y escena física, pues ya se ha visto cómo puede darse de forma superficial, dramática e incluso entrelazarse lo escénico con lo videoescénico. El interés esencial en ello consiste en que la función dramática de la videoescena parte del carácter

de la hibridación entre medios, y con ella su aportación al núcleo de convicción dramática del espectáculo.

A continuación se busca clarificar diversas nociones que resultan útiles en un eventual análisis espectacular de las relaciones entre escena y videoescena. Debe tenerse en cuenta que, al tratarse de un campo en constante indagación creativa, aparecen continuamente nuevas formas de interacción liminares con las fronteras de cualquier intento de taxonomía, por lo que, como se verá, resulta más pertinente una aproximación continua que en clasificaciones estancas. La fundamental distinción que los autores proponen tiene lugar al respecto del grado de aportación a la propuesta de sentido por parte del vídeo; su nivel de implicación en la dramaturgia espectacular. Así, es posible una primera gran división entre espectáculos *multimedia*, cuando la contribución de la videoescena no es vital para articular la propuesta de sentido espectacular e *intermedia*, en aquellos casos en que la videoescena sustenta la propuesta de sentido al punto de que sin ella el espectáculo se desmoronaría. También se puede caracterizar la incorporación del medio audiovisual (o de otros) como *remediación*. Por último, el teatro con realidad virtual y realidad aumentada proviene del uso de los medios digitales en la escena pero trasciende estas nociones.

3.1. TEATRO MULTIMEDIA

Resulta frecuente encontrar referencias a lo *multimedia* que tienen que ver con el uso de dispositivos digitales, la navegación a través de internet o que combinan diversos canales a través de un elemento electrónico como un ordenador. El diccionario de la Lengua Española indica que *multimedia* es aquello «que está destinado a la difusión por varios medios de comunicación combinados, como texto, fotografías, imágenes de video o sonido, generalmente con el propósito de educar o de entretener» (RAE, 2020a). Bajo esa premisa podría afirmarse que el teatro en sí mismo es multimedia, por incorporar múltiples formas de comunicación: palabra, acción, música, imágenes, etc., pero el término no se refiere exactamente a eso. Bornman y Solms (1993) discuten algunas definiciones de multimedia, concluyendo en la combinación de diferentes tipos de medios a través del uso de ordenadores (259). Tolhurst (1995) concibe lo multimedia como tal diversidad de medios, a la que acceder o controlar por medio de un PC (25). Aparece por tanto una idea de dispositivo tecnológico que incluye una interfaz a través de la cual se produce el contacto entre el observador y los

medios incorporados. Quizá por ello en el imaginario colectivo la noción se asocia a un elemento tecnológico. En el ámbito escénico, el término *multimedia* es a menudo aplicado de forma indiscriminada a cualquier tipo de representación que incluya película, vídeo o CGI, en sus diferentes manifestaciones, junto con actuación en vivo (Gieseckam, 2007: 8). La idea del dispositivo que soporta lo multimedia sigue estando presente, por lo que se puede considerar consustancial a este tipo de espectáculos. No sería multimedia *per se*, por ejemplo, la frecuente unión de acción escénica y música en directo, por más que sean dos canales expresivos distintos simultaneados, ya que tal simultaneidad se da en escena, no hay mediación. Un medio como tal requiere de una materialidad específica además de una intención comunicativa. Siguiendo la definición de Crossley (2019: 2), un *medio* es un medio de comunicación o realización tangible, un conducto que habilita ideas o, más prosaicamente, tipos de energía para transmitir de un estado a otro. Lo multimedia se suele materializar en escena a través de la proyección en una pantalla, ciclorama o elementos escenográficos, aunque también puede incluir la emisión desde televisiones o dispositivos móviles.

Figura 7: *El curioso incidente del perro a medianoche* (2018), con dirección de José Luis Arellano, utiliza la videoescenografía, es decir, la videoescena con función escenográfica.



Referencia: Álvaro Luna.

Sin embargo, como ya se ha mencionado, existen espectáculos que solo incluyen el vídeo para algún aspecto concreto. En este tipo de espectáculos, Lehmann (2017: 396) refiere «una utilización esporádica de los medios audiovisuales que no define fundamentalmente el tipo de teatro». Esto puede suceder cuando el vídeo tiene funciones que tradicionalmente



corresponderían a la escenografía, la iluminación o los actores o performers, por lo que eventualmente su utilización podría parcial o totalmente sustituirse por alguno o una suma de estos recursos. Aunque la noción de teatro multimedia suele aplicarse indiscriminadamente para cualquier uso del audiovisual en el teatro, resultaría más preciso restringirla a estos usos circunstanciales del vídeo donde el medio escénico no es cuestionado y no hay un diálogo explícito entre la escena y la videoescena.

En estos casos la escena no puede acceder a la videoescena, y viceversa, más de lo que puede hacerlo el espectador, por lo que Bell (2000: 42) propone la denominación de espectáculos de *medios combinados* (*combined media*). La escena o la videoescena pueden alternar su predominancia al representar el espacio, el tiempo o la acción, incluso dentro de un mismo espectáculo, o convivir al mismo grado de significación. Por poner algunos ejemplos, hay convivencia de acción escena-videoescena cuando un personaje escénico interactúa con otro videoescénico, predominancia espacial videoescénica cuando la localización y el ambiente escenográfico lo aporta la videoescena o predominancia temporal escénica, si el tiempo videoescénico es puntual y por tanto el transcurso temporal es dominado por la escena. También pueden funcionar a la vez, como *medios simultáneos*, y así suele ser el caso, pero puede que la escena se vacíe, se detenga o se oculte para dar paso a la videoescena y viceversa, en cuyo caso se trata de *medios alternados*.

3.1. TEATRO INTERMEDIA

Existe un grado más profundo de interacción entre escena y videoescena si pensamos en algunos de los ejemplos anteriormente expuestos, como el actor en escena dialogando con el actor en videoescena o con su propio doble, o la videoescena mostrando lugares de la escena inaccesibles por la mirada del público de otra forma, los cuales Giesekam (2007: 8) propone denominar como *intermedia*. Tiene lugar un *intercambio intermedial* cuando las imágenes cinematográficas y las teatrales no disrumen ni amplían las otras, sino que generan un evento único imposible de crear en uno de ambos los medios por separado (Bell, 2000: 44). Aquí el vídeo trasciende el hecho de representar salidas del espacio físico o personajes que no se hallan presentes, sino que la virtualidad y la subjetividad de lo videoescénico se convierten en contenedores el sentido del espectáculo: el modo en cómo se comunica desde los signos escénicos es modificado por los signos audiovisuales y



viceversa. Por tanto, existe un diálogo entre ambos lenguajes, haciendo que sea esencial el uso del vídeo para sostener la propuesta escénica, es decir, la función dramaturgica del vídeo resulta insustituible.

El origen del término está asociado al colectivo Fluxus de los 60, usado por primera vez para referirse a las prácticas performativas que incorporaban material grabado (Giesekam, 2007: 253). En el teatro intermedia el medio audiovisual no solo ilustra o apoya la dramaturgia espectacular, sino que resulta inherente al núcleo de convicción dramática, donde ni el material en vivo ni el filmado tendría sentido completo sin el otro, como sucede en los autodenominados *live cinema shows* de Katie Mitchell o *cine en tiempo real* de Agrupación Señor Serrano. También puede incluir el uso del propio teléfono móvil del público, como en XXX (2003) de La Fura dels Baus, donde debían enviar mensajes de texto que eran utilizados en el espectáculo, o de tabletas a él entregadas, como las que permitían seguir el trayecto definido para todos los espectadores participantes en *Situation Rooms* (2013) de Rimini Protokoll. Son espectáculos en los que la interacción entre la escena y la videoescena modifica sustancialmente cómo cada una de ellas funcionan convencionalmente e invita a la reflexión sobre su propia naturaleza y métodos (Giesekam, 2007: 8). Bell (2000:44) denomina de *medios dialógicos* (*dialogic media productions*) a este tipo de producciones, lo que destaca el necesario diálogo que se produce entre ambos medios; mientras que Dixon (2007) propone el término *digital performance* para aquellas representaciones donde «la tecnología informática cumple un papel clave y no solo subsidiario, técnico o estético» (3), lo que amplía la idea a cualquier tipo de teatro con soporte del núcleo de convicción dramática en la tecnología digital. Todos estos términos hacen referencia, con más o menos matices, a un mismo fenómeno donde la dramaturgia espectacular se articula a través de la hibridación de lenguajes procedentes de distintos medios y, por tanto, no es plausible en ausencia de alguno de ellos. Es decir, el medio incorporado se convierte en *constitutivo* (Lehmann, 2017: 397). La definición de *intermedialidad* de Kattenbelt (2008) enfatiza esta característica de modificación entre medios:

«Me gusta usar el concepto intermedialidad al respecto de aquellas correlaciones entre diferentes medios que resultan en una redefinición de los medios que están influyéndose entre sí, lo que a su vez deriva a una percepción refrescada» (25)⁴.

⁴ «I like to use the concept intermediality with respect to those co-relations between different media that result in a redefinition of the media that are influencing each other, which in turn leads to a refreshed perception» (Kattenbelt, 2020: 25).

Abuín (2008) describe tres modos de operar de la intermedialidad: intermedia sintética, intermedia transmedial e intermedia transformacional (34). En esencia solo considero como tal aquella la que denomina *intermedialidad sintética*, que busca la fusión de lenguajes, de modo que se entremezclan los códigos interpretativos, visuales y sonoros, configurando la propuesta de sentido entre todos ellos. Lo que presenta como intermedia transmedial, es más claro como solamente *transmedialidad*: el cambio, ya sea por trasposición, traslación, etc. de un medio a otro, ya sea desde el contenido o desde la forma (Kattenbelt, 2008). Sin embargo, Abuín llama a esto último *intermedia transformacional u ontológica*, refiriéndose al trasvase de un medio a otro, desde la forma o desde el contenido. Esto, contemplable como adaptación, traslación o trasposición de códigos, no implica la inserción de la materialidad del medio huésped pero sí sus características constitutivas, por lo cual lo prefiero denominar *intertransmedialidad*. En definitiva, nos encontramos con intermedialidad cuando se produce una fusión de modos de operación, lenguajes y producción de significado en el espacio-tiempo escénico, entendidos ambos en toda su extensión.

3.3. MULTIMEDIA VS. INTERMEDIA

Para Dixon (2007: 73) el teatro multimedia tiene un carácter histórico, referido desde las primeras prácticas hasta la *Laterna Magika* de Svoboda, pues después la progresión de dramaturgia y tecnología favorece la intermedialidad. Además, a partir de las vanguardias artísticas de los 60 y 70 aparece también la noción de *medios mixtos (mixed-media)* propuesta por Richard Kostelanetz que, heredada de las prácticas pictóricas de principios de siglo, describe las piezas donde se mezcla una complejidad de sonido e imagen no lineal enfatizando elementos escénicos distintos del texto, como la iluminación o la corporeidad (Pavis, 2016: 139). Se trata de un concepto histórico para ciertas prácticas en determinado contexto, pero algunas veces se entremezcla con el de intermedia e incluso se tratan como sinónimos por autores como Morales (2003: 132). Las fronteras entre multimedia e intermedia no son precisas, al punto de que acudir a estos términos para caracterizar una realización escénica puede ser inconcreto si no se enmarca el concepto.

En *Última transmisión* (2014) dirigida por Diego Palacio, el personaje escénico interactuaba con un personaje videoescénico representando —*spoiler*— una proyección

mental de su hermana fallecida. Pudiera pensarse que la videoescena podría haberse suprimido y que el personaje fuera encarnado en escena por la actriz, pero en tal caso su corporalidad iría en contra de la propuesta de sentido espectacular, emitiendo signos contradictorios. Quizá pudiera ser solo una voz en *off*, pero si bien es cierto que el espacio sonoro puede ser un gran aliado para la creación de atmósferas y se podría mantener la propuesta de omnipresencia, se perdería la visualidad de la idea de «visión». Por tanto, un uso aparentemente multimedial, por sustituible, se convierte en intermedial puesto al servicio de la propuesta de sentido de la videoescena en conexión con la propuesta de sentido del espectáculo. Es cierto, sin embargo, que la poética de Agrupación Señor Serrano basada en la captura y edición en directo de la manipulación de objetos y miniaturas no puede tener lugar sin el uso del medio y el lenguaje audiovisual, por lo que es, en esencia, más constitutivo del espectáculo que en el caso anterior.

Figura 8: *Última transmisión* (2015), dirigida por Diego Palacio, donde uno de los personajes es totalmente videoescénico, algo fundamentado en la dramaturgia del texto de QY Bazo.



Referencia: Es.arte

<https://esarteycultura.com/project/ultima-transmision/>

Puede concluirse, entonces que no se trata de categorías discretas sino de dos extremos de un continuo, como ya adelanta Gieseckam (2007: 9), en el que pueden situarse los espectáculos conforme se acerquen a un uso de la videoescena más multimedial o intermedial. Y, añadido, en un mismo espectáculo puede haber funciones dramáticas de la



videoescena que tiendan a diferentes puntos del espectro —de forma similar al continuo entre presentación o representación que propone Breyer (2005: 76) para la escenografía al respecto de su mimesis o autonomía respecto de una realidad conocida—. Si bien cada escenificación puede tener una tendencia en una u otra dirección a lo largo del segmento, los usos concretos del vídeo pueden disponerse en distintos puntos del espectro.

Es por ello que concluyo la particular importancia a efectos de análisis espectacular el estudio de la función dramaturgica de la videoescena en el conjunto de la realización escénica, pues permite describir su funcionamiento en el entramado de la propuesta espectacular, más allá de determinar su carácter más o menos intermedial. La función dramaturgica de la videoescena no requiere estrictamente de la intermedialidad para incorporarse a la propuesta de sentido del espectáculo, como sería el caso de un personaje videoescénico por el mero hecho de serlo, o a una escenografía totalmente contenida en la videoescena. Sin embargo, esto no exime de la existencia de espectáculos de marcado carácter intermedial por su uso complejo y esencial de la videoescena, frente a otros decididamente multimediales por su uso del vídeo como uno más de los recursos expresivos del espectáculo.

3.4. REMEDIACIÓN

Otro prisma desde el que observar el uso del vídeo en teatro es la remediación, que es la lógica formal mediante la cual un medio busca reproducir o representar a otro medio (Bolter y Grusin, 2000: 45). Incide en la interacción del lenguaje escénico y el audiovisual y por tanto en su objetivo como afección a la recepción del espectador. Linda por tanto con las nociones de intermedialidad y transmedialidad, por cuanto se trasladan de un medio a otro los lenguajes y el contenido. Por tanto, en un sentido amplio, podría decirse que todo uso de la videoescena remedia la escena en otro medio, pero a efectos analíticos resulta más práctico concebirla *stricto sensu* como la recreación de la escena en el medio videoescénico, ya sea con la intención de evidenciar los moldes del medio huésped o bien de fundirlo en la convención teatral. Así, la remediación puede entenderse como otra aproximación a lo intermedial.

La remediación videoescénica puede presentarse de dos formas: por hipermediación, que explicita el uso del medio incorporado, o por inmediatez, que diluye el medio (Abuín, 2008: 36). La *hipermediación* evidencia el dispositivo que configura el nuevo

medio, a menudo en forma de pantalla: se pone de manifiesto, evitando conscientemente su ocultación, el soporte de la imagen videoescénica. Esto provoca un distanciamiento de la convención teatral al espectador, lo que suele implicar la búsqueda de una reflexión. La videoescena radia su carácter formal, como es evidente en los espectáculos de Katie Mitchell, The Wooster Group o Agrupación Señor Serrano. En *Hamlet* (2007), de The Wooster Group, la escenificación se compone de dos partes: la grabación de la representación protagonizada por Richard Burton en Broadway en 1964, proyectada de fondo, y su réplica escénica por los actores y la escenografía. Ninguna de las dos tiene sentido sin la otra, ya que el sentido del espectáculo reside en el contraste establecido entre la acción performativa en vivo y la acción pregrabada y mediada, para ello esta es claramente mostrada como tal, además de incorporar una televisión que recoge al actor que interpreta a Hamlet en todo momento, lo que supone una segunda remediación. Por otro lado, la *inmediación* introduce el medio incorporado en la convención teatral, lo que propone al espectador olvidar el carácter formal del nuevo medio. Los actantes toman lo videoescénico como parte de su espacio ficcional, ya sea en un sentido directo o indirecto. En el primer caso la proyección propone una pantalla simuladamente interactiva, como en *Faraday. El buscador* (2017) con dirección de Paco Macià. El segundo caso es el de los fantasmas, apariciones y proyecciones mentales, como es el doble videoescénico de *Unamuno, venceréis pero no convenceréis* (2018) dirigida por José Luis Gómez y Carl Fillion.

Figura 9: Exterior videoescénico immediado en *Erwartung* (2013) de La Fura dels Baus.



Referencia: YouTube de La Fura dels Baus.

https://www.youtube.com/watch?v=vCqss_HIUZ8

3.5. TEATRO VIRTUAL Y REALIDAD MIXTA

Suárez (2010: 86) caracteriza la realidad virtual como una suma de interacción, inmersión, simulación y temporalidad. Esto es, que el usuario pueda manipular el entorno, se le genere la sensación de estar *dentro* de él —lo que puede darse a varios niveles—, tenga cierto grado de verosimilitud y suceda a tiempo real. El diccionario de la Lengua Española es menos restrictivo: «Representación de escenas o imágenes de objetos producida por un sistema informático, que da la sensación de su existencia real» (RAE, 2020b). En su nivel más básico, la interacción no implica necesariamente la manipulación, ya que hay entornos virtuales que son solamente visitables. Esta necesidad de acceder a ellos implica la temporalidad. En cuanto a la inmersión, también puede graduarse, si bien tiene que ver con la simulación, es decir, la verosimilitud de lo mostrado como algo plausible en cuanto al seguimiento de determinadas reglas físicas, aunque se trate de un elemento fantástico.

El uso en la puesta en escena de estos recursos en sus diversos grados favorece la aparición de formas de teatro virtual. Pero para ello debe haber un medio que los recoja, que se trata, además de los auriculares o altavoces que emitan el sonido, de monitores, pantallas o HMD (*head-mounted display*) donde presentar las imágenes. Es decir, se trata de una modalidad de videoescena, aunque de un carácter dinámico y de complejidad distinta a la reproducción de contenido audiovisual.

La primera caracterización propia del teatro virtual frente al «real» es el espacio donde acontece el hecho escénico. Antes exponía que el espacio escénico es el lugar en que tiene lugar la puesta en escena, en un sentido físico y comunicativo (Martínez Valderas, 2017: 25). Pues bien, si este espacio no cuenta con ningún tipo de materialidad, se encuentra en el ámbito de lo virtual, como sucede en el ejemplo paradigmático: el videojuego, donde el observador accede por medio de un avatar o segunda identidad virtual. También puede pensarse en los efectos especiales cinematográficos donde aparecen lugares que varían de la abstracción a la mimesis de la realidad a través de virtualidades diseñadas y realizadas por ordenador. En este caso el observador accede por sí mismo. Así pues, el acceso al espacio escénico llevado a su máxima tensión puede ser telepresencial. Que el espacio escénico trascienda las fronteras de su sentido físico como espacio de la representación no limita que siga siendo el *contenedor* de la escenificación y que, en todo caso, mantenga su carácter de espacio comunicativo. La intersección de lo virtual con lo real lleva a la creación de un

espacio híbrido en el que tiene cabida lo material y lo inmaterial, entrelazándose y difuminando los límites del espacio a través de los límites de la interfaz de acceso.

Mientras que la total realidad implica una ausencia de elementos simulados digitalmente, la total virtualidad implica una construcción de un universo absolutamente digital. Así, si se disponen en dos extremos de un segmento la realidad y la virtualidad, se puede plantear un *continuo de la realidad aumentada* (Milgram y Kishino, 1994: 1321), a lo largo del cual se encuentran todas las formas que puede adoptar la *realidad aumentada*. Partiendo de un extremo, se pueden superponer elementos virtuales a la realidad, recurso habitual en redes sociales y videojuegos con motivos de entretenimiento, pero también prácticos como la localización, medida, etc. Hacia el otro extremo, la realidad virtual puede incorporar elementos procedentes de la realidad, como mundos virtuales en los que los personajes tienen la cara capturada de una persona real. El desplazamiento a lo largo del continuo desde la realidad a la virtualidad implica el aumento de la inmersión y de la interacción de espectador con el espectáculo, pero también puede implicar las relaciones entre actantes, entre actantes y público o entre el propio público.

Incluso en este terreno liminal donde las fronteras son tan difusas, para que se dé un hecho teatral, debe existir un elemento escénico en alguna de sus manifestaciones, de otro modo nos encontraríamos con manifestaciones artísticas más cercanas a los entornos de realidad virtual o al videojuego. Combinada con lo escénico, la realidad virtual está abriendo un gran abanico de recursos estéticos y estilísticos para la puesta en escena conforme avanzan las tecnologías incorporadas. La videoescena encuentra en este campo un terreno con gran extensión por explorar en el que ensanchar sus posibilidades expresivas y su interacción con la escena física.

Figura 10: El Vladimir Putin de realidad aumentada superpuesto a la performadora en escena gracias a la videoescena en *The Mountain* (2020) de Agrupación Señor Serrano.



Referencia: Agrupación Señor Serrano

<https://www.srserrano.com/es/the-mountain/>

4. CONCLUSIONES: DRAMATURGIA DE LA VIDEOESCENA

Las formas y grados de hibridación entre la videoescena y la escena física ponen de manifiesto la enorme riqueza del campo en que se produce la intersección semiótica, semántica y expresiva entre ellas. Como se ha puesto de manifiesto, en una misma realización pueden combinarse funciones, pues puede aparecer una o varias de ellas, en instantes diferentes o incluso solaparse entre sí. Al integrarse la videoescena en el núcleo de convicción dramática, se transforman las convencionales concepciones del espacio, el tiempo y la acción escénica. A partir de las consideraciones expuestas, el siguiente paso en el camino hacia un sistema de análisis de la dramaturgia de la videoescena es determinar las funciones con que puede funcionar la videoescena en el conjunto de la dramaturgia espectacular, que continúo en otros trabajos como fruto de una investigación de mayor envergadura, con propuestas distintas pero inclusivas de las de autores como Iglesias Simón (2008: 30-31), Montes (2016: 104-105) o Martínez (2018: 174). Esta categorización no pretende ser exclusiva pero sí determinante de un gran número de casos de estudio que, al mismo tiempo que puedan servir como herramienta de análisis, supongan un sumario de recursos para la creación.

Diferencio las funciones dramáticas de la videoescena entre las que afectan a la percepción del espacio, las que modifican o multiplican el tiempo, aquellas que crean

personajes y las que utilizan el texto, por el carácter particular del signo textual (Teira, 2020b: 58). Dentro del primer campo, la *videoescenografía*, se encuentran aquellas que pudieran estar asociadas a la escenografía, a través de la modificación de su textura, la ampliación escenográfica, los efectos especiales y la teatralización de la videoescena como elemento ficcional. En la *videoescena multiplicativa* recojo la extensión temporal en prolepsis o analepsis, el *collage*, la multiplicidad de puntos de vista, la ampliación de visibilidad, la réplica de acciones, la hiperinmediación de videoescena dentro de la videoescena y la incorporación de elementos de realidad aumentada. Dentro de la *videoescena caracterizadora* recojo las funciones relativas a la creación o modificación de actantes o personajes, como la narración o monólogo interior, el personaje puramente videoescénico, el personaje videoescénico mixto que tiene réplica escénica, el doble videoescénico o el doble distorsionado. En la videoescena textual el texto puede ser estático o dinámico.

De la misma manera que es posible hablar de una dramaturgia del espacio o de una dramaturgia de la iluminación, que desde un punto de vista analítico estudian el sentido que aporta a la escenificación cada uno de estos recursos en cada momento y desde un punto de vista creativo lo plantean en relación con el resto de la dramaturgia espectacular, se consolida una dramaturgia de la videoescena como campo de creación y estudio en el teatro. Para ello, debe superar el reto de no dejarse llevar por las tendencias o la búsqueda de la posmodernidad por el mero hecho de incorporar el audiovisual en escena, riesgo siempre presente y del que, como se ha visto, adolecen muchos espectáculos. La sola incorporación de tecnología no hace el teatro más teatro ni mejor teatro (Abuín, 2008: 48), pero permite favorecer y ensanchar muchas de las características que le son propias, máxime en el contexto posdramático. El uso del lenguaje audiovisual en el teatro por medio de la videoescena ha evidenciado a lo largo de la historia su utilidad y potencialidad dentro de la comunicación escénica donde, lejos de ser un parásito devorador, puede ser un fantástico aliado en el marco de las nuevas dramaturgias de la escena contemporánea, en las que la simultaneidad, el contraste, la fragmentación y la multiplicidad son parte del discurso, aspectos a los que el vídeo tiene mucho que contribuir, siempre que, como cualquier otro elemento de la escenificación, se encuentre integrado en la dramaturgia del espectáculo.



BIBLIOGRAFÍA

- Abuín, Anxo (2008): «Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos», *Signa*, 17: 29-56.
- Andraus, Mariana Baruco Machado (2018): «Videoscene as a possibility of scenic time resignification and expansion», en *Advances in Social Sciences Research Journal*, 5 (7): 1-14.
- Bell, Phaedra (2000): «Dialogic media productions and intermedial exchange», *Journal of Dramatic Theory and Criticism*, XIV (2): 41-56.
- Benford, Steve y Giannachi, Gabriella (2011): *Performing Mixed Reality*, Cambridge, Massachusetts, The MIT Press.
- Blossom, Roberts (1966): «On filmstage», *The Tulane Drama Review*, 11 (1): 68-73.
- Bornman, Hester y von Solms, S. H. (1993): «Hypermedia, multimedia and hypertext: definitions and overview», *The Electronic Library*, 11 (4/5): 259-268.
- Brecht, Bertolt (2004): *Escritos sobre teatro*, traducción al español de G. Dieterich, Barcelona, Alba.
- Brook, Peter (2015): *El espacio vacío*, traducción al español de R. Gil, Barcelona, Alba.
- Crossley, Mark (2019): «Theatre (and You) as Medium and Intermedium», en Crossley, M. (ed.). (2019): *Intermedial theatre. Principles and practice*. Londres, Red Globe Press: 1-42.
- Dixon, Steve (2007): *Digital performance*, Massachusetts, The MIT Press.
- Fischer-Lichte, Erika (1999): *Semiótica del teatro*, traducción al español de E. Briega, Madrid, Arco Libros.
- Fischer-Lichte, Erika (2017³): *Estética de lo performativo*, traducción al español de D. G. Martín y D. M. Perucha, Madrid, Abada Editores.
- Giannacchi, Gabriella (2004): *Virtual Theatres. An introduction*, New York, Routledge.
- Giesekam, G. (2007): *Staging the Screen*, Basingtoke, Palgrave Macmillan.
- González, José Javier (2018), en *Aresthea*: <https://aresthea.es/termino/actante/> (último acceso: 13/11/2020).
- Hormigón, Juan Antonio (2002²): *Trabajo dramático y puesta en escena* (Vol. 1), Madrid, ADE Teatro.
- Iglesias Simón, Pablo (2008): «Tentativas para una sistematización del uso de audiovisuales en la puesta en escena», *Acotaciones*, 20: 47-82.
- Iglesias Simón, Pablo (2016): «El espacio sonoro y el diseñador de sonido: arte y oficio», en Romera Castillo, José (ed.) (2016): *Teatro y música en los inicios del siglo XXI*, Madrid, Verbum: 80-101
-

- Kattenbelt, Chiel (2008): «Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships», *Cultura, Lenguaje y Representación*, 6: 19-29.
- Kowzan, Tadeusz (1997): «El signo en el teatro», traducción al español de M. C. Bobes y J. G. Maestro, en Bobes Naves, Carmen (1997) (ed.): *Teoría del teatro*, Madrid, Arco Libros: 121-153.
- Lawson, Mark (5 de abril de 2003): «Recorded delivery», *The Guardian*. <https://www.theguardian.com/artanddesign/2003/apr/05/art.artsfeatures> (última consulta: 17/11/2020).
- Lehmann, Hans Thies (2017²). *Teatro posdramático*, traducción al español de D. González, Murcia, CENDEAC.
- Lepage, Robert (2008): *Mensaje Internacional del Día Mundial del Teatro*, Québec.
- López, Teresa (2013): «Teatro de robots: actores mecánicos con alma de *software*», en Romera Castillo, José (ed.) (2013): *Teatro e Internet en la primera década del siglo XXI*, Madrid, Verbum: 219-234.
- Luna, Álvaro (2017): «Videoescena: la luz multiplicada», en Camacho, Miguel Ángel (ed.) (2017): *La luz, melodía del arte escénico. El diseño de iluminación en la puesta en escena*, Madrid, Academia de las Artes Escénicas de España: 194-213.
- Martínez, David (2018): «Videoescena en la Dirección Escénica (I)», *ADE-Teatro*, 173: 173-181.
- Martínez Valderas, Jara (2017): *Manual de espacio escénico. Terminología, fundamentos y proceso creativo*, Granada, Tragacanto.
- Meyerhold, Vsévolod Emílievich (1972): *Textos teóricos*, 1, Madrid, Alberto Corazón.
- Milgram, Paul y Kishino, Fumio (1994): «A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays», *IEICE Transactions on Information Systems*, E77-D (12): 1321-1329.
- Montes, Gustavo (2016): *Poética del drama videoescénico*, Universidad Complutense de Madrid, tesis doctoral.
- Morales, Rafael (2003): *La presencia del cine en el teatro*, Sevilla, Ediciones Alfar.
- Pavis, Patrice (2016): *The Routledge Dictionary of Performance and Contemporary Theatre* (A. Brown, trad.), Oxon, Routledge.
- Palacio Enríquez, Diego (2018): «Técnicas de simultaneidad escénica. Influencia del videoclip en el espectáculo *For the disconnected child* de Falk Richter», en Huerta Calvo, Javier y Vélez Sainz, Julio (dirs.) (2018): *Circuitos teatrales del siglo XXI*, Madrid, Antígona: 35-49.



- Piscator, Erwin (1976): *Teatro político*, Madrid, Editorial Ayuso.
- Pullar, J. (1985): *Josef Svoboda Master Class*.
http://www.theatre crafts.com/archive/cue/cue_39_15.pdf (último acceso: 16/11/2020).
- RAE [Real Academia Española] (2020a): «Multimedia», en *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed., versión 23.3 en línea). <https://dle.rae.es/multimedia> (último acceso: 21/11/2020).
- RAE [Real Academia Española] (2020b): «Realidad virtual», en *Diccionario de la lengua española* (23.^a ed., versión 23.3 en línea). <https://dle.rae.es/multimedia> (último acceso: 22/11/2020).
- Richter, Falk (2002): *God is a DJ* (H. Feldmann, trad.), Frankfurt, S. Fischer Verlag.
- Sabeckis, Camila (2018): «El videoarte y su relación con las vanguardias históricas y cinematográficas», *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 52: 49-69.
- Sánchez, José Antonio (1999): *La escena moderna*, Madrid, Akal.
- Suárez, Jorge Iván (2010): *Escenografía aumentada. Teatro y realidad virtual*, Madrid, Fundamentos.
- Svoboda, Josef (1993): *The Secret of Theatrical Space*, Nueva York, Applause Theatre Books.
- Teira, José Manuel (2020a): «Plástica escénica», *Aresthea*.
<https://aresthea.es/termino/actante/> (último acceso: 13/11/2020).
- Teira, José Manuel (2020b): «Teatro intermedia en España: dramaturgia de la videoescena», *ADE-Teatro*, 180: 58-67.
- Thenon, Luis (2005): «El cartero de Londres», *ADE-Teatro*, 106: 85-96.
- Tolhurst, Denise (1995): «Hypertext, hypermedia, multimedia defined?», *Educational Technology*, 35 (2): 21-26.
- Vélez Sainz, Julio (2020): «Teatro en tiempos del corona: supervivencia e intermedialidad», en *V Congreso de Jóvenes Investigadores en estudios teatrales*. Conferencia plenaria. 21/10/2020.
- Vieites, Manuel (2016): «Teatro y comunicación. Un enfoque teórico», *Signa*, 25: 1153-1178.



SOBRE EL AUTOR

José Manuel Teira Alcaraz

José Manuel Teira es Ingeniero de Telecomunicación por la Universidad Politécnica de Cartagena y ha ejercido como ingeniero acústico y responsable de comunicación. Es Máster Universitario en Evaluación y Gestión de la Calidad en Educación Superior por la UOC, por el que obtuvo premio extraordinario, y Máster Universitario en Estudios Avanzados de Teatro por la UNIR. Desempeña su labor profesional en calidad en educación superior, docencia, interpretación, locución y doblaje. Ha coordinado el V Congreso Internacional de Jóvenes Investigadores en Estudios Teatrales, que contó con noventa comunicaciones y trescientos asistentes. Actualmente realiza su tesis doctoral en Estudios Teatrales en la Universidad Complutense de Madrid sobre la dramaturgia de la videoescena en el teatro contemporáneo, con dirección de Jara Martínez y Diego Palacio. Sus principales líneas de investigación son la plástica escénica, las tecnologías incorporadas a la puesta en escena y la integración del medio audiovisual en el teatro.

Contact information: jteira@uam.es