

RAE-IC, Revista de la Asociación Española de
Investigación de la Comunicación

vol. 8, núm. 15 (2021), 94-118

ISSN 2341-2690

DOI: <https://doi.org/10.24137/raeic.8.15.5>



Recibido el 1 de octubre de 2020

Aceptado el 4 de diciembre de 2020

Comunicación videoescénica: la enunciación audiovisual en el teatro

Scenic Video Communication: the audiovisual enunciation in the theater

Montes Rodríguez, Gustavo

Universidad Rey Juan Carlos (URJC)

gustavo.montes@urjc.es

Forma de citar este artículo:

Montes Rodríguez, G. (2021). Comunicación videoescénica: la enunciación audiovisual en el teatro. *RAE-IC, Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, 8(15), 94-118. <https://doi.org/10.24137/raeic.8.15.5>

Resumen:

Esta investigación analiza el uso de la tecnología audiovisual en el marco del drama videoescénico, un producto híbrido que resulta de la integración de la enunciación audiovisual en la representación teatral. El propósito es determinar las modificaciones que la proyección audiovisual introduce en los componentes fundamentales del drama y en sus fases de construcción. A través de la entrevista en profundidad o entrevista científica se han recogido datos de diez expertos en el ámbito de la creación teatral. Una vez analizados, se da cuenta de una poética específica que rige la construcción del drama videoescénico, centrada en una expansión figurativa de la acción del personaje y una expansión del espacio y el tiempo, basadas en la fragmentación y la flexibilidad de la imagen audiovisual. Del mismo modo, se constata que el uso del audiovisual amplía las

94

posibilidades electivas del director de escena y obliga a establecer nuevas estrategias constructivas.

Palabras clave: videoescena, hibridación, intermodalidad, drama, narrativa audiovisual, teatro.

Abstract:

This research analyzes the use of audiovisual technology in the context of the video-scenic drama, a hybrid product that results from the integration of audiovisual enunciation in theatrical representation. The purpose is to determine the modifications that the audiovisual projection introduces in the fundamental components of the drama and in its construction phases. Through the in-depth interview or scientific interview, data has been collected from ten experts in the field of theatrical creation. Once analyzed, exposes a specific poetic that rules the construction of the video-scenic drama, focused on a figurative expansion of the character's action and an expansion of space and time, based on the fragmentation and flexibility of the audiovisual image. Similarly, it has been shown that the use of audiovisuals broadens the elective possibilities of the stage director and forces to establish of new constructive strategies.

Keywords: video scene, hybridization, intermodality, drama, audiovisual narrative, theatre.

1. INTRODUCCIÓN

Esta investigación tiene como objeto de estudio la obra artística videoescénica. En ella se entiende el drama como la acción teatralmente representada, siguiendo a García Barrientos (1991), englobando ésta el personaje, el espacio y el tiempo representados ante un público. Esta definición, encuadra al drama teatral dentro de las artes del espectáculo, como un producto comunicado en el espacio y el tiempo, como el cine, siguiendo la definición de espectáculo que realiza Kowzan (1992).

De la lectura de Aristóteles se infiere que existen dos modos de representar (imitar) la realidad: el modo narrativo, caracterizado por la mediación de una instancia enunciativa —la épica en Aristóteles, el relato en la tradición narratológica— y el modo dramático, que se atribuye a la tragedia, caracterizado por la ausencia de esa mediación. García Barrientos (1991) afirma que el relato audiovisual es escritura y el drama teatral actualización. Esto es, el relato audiovisual, registrado por la cámara y articulado a través de la técnica del montaje, cuenta algo ya sucedido. El drama teatral, en cambio, se actualiza en el proceso de comunicación.

La utilización de la proyección audiovisual en la representación teatral tiene una repercusión que va mucho más allá de su valor tecnológico. Esta irrupción genera una tensión dialéctica con los elementos que conforman el drama, que tiende a integrarla, a convertirla en un elemento de su configuración. Esa integración también modifica el sistema dramático, ampliando sus elementos expresivos y modificando las relaciones entre ellos. El drama teatral que incluye enunciación audiovisual convierte a ésta en parte de aquél. La escritura sigue un proceso de actualización si se muestra dentro de la comunicación teatral. Dicho de otro modo, la proyección audiovisual se teatraliza. Para entonces, técnicas como el montaje de planos y secuencias procedentes del audiovisual se han insertado en el drama teatral para formar parte de él, deviniendo en drama videoescénico. El proceso de comunicación que se establece con el espectador, por tanto, ya no es teatral ni tampoco audiovisual, sino videoescénico.

La investigación parte de una posición que vincula la experiencia, la práctica y la teoría “para producir un conocimiento situado, un conocimiento que opera en relación con el conocimiento establecido y que, por ende, tiene la capacidad de extender o alterar lo conocido” (Grass, 2011, p. 90). Establece la mirada investigadora sobre el producto de la creación, pero también sobre el proceso mismo de la creación, cuya naturaleza exige dar una solución nueva a los problemas artísticos. En términos metodológicos, en este tipo de enfoque, como sostiene Milena Grass Kleiner, “prima la observación de primera fuente y las entrevistas juegan un rol más importante que la decodificación de los signos desde el punto de vista del espectador” (Grass, 2011, p. 91).

Esta investigación tiene como objetivo determinar las modificaciones que la enunciación audiovisual provoca en la comunicación teatral. Fija, por tanto, la mirada investigadora en la convergencia del modo de representación narrativo de enunciación audiovisual y el modo de representación dramático, que afectan a las fases de construcción del drama. Para ello, analiza el funcionamiento de personaje, espacio y tiempo, teatral y audiovisualmente representados, en el drama videoescénico a través de una investigación que utiliza un método cualitativo para sus fines: la entrevista en profundidad. Ésta se muestra como un método válido para la recogida de datos e información debido a su carácter sistemático y multilateral. El diseño de la metodología se ha llevado a cabo siguiendo las aportaciones técnicas de Miguel S. Valles (2007) y S. J. Taylor y R. Bogdan (2006). Esta pretensión metodológica de entrar en la subjetividad de los creadores, facilitará, en palabras de Josette Feral recogidas por Milena Grass Kleiner, “hacer sitio a la palabra del artista en el terreno del saber y permitir que participe, a su vez, en la construcción de este saber global, pero también que cree otro saber, un saber práctico, informado” (Grass, 2011, p. 92) a partir del relato de su propia experiencia como creador.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. LA PANTALLA. INTERFAZ ENTRE DOS MODOS DE REPRESENTACIÓN

El mundo posible que presenta el drama videoescénico le ofrece al espectador una puerta de entrada: la pantalla. A través de ella, la forma de la expresión audiovisual se inserta en la forma de la expresión teatral, facilitando la interpretación de los contenidos al espectador, que dispone de la capacidad necesaria para comprender la interrelación entre ambos mundos, puesto que vive inmerso en esa cultura universal de la imagen de la que habla Fouquet (2006), esto es, dispone de la competencia para comprender ese mundo híbrido —el mundo videoescénico— que se le presenta en el escenario.

La pantalla se nos muestra como una especie de interfaz entre dos mundos reflejados a través de dos modos de representación. Desde la informática se entiende la interfaz como la conexión física y funcional entre dos sistemas o dispositivos de cualquier tipo que permite la comunicación entre distintos niveles. Sin embargo, la noción admite

diferentes sentidos según el contexto en el que se utilice, como señala Carlos Alberto Scolari (2004). Se puede considerar la interfaz como superficie cuando transmite instrucciones que informan sobre su utilización al usuario, como la superficie de un objeto que aporta información por medio de su forma, su textura y su color. También como instrumento, cuando la interfaz es una extensión del cuerpo humano que permite la comunicación con la máquina. El ratón de nuestro ordenador, por ejemplo, es un instrumento que extiende las funciones de la mano y las lleva a la pantalla bajo forma de cursor. Este tipo de interfaz es la que utiliza Marcel.li Antúnez en sus obras performativas, construidas a través de un proceso creativo que denomina Sistematurgia (neologismo que surge de los términos sistema y dramaturgia), como él mismo reconoce:

Consciente de este aspecto, el uso de las interfaces se ha ido desplazando en mi carrera desde los más tradicionales (ratón, micrófono, etc.) hacia otros más específicos. Se trata de interfaces que no existen en el mercado; hay que diseñarlas, construirlas y experimentarlas antes de integrarlas definitivamente en la obra. De todas las interfaces fabricadas hasta la fecha para mis instalaciones y performances, la más importante es, sin lugar a dudas, la interfaz corporal de naturaleza exoesquelética, a la que llamo dreskeleton (literalmente vestido exoesquelético). El dreskeleton se ha convertido en un instrumento muy versátil que ha permitido infinidad de protocolos de interacción con la imagen, el sonido y los robots (Marcel.li Antúnez, 2005, p. 2).

Finalmente, puede considerarse la interfaz como espacio, donde se desarrollan los intercambios entre el hombre y el objeto. Esta investigación entiende la pantalla exclusivamente como interfaz espacial, como el lugar donde se produce la interacción entre el actor escénico que encarna al personaje (el hombre) y la pantalla, vehículo de contenido audiovisual (el objeto). Se aleja, por tanto, de la concepción de interfaz de Marcel.li Antúnez, puesto que su utilización en el drama videoescénico no promueve la reflexión sobre el medio que caracteriza la performance o la instalación artística, sino todo lo contrario, su integración en el discurso teatral, su transparencia, facilitando al espectador su introducción en ese mundo posible que presenta el drama, que, como se ha señalado, ya no es ni teatral ni audiovisual, sino videoescénico.

La pantalla es, pues, la puerta que permite la introducción del registro audiovisual en la escena, facilitando la interrelación entre actualización (la del teatro) y escritura (la del modo de representación narrativo de enunciación audiovisual). A través de ella el personaje teatral adquiere la facultad de comunicarse con un mundo que ya ha ocurrido, que ha sido registrado en otro tiempo y en otro lugar, pero que al mostrarse en su presencia, se torna a su vez lo suficientemente cercano como para establecer entre ellos un proceso comunicativo del que el espectador extraerá un sentido unitario.

2.2. PERSONAJE Y ACCIÓN VIDEOESCÉNICOS

Si el personaje dramático se define como “la encarnación del personaje ficticio en la persona escénica, esto es, un actor representando un papel” (García Barrientos, 2001, p. 155), el personaje del drama videoescénico se concibe como el personaje ficticio encarnado en la persona videoescénica, un actor que representa un papel en la escena y que también es doblado a través de la tecnología audiovisual, adquiriendo la capacidad de relacionarse con otros personajes, a su vez presentes en la escena y/o registrados audiovisualmente y proyectados en una pantalla o cualquier otro soporte de proyección. El actor que desarrolla su tarea en el drama videoescénico se verá abocado, por tanto, a desdoblarse en escena y en pantalla, a relacionarse con otros actores que encarnan a personajes que sólo aparecen en el registro audiovisual.

En el drama videoescénico existe una variación cuantitativa y cualitativa en los grados de representación del personaje que afecta a la visibilidad de los personajes (incluso los personajes ausentes y latentes podrían ser expuestos a la mirada del espectador) y a las relaciones entre personaje escénico y personaje audiovisual, patentes ambos (Montes, 2015). La toma de decisiones del director de escena estará supeditada, por consiguiente, no sólo a las específicas de la puesta en escena teatral, sino también a las propias de la representación audiovisual, teniendo presente los tres niveles de la representación audiovisual, esto es, la puesta en escena, la puesta en cuadro y la puesta en serie (Casetti y Di Chio, 1996).

La representación audiovisual implica, además, una variación en la manera en que es mostrado el mundo percibido por el personaje y, a través de él, por el espectador. Esto es, una modificación de la focalización, que en el drama videoescénico adopta las variables del relato audiovisual, particularmente aquellas que aluden a la identificación de la mirada del espectador con la del personaje: focalización interna, fija, variable o múltiple, tanto en su nivel visual (ocularización), como auditivo (auricularización) (Gaudrault y Jost, 2001).

2.3. EL ESPACIO VIDEOESCÉNICO

El drama videoescénico no refleja el espacio únicamente a través de los signos y códigos del sistema teatral, sino que se recurre a la proyección de secuencias audiovisuales que forman parte indisoluble de la representación, generando una cooperación necesaria de ambos modos en la producción de sentido.

El espacio audiovisual, aquel “construido y presentado en la pantalla” (Casetti y Di Chio, 1996, p. 139), se presenta como fragmentario, incompleto, enmarcado por los bordes de la pantalla (Aumont y Marie, 2006), definido por la oposición entre lo que está presente en la imagen y lo que permanece fuera del encuadre de la misma. El espacio audiovisual no tiene entidad por sí mismo en el drama videoescénico si no se pone en relación con el espacio escénico, si no se inserta en el desarrollo de la representación teatral, puesto que la representación audiovisual se realiza en y para la escena. El espacio videoescénico se conforma a través de las relaciones de sucesividad y simultaneidad que se establece entre la representación audiovisual y la representación escénica. Esto es, a la estructura espacial tradicional se incorpora un nuevo elemento: el espacio fragmentado de la pantalla.

La introducción de la proyección audiovisual en el drama videoescénico altera cuantitativamente los grados de representación espacial permitiendo una multiplicidad de espacios patentes, aquellos que efectivamente se ven, que en el sistema teatral convencional serían bastante más reducidos (Montes, 2015). Pero no sólo afecta a la cantidad de espacios mostrados. El espacio latente, nunca mostrado en el teatro, que debe imaginar el espectador como continuación de lo que ve o a través de la

información que le proporcionan los personajes, ahora siempre es susceptible de ser mostrado a través de la pantalla, puesto que el espacio fuera del encuadre audiovisual puede convertirse en espacio mostrado en el momento en que la cámara se desplace y amplíe el campo de visión del espectador (Pérez Bowie, 2007).

El espacio videoescénico es un espacio multifocalizado, dirigido por la percepción espacial de los distintos personajes. Es el actor en el espacio quien lo habita y experimenta, el punto en que se dan cita esos funcionamientos –como afirma Anne Uberfelds (1998) respecto a su relación con las categorías teatrales tradicionales– en principio independientes, pertenecientes a dos modos distintos de representar. Es el actor, transmutado en personaje, situado en copresencia espacial y temporal con el espectador, quien le ofrece a éste la clave sintáctica, interpretativa en definitiva, de la representación teatral.

2.4. EL TIEMPO VIDEOESCÉNICO

Si la situación comunicativa del teatro se caracteriza por la presencia de actor y público en una coincidencia temporal, un presente compartido, y una contigüidad espacial de ambos sujetos, el drama videoescénico altera la situación comunicativa al incluir en su seno la proyección de imágenes audiovisuales, puesto que ese presente ilusorio del audiovisual ha sido registrado en otro tiempo y otro lugar.

La exigencia del modo de representación teatral de la coincidencia temporal y espacial queda amortiguada, sin embargo, por la poderosa influencia de las reglas de ese mundo posible que construye el drama videoescénico, donde el personaje escénico, presencia real y efectiva de un actor, y personaje audiovisual, imagen registrada en el pasado de un actor ausente y ahora proyectada, conviven y se relacionan en un tiempo en continuo movimiento, “una sucesión absoluta de presentes” (Szondi, 1994, p. 21), un presente dinámico que los iguala, pese a su distinta naturaleza. Y esto es así porque la estructura dialéctica que los relaciona, ya no procede exclusivamente de la relación interpersonal entre personajes escénicos, sino también de la relación entre la corporeidad humana del actor que interpreta a un personaje en el escenario y la incorporeidad del actor que

ha sido registrado y plasmado en una imagen que se proyecta en interacción con el primero.

En el audiovisual la técnica del montaje permite distintas variaciones en la ordenación de las escenas y secuencias. Su importancia es tal que desde la Narrativa Audiovisual se considera el orden, la duración y la frecuencia como propiedades específicas del discurso audiovisual (García Jiménez, 2003), puesto que la flexibilidad del tiempo del relato audiovisual nace de las características mismas de la naturaleza de los textos audiovisuales (García García, 2006). En cambio, el tiempo del drama es menos flexible que el orden narrativo (García Barrientos, 1991). Si bien es cierto que en la representación teatral pueden realizarse regresiones y anticipaciones dramáticamente, también lo es que esto puede crear cierta confusión al espectador en la lectura del drama (Pavis, 2002). La imagen audiovisual, en presencia de los elementos escénicos, en cambio, establece instrucciones de lectura específicas, vinculando la proyección a la mente del personaje o a acciones situadas de modo inequívoco en el pasado o el futuro, puesto que al ser presentadas audiovisualmente permite diferenciar la presencia de los personajes en un tiempo presente, el de la escenificación, con ese otro tiempo, el de la huella, en la terminología de Bazin (2006).

3. METODOLOGÍA

La finalidad de la elección de la entrevista como método de investigación es la obtención directa de información de primera mano sobre la construcción del drama videoescénico y, particularmente, de las consecuencias de la elección de la enunciación audiovisual en la escenificación. La selección de la población se ha determinado en función del objetivo de investigación y teniendo en cuenta los condicionamientos y particularidades del método. Se trata de una entrevista estandarizada en la que la redacción y orden de las preguntas es el mismo para cada entrevistado, permitiendo la comparación de las respuestas entre sí y facilitando objetivos de descubrimiento.

Las entrevistas se realizaron durante un período de tres meses de 2019 en lugares profesionales, domicilios particulares y recintos públicos. Cada entrevista se llevó a cabo con una duración de en torno a una hora. Todas las entrevistas se atienen al mismo

orden planteado en el cuestionario, que se presenta como estandarizado y cerrado, pero teniendo en cuenta la posibilidad de demandar aclaraciones o matizaciones. Las preguntas son de carácter desestructurado, de estímulo y respuesta libres.

Se han seleccionado diez expertos cuya área de trabajo se ve estrechamente relacionado con la introducción de la proyección audiovisual. Directores de escena: Gerardo Vera, Carles Alfaro, Darío Facal, Raúl del Águila y Javier García Yagüe. Videoescenistas: Emilio Valenzuela, Álvaro Luna y Joan Rodon. Escenógrafos: Silvia de Marta. Diseñadores de iluminación: Juan Gómez Cornejo

Las entrevistas se han llevado a cabo de forma oral en presencia del informante y han sido registradas en soporte de audio digital. Todas las entrevistas fueron transcritas, generándose 176 páginas, y se codificaron a través de ATLAS.ti, un software para el análisis cualitativo de grandes cuerpos de datos textuales que permite organizar, reagrupar y gestionar el material de investigación de manera sistemática.

El guion de la entrevista está estructurado en cuatro partes: poética, proceso, componentes y control. La parte de control de la entrevista plantea cinco cuestiones de entrada que requieren permiso para utilizar las respuestas y la identificación del informante, y una pregunta final de salida, que demanda una opinión libre sobre el tema tratado. La parte que se presenta bajo la denominación de *Poética* recoge cuestiones relativas a la construcción del drama videoescénico, dirigidas a recabar datos sobre las poéticas de los diferentes expertos entrevistados. La parte titulada *Proceso* plantea cuestiones relativas a las fases del trabajo videoescénico y a la participación de los miembros del equipo en la construcción del drama videoescénico. Por último, la sección titulada *Componentes* se centra en cuestiones que abordan la influencia de la proyección audiovisual en el personaje, el espacio y el tiempo del drama videoescénico.

Recorrido

A) Control (Introducción)

1.- Agradecimiento por la participación:

Buenos días. Lo primero, quiero agradecer su participación en el trabajo de campo de mi tesis doctoral.

2.- Solicitud de grabar la entrevista:

Antes de comenzar, informarle de que todo el audio de esta entrevista será grabado y para ello ya hemos solicitado su consentimiento en el documento que previamente usted nos ha entregado firmado.

3.- Breve introducción sobre la investigación, sin adelantar mucha información:

Mi investigación trata sobre la influencia del audiovisual en la construcción del drama videoescénico y en sus componentes.

4.- Resaltar la importancia de la participación del entrevistado:

Se ha acudido a usted por su experiencia profesional y creativa en este campo.

5.- Explicación del funcionamiento de la entrevista:

Se trata de una entrevista estructurada en la cual yo le iré haciendo preguntas y usted me va respondiendo, con total libertad para expresar su opinión.

B) Poética

P.1. ¿El teatro es su actividad principal?

P.2. ¿Qué elementos comunes caracterizan su trabajo y qué relevancia le da en él al audiovisual?

P.3. ¿Ha elaborado algún tipo de reflexión teórica sobre sus trabajos y/o métodos en relación a la utilización del audiovisual?

P.4. ¿Qué ventajas y/o inconvenientes encuentra en la utilización del audiovisual en la puesta en escena?

P.5. ¿En qué medida cree que la introducción de la proyección audiovisual modifica la puesta en escena?

P.6. ¿Cómo valora las puestas en escena que incluyen proyección audiovisual que se realizan en España?

C) Proceso

P.7. ¿En qué fase del trabajo se decide incorporar la proyección audiovisual?

P.8. ¿Cómo se ha realizado esta incorporación y qué sentido cree que se quiere dar a la puesta en escena con ella?

P.9. ¿En el desarrollo de su trabajo se ha introducido en alguna ocasión contenido audiovisual en la puesta en escena que no se encontraba en las acotaciones del texto?

P.10. ¿Por qué cree que se tomó esa decisión?

P.11. ¿Cómo afecta la proyección audiovisual al equipo de trabajo?

a) Intérpretes

b) Escenógrafo

c) Iluminador

d) Otros

P.12. ¿Qué indicaciones se le da al profesional encargado de elaborar el contenido audiovisual que será proyectado a la hora de afrontar el mismo?

D) Componentes

P.13. ¿Qué motivos cree que llevan al director a tomar la decisión de mostrar uno o más personajes en la pantalla?

P.14. ¿Qué tipo de relaciones se establecen entre el personaje proyectado en la pantalla y el personaje escénico?

P.15. ¿Qué factores se tiene en cuenta a la hora de situar una pantalla en el escenario?

P.16. ¿Cómo cree que afecta al espacio dramático la introducción de los espacios proyectados en la pantalla?

P.17. Según su opinión, ¿cómo afecta la proyección audiovisual al orden temporal del drama en cuanto a la aparición de acronías temporales, como analepsis (flashback) y prolepsis (flashforward)?

P.18. ¿Cómo afecta la introducción audiovisual a la duración del drama?

P.19. ¿Cómo afecta el audiovisual a la frecuencia con la aparición, por ejemplo, de repeticiones audiovisuales de momentos escénicos?

E) Control (Salida)

Pregunta final:

Ya hemos llegado al final de la entrevista, ¿considera que tiene algo más que añadir en algún sentido?

Agradecimiento final.

4. ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. LA PUESTA EN ESCENA Y EL AUDIOVISUAL

Las entrevistas realizadas muestran que la introducción del elemento audiovisual genera la incorporación de un nuevo creador al equipo de trabajo: el videoescenista, encargado de la realización de las imágenes audiovisuales y de su proyección en la escena. Esto da lugar a nuevas relaciones entre los componentes del equipo de trabajo y a problemas de integración de la proyección audiovisual en conjunción con la escenografía, la iluminación y el desarrollo del trabajo escénico por parte de los actores que obligan a la búsqueda de soluciones satisfactorias, abriendo procesos de negociación.

Las rutinas de trabajo, fuertemente enraizadas por la experiencia acumulada del desarrollo profesional, se ven modificadas por la introducción del elemento audiovisual que, según se deduce de las entrevistas realizadas, condiciona tanto la realización del diseño de iluminación como la escenografía o el trabajo de los actores en el escenario.

Los entrevistados son conscientes de este condicionamiento, acentuado cuando iluminador o escenógrafo desconocen el funcionamiento de la proyección audiovisual, algo a lo que se alude con frecuencia.

Se señalan determinados problemas que surgen con la introducción de una superficie de proyección en el escenario que afectan tanto al trabajo del iluminador como del escenógrafo. Respecto al primero se alude a efectos de rebotes de luz no deseados sobre la pantalla, a la incidencia de luz directa por la colocación de los focos en ángulos no adecuados, a la aparición de dobles sombras porque el proyector también es una fuente de luz, a la excesiva potencia lumínica del proyector audiovisual o, al contrario, a la baja potencia lumínica del mismo.

La introducción del audiovisual genera también problemas que inciden en el trabajo del escenógrafo a la hora de la construcción del decorado. Se señala como el principal de ellos la necesidad de ubicar la pantalla u otra superficie de proyección en el escenario, lo que implica la adecuación a la misma de cualquier elemento del decorado.

La finalidad de la cooperación entre el diseñador de iluminación y el videoescenista y entre éste y el escenógrafo se sitúa en función del producto final, la escenificación, donde se busca el equilibrio de los distintos elementos que provienen de distintos medios: la luz, la materialidad del decorado y la proyección de imágenes.

El actor es considerado por los entrevistados como el centro mismo del acontecimiento teatral, el vínculo entre la obra elaborada por el autor, las orientaciones interpretativas y expresivas del director de escena y la mirada y el oído de los espectadores. Esta importancia del actor es señalada en relación con cualquier tipo de tecnología introducida en la escenificación, incluida la tecnología audiovisual.

La introducción de la proyección en el audiovisual impone al actor una modificación de su actividad en el escenario. Debe tener en cuenta su interacción o integración en la proyección, adaptándose a los tiempos audiovisuales y situándose en las zonas del escenario establecidas para su relación con la proyección.

Se constata, por tanto, que la proyección audiovisual establece nuevas exigencias al actor del drama videoescénico que precisa de su adaptación a la modificación de las rutinas de trabajo, integrando su interpretación con las imágenes proyectadas. Los actores deben someterse a esas nuevas rutinas en los ensayos, que se basan en la repetición para acompasar los tiempos escénicos y audiovisuales, así como a la presencia de las cámaras que determinan posiciones y marcas en el escenario. La experiencia de los actores con el audiovisual determina la calidad del trabajo de puesta en escena en relación con la proyección.

Los entrevistados señalan como inconveniente del uso del uso de la proyección audiovisual la imposición de la frontalidad en la puesta en escena. La necesidad de contar con un soporte de proyección obliga a la utilización del escenario convencional a la italiana, en el que la disposición de los elementos escénicos, incluida la pantalla, se disponen frente al espectador, que contempla el drama dentro de cuatro bordes imaginarios (arriba, abajo, izquierda y derecha) como si asistiesen a la proyección de una película en una sala cinematográfica. Esta obligación de frontalidad se enfrenta a la tendencia en la puesta en escena contemporánea de ruptura con la disposición a la italiana y la búsqueda de otras composiciones escénicas, como circulares o semicirculares, que añaden perspectivas espectatoriales distintas a las convencionales.

Sin embargo, los entrevistados consideran que tanto la limitación de frontalidad como las necesidades y complicaciones técnicas que, en principio, implica la proyección audiovisual, se está solucionando con la aparición de nuevos softwares que permiten la posibilidad de incluir soportes de proyección no frontales, y de nuevos proyectores que son capaces de emitir imágenes en distintos ángulos.

4.2. PERSONAJE Y ACCIÓN VIDEOESCÉNICOS

Si el actor aparece en el centro de la fase de puesta en escena, el personaje encarnado por el mismo, se considera por parte de los entrevistados como el centro productor de sentido en la escenificación, también en el drama videoescénico. Hay una tendencia a considerar al personaje patente, el que está efectivamente en la escena, debe ser encarnado en directo por un actor real en el mismo momento en el que se produce la

escenificación en presencia de los espectadores. El personaje audiovisual, registrado por la cámara en directo o grabado y proyectado en la pantalla, sólo aparece cuando así lo establece la propia ficción o por decisiones específicas del director de escena. Se recurre entonces a la proyección de personajes que la ficción señala como fantasmas, espectros o dioses, subrayándose mediante la proyección su naturaleza no real dentro del mundo ficticio que presenta la escenificación.

También se recurre a la proyección de personajes cuando la propia obra dramática plantea situaciones que así lo requieren, como conversaciones a través de videochat de personajes que la ficción presenta distantes en el espacio. En este caso dos cámaras registran los parlamentos de los personajes escénicos patentes y se proyectan en una pantalla en simultaneidad con la acción de los primeros a través de una mesa de edición en directo.

Los entrevistados consideran que si se produce la copresencia de personaje escénico y personaje audiovisual la relación que se establece entre ellos es de desigualdad, puesto que los personajes que aparecen en la pantalla lo hacen a mayor escala que la real. Esto provoca, según se desprende de las entrevistas, un “aplastamiento” de uno sobre el otro. Esto es, la presencia en el aquí y ahora del hecho teatral del personaje escénico queda disminuida por las dimensiones de la proyección del personaje audiovisual.

Pese a los inconvenientes de la interacción entre personaje escénico y personaje proyectado, los informantes recurren a ella en sus producciones y alaban las ajenas cuando consideran que dicha integración se realiza en condiciones óptimas. Estas condiciones vienen determinadas, según se constata, por la destreza de los participantes en la construcción del drama videoescénico a la hora de integrar la proyección en la acción escénica.

Los informantes defienden también la utilización del personaje proyectado para simultaneizar dos o más acciones en el escenario. La llevada a cabo por el personaje patente y las que devienen de la proyección del personaje audiovisual. En muchos casos el personaje audiovisual, planteado en la obra dramática como personaje ausente, es decir, aquel que no aparece efectivamente en escena y que es meramente aludido por

los personajes patentes, adquiere presencia en la proyección, pasando a convertirse en personaje patente, aunque su presencia en la escena es audiovisual.

Los entrevistados entienden que el audiovisual no sólo ofrece la posibilidad de representar (audiovisualmente) cualquier personaje planteado como ausente en la obra literaria o en una puesta en escena convencional, aumentando el grado de representación del personaje, sino que también afecta al reparto y la configuración.

Los informantes advierten sobre la interacción de personaje escénico y audiovisual en muchas de sus declaraciones, destacando la dificultad de integración y los efectos “distanciadores” no deseados que la proyección puede causar en la recepción de la escenificación por parte del espectador.

Los entrevistados se muestran conscientes de que el contenido icónico de la proyección afecta a la focalización, es decir, al punto de vista o de escucha desde el que se perciben los acontecimientos, y lo tienen en cuenta en el desarrollo de su actividad creativa, buscando ángulos de proyección o situando las pantallas en lugares estratégicos para provocar la identificación del espectador con el objeto de la mirada del personaje, mostrado audiovisualmente. De igual modo, reconocen las posibilidades que la proyección audiovisual ofrecen para el acceso del espectador al mundo interior del personaje. Sueños, alucinaciones, fantasías, pensamientos o recuerdos como contenido audiovisual son mencionados explícitamente por los informantes. Es decir, el drama teatral asume las propiedades focalizadoras de la enunciación audiovisual en su puesta en escena al enfrentar al personaje escénico con el contenido audiovisual, de manera que el espacio subjetivo del personaje queda expedito para el espectador a través de la pantalla de proyección situada en el escenario.

4.3. ESPACIO VIDEOESCÉNICO

Los informantes constatan que el espacio aparece en el teatro como un elemento esencial del drama. En el espacio sucede la representación, adquieren existencia los personajes y se produce el proceso de comunicación con el espectador. Del mismo modo, mencionan la pantalla como un espacio, construido a través de encuadres,

ángulos, movimientos de cámara y secuencias, dentro de otro espacio, el escénico, permitiendo la interacción entre ambos. Se recogen apreciaciones sobre el establecimiento de relaciones de sucesividad y simultaneidad que constituyen unidades de sentido y que son señaladas por los entrevistados como claras aportaciones del audiovisual al proceso de escenificación.

Sin embargo, los entrevistados constatan ciertos problemas derivados de la presencia de la pantalla en el escenario, puesto que, inserta en la escenografía, es un elemento que obliga a su utilización. La ausencia de contenido audiovisual la convierte en una superficie vacía, pero presente, que puede interferir de forma indeseada en el desarrollo de la acción en el escenario y su percepción por parte del espectador. La necesidad de llenar de contenido la pantalla se convierte en un asunto recurrente en las declaraciones de los creadores, puesto que el problema se acrecienta si la pantalla es de tamaño considerable y su presencia inerte, vacía de contenido audiovisual, se impone sobre cualquier otro elemento escenográfico.

La necesidad de integración de la pantalla en el espacio escénico aparece como un problema capital para los entrevistados. Estos se decantan por la búsqueda de soluciones para aminorar su presencia y que resulte desapercibida para el espectador en la contemplación del drama, mediante la integración de las pantallas en lugares estratégicos donde se disimule su presencia para destacarla sólo durante los momentos de proyección, o enmascarándola a través de texturas y colores que se integren de forma natural en el decorado.

Los entrevistados destacan las posibilidades que la proyección audiovisual ofrece en relación al espacio escénico. Se destaca la capacidad del audiovisual para facilitar las transiciones espaciales y la transformación dinámica del espacio, estableciéndose relaciones de sucesividad entre espacio escénico y espacio audiovisual, apenas perceptibles para el espectador, que pasa del espacio escénico al espacio audiovisual a través de una continuidad imaginaria. Las transiciones espaciales también se ven facilitadas por la proyección de intertítulos, que sitúan espacial y temporalmente al espectador, del tipo “Madrid, 1936” o “Nueva York, 2004”.

Si el audiovisual posibilita relaciones de sucesividad basadas en las transiciones y transformaciones del espacio, también se destaca la facilidad con la que se puede recurrir a la simultaneidad de espacios. Esto es, a la aparición de acciones desarrolladas en espacios audiovisuales al mismo tiempo que suceden acciones en el espacio escénico.

Se deduce de las declaraciones de los entrevistados que la proyección audiovisual tiene una función expansiva del espacio en el drama videoescénico. Es decir, se produce una ampliación de la representación del espacio, convirtiendo en espacios representados espacios señalados como ausentes en la obra literaria o inexistentes en ella y traídos a la escena por las decisiones del director. Estos espacios pueden ser previamente grabados y proyectados en el escenario o pueden ser registrados en directo mientras tiene lugar la representación. Se posibilita al espectador el acceso, por tanto, a espacios que se sitúan incluso fuera de la sala teatral.

La ampliación de la representación del espacio se refleja también en la multiplicación de espacios que suscita la posibilidad de instalación de varias pantallas de proyección en el escenario o la introducción de gran número de monitores, en este caso con emisión y no proyección de contenido audiovisual.

Se constata, asimismo, que la representación del espacio en la proyección audiovisual suscita un debate entre los entrevistados, que deben optar entre una representación referencial y realista y una proyección simbólica o estética (“poética” es el término que suelen utilizar en este último caso). La mayoría de ellos se inclina por la segunda opción, lo que obliga a una exploración e investigación constante de estrategias y procedimientos expresivos. La proyección de espacios referenciales o realistas se justifica cuando éstos vienen impuestos por la propia fábula o historia o por una propuesta escénica determinada del director de escena.

4.4. TIEMPO VIDEOESCÉNICO

Al igual que con el componente espacial, se alude a la posibilidad de situar temporalmente cualquier escena, indistintamente si es estrictamente escénica o audiovisual, con la aparición de intertítulos proyectados en simultaneidad con la acción.

Los informantes señalan al audiovisual como un recurso esencial a la hora de aclarar los saltos temporales en el espectáculo, asumiéndolo como un indicador que determina la lectura escénica por parte del espectador.

Los informantes insisten en la “versatilidad” que ofrece el audiovisual para representar acciones del pasado o del futuro del personaje, particularmente las primeras. Para referirse a ellas utilizan términos propios del lenguaje cinematográfico: *flashback*, al hablar de analepsis o regresiones, y *flashforward*, al mencionar prolepsis o anticipaciones. De sus declaraciones se infiere que la introducción de la enunciación audiovisual incide en el orden en el que se presentan los acontecimientos y facilita las transiciones visuales de una escena a otra, en detrimento de las interrupciones, sustituyendo, por ejemplo, “oscuros” (pausas) por imagen audiovisual o transformando elipsis temporales en imágenes significantes, convirtiendo la experiencia teatral en “una experiencia videoescénica” para el espectador, que percibe el elemento audiovisual de forma natural, sin cuestionar la verosimilitud del espectáculo.

Las alusiones al orden temporal del drama son continuas en las declaraciones. Los entrevistados son conscientes de la alteración del orden temporal que se introduce en la escenificación y de la procedencia audiovisual de las mismas, puesto que comparan su trabajo con relatos cinematográficos específicos. Los ejemplos concretos de escenas acronológicas extraídos de su propia experiencia profesional son recurrentes en las declaraciones de los entrevistados, de lo que se deduce que su utilización es frecuente. Incluso se llega a afirmar que un espectáculo puede ser modificado en su reestreno, convirtiendo regresiones que en sus inicios estaban planteadas escénicamente en regresiones grabadas previamente y proyectadas en el escenario.

Se considera, además, que la proyección audiovisual es el recurso idóneo para mostrar las regresiones y anticipaciones. Los entrevistados encuentran que las características de la imagen proyectada inserta la acción registrada en una temporalidad propia que se establece en el drama videoescénico a través de la conjunción de dos modos de representación, el dramático y el narrativo de enunciación audiovisual a lo que denominan “atemporalidad”, “nuevo tiempo” o “especie de tiempo mágico”.

Los informantes reconocen el uso de la proyección audiovisual a la hora de mostrar acciones elididas en el texto teatral por las decisiones creativas del director de escena. Del mismo modo reconocen la utilización de aceleraciones (“cámara rápida”, la denominan) y desaceleraciones (que denominan “cámara lenta”) a la hora de presentar audiovisualmente determinadas acciones de los personajes. Esto afecta indefectiblemente a la duración de la representación teatral, acercándola, en el caso de la elipsis a la duración del tiempo de la historia; en el caso de la aceleración (la cámara rápida), comprimiendo el tiempo de la historia; y, finalmente, en el caso de la desaceleración (la cámara lenta) aumentando la duración de esa acción en la representación en relación al tiempo de la historia.

Otro aspecto que se deduce de las declaraciones de los entrevistados es la ampliación de la duración de la escenificación respecto al tiempo de la historia a través de la introducción de secuencias audiovisuales que abren o cierran la representación y que ejercen de prólogo, epílogo o, incluso, resumen de las acciones que se van a ver o se han visto y que no se contemplaban en la obra literaria, sino que son producto de las decisiones creativas del director de escena.

5. CONCLUSIONES

1. Se constata la importancia de la pantalla, que funciona como interfaz, en la integración del modo narrativo de enunciación audiovisual en el modo de representación dramático. El contenido audiovisual proyectado, personaje y acción, espacio y tiempo, establece relaciones específicas con los elementos convencionales de la representación teatral, estableciéndose las categorías de personaje y acción videoescénicos, espacio videoescénico y tiempo videoescénico que dan cuenta de las mismas. A través de la pantalla, por consiguiente, se produce una expansión figurativa en cuanto al personaje y la acción y una expansión del espacio y el tiempo escénico, basado en la fragmentación y la flexibilidad de la imagen audiovisual.

2. La enunciación audiovisual facilita transiciones espaciales entre el espacio escénico y el espacio audiovisual de la pantalla, presentadas de manera sucesiva, y posibilita la aparición simultánea de espacio escénico y espacio audiovisual, deviniendo la conjunción

de ambos en espacio videoescénico. Del mismo modo, la enunciación audiovisual permite ampliar el grado de representación del espacio, transformando los espacios señalados en la obra literaria como ausentes, inscritos en la verbalidad de los personajes a través de meras alusiones o deducidos de la contigüidad de espacios patentes, en espacios representados a través de su proyección audiovisual y/o su emisión en monitores, incluso registrando en directo espacios situados fuera de los límites de la sala teatral.

3. La enunciación audiovisual permite ampliar el reparto y la configuración de personajes patentes, al posibilitar la conversión de personajes señalados como ausentes en la obra literaria en personajes patentes representados audiovisualmente. Del mismo modo, posibilita la simultaneidad de acciones en el escenario al presentar al mismo tiempo las realizadas por el personaje escénico y las llevadas a cabo por el personaje audiovisual, situado en otro espacio y/o otro tiempo de la ficción. Se ha constatado una desigualdad en las relaciones entre personaje escénico y personaje audiovisual, puesto que éste aparece proyectado a mayor escala.

4. La enunciación audiovisual introduce la subjetividad en la focalización de la escenificación, en principio caracterizada por su objetividad, puesto que permite la introducción de pensamientos, sueños, premoniciones, deseos, recuerdos y el objeto de la mirada del personaje a través de su representación audiovisual y su proyección en la pantalla o cualquier otro soporte. La ocularización interna es, por tanto, una característica del drama videoescénico que lo diferencia del drama convencional.

5. La enunciación audiovisual incide en la manipulación y la flexibilidad del tiempo que afecta de manera decisiva en la estructura temporal del drama. El orden temporal se ve afectado por la introducción de escenas acronológicas (regresiones y anticipaciones) proyectadas audiovisualmente sucesiva o simultáneamente con la acción escénica, aunque éstas no aparezcan señaladas como tales en la obra literaria. Constatándose, por tanto, una ampliación del tiempo representado. Del mismo modo, la duración del drama se ve afectada a través de la transformación de elipsis en imágenes significantes, la aceleración o desaceleración de escenas audiovisuales, la aparición de imágenes

subjetivas de la mente del personaje y la introducción de prólogos, epílogos o resúmenes proyectados audiovisualmente.

6. La enunciación audiovisual amplía las posibilidades creativas del director de escena en todas las fases de construcción del drama y lo obliga a establecer nuevas estrategias constructivas y nuevos procedimientos que inciden en el trabajo de todos los miembros del equipo a la hora de facilitar el proceso de comunicación con los espectadores. El elemento audiovisual introduce modificaciones en la fase de puesta en escena, puesto que se considera necesaria la adaptación de las rutinas de trabajo de los actores, el diseñador de iluminación y el escenógrafo a la incorporación al equipo del videoescenista, profesional encargado de elaboración y proyección del contenido audiovisual, en la búsqueda de la conjunción de la enunciación audiovisual con los medios expresivos específicamente teatrales. No obstante, la introducción del audiovisual genera problemas prácticos en la puesta en escena, tanto en la escenografía como el diseño de iluminación o en el trabajo de los actores, sometidos a posiciones rígidas ante la cámara y la proyección. Se encuentran soluciones a través de la cooperación, la negociación, el diálogo y el entrenamiento específico de los actores con cámaras y proyección audiovisual.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Antúnez, M. (2005). Sistematurgia. *marceliantunez.com*. Recuperado de <http://www.marceliantunez.com/texts/sistematurgia/sistematurgia.pdf>

Aumont, J. y Marie, M. (2006). *Diccionario teórico y crítico del cine*. Buenos Aires: La Marca.

Bazin, E. (2006). *¿Qué es el cine?* Madrid: RIALP

Casetti, F. y Di Chio, F. (1996). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.

Fouquet, L. (2006). *Robert Lepage, l'horizon en images*. Québec: Les 400 coups.

García Barrientos, J. L. (1991). *Drama y tiempo*. Madrid: CSIC.

– (2001). *Cómo se comenta una obra de teatro*. Madrid: Síntesis.

García García, F. (2006). *Narrativa Audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. Madrid: Laberinto

García Jiménez, J. (2003). *Narrativa Audiovisual*. Madrid: Cátedra.

Gaudreault, A. y Jost, F. (2001). *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

Grass, M. (2011). La investigación de los procesos de creación en la Escuela de Teatro UC. *Cátedra de Artes*, 9, 87-105. Recuperado de <https://repositorio.uc.cl/handle/11534/7577>

Kowzan, T. (1992). *Literatura y espectáculo*. Madrid: Taurus.

Montes, G. (2015). *Poética del drama videoescénico. La enunciación audiovisual en el teatro español*. Tesis doctoral. Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/38099/1/T37375.pdf>

Pavis, P. (2002). *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Barcelona: Paidós.

Pérez Bowie, J. A. (2007). Notas sobre las categorías espacio teatral y espacio cinematográfico. *Revista Puertas del Drama*, 30, 22-27. Recuperado de <http://www.aat.es/pdfs/drama30.pdf>

Scolari, C. A. (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.

Szondi, P. (1994). *Teoría del drama moderno. Tentativa sobre lo trágico*. Barcelona: Destino.

Taylor, S. K. y Bogdan, R. (2006). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Barcelona: Paidós.

Ubersfeld, A. (1998). *Semiótica teatral*. Madrid: Cátedra.

Valles, M. S. (2007). *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*. Madrid: Síntesis.