

LA PUERTA VIDEOESCÉNICA. ANÁLISIS DE LA INTERACCIÓN DEL ESPACIO ESCÉNICO Y AUDIOVISUAL EN TRES OBRAS HÍBRIDAS

The Video Scenic Door. Analysis of the Interaction of the Scenic and Audiovisual Space in Three Hybrid Plays

Dr. Gustavo MONTES RODRÍGUEZ
Profesor Visitante Universidad Rey Juan Carlos (URJC), España
E-mail: gustavo.montes@urjc.es
 <https://orcid.org/0000-0003-1811-0737>

Fecha de recepción del artículo: 19/07/2021
Fecha de aceptación definitiva: 08/10/2021

RESUMEN

La obra videoescénica se construye a través de dos modos de representación, el dramático y el narrativo de enunciación audiovisual mediante la introducción de medios audiovisuales en la escenificación teatral. La categoría espacial es determinante en la creación de sentido, puesto que la comunicación con el espectador se produce en el espacio. Una pantalla de proyección, situada en el escenario, establece la interacción intermodal entre el espacio escénico y el espacio audiovisual. Esta investigación tiene como objetivo explicar cómo se establecen las relaciones entre espacio escénico y espacio audiovisual a través de una metodología cualitativa basada en el análisis dramatólogo de tres productos videoescénicos. Los resultados muestran que la introducción del audiovisual altera cualitativamente los grados de representación del espacio a través de relaciones específicas de sucesividad y simultaneidad que llevan a la aparición de la subjetividad en la percepción espacial. La investigación concluye estableciendo la categoría de espacio videoescénico, caracterizado por la fragmentación y la multiplicidad. En la obra videoescénica se produce una doble ruptura: de los límites espaciales y de la focalización teatral.

Palabras clave: Narrativa audiovisual; teatro; interdisciplinariedad; simultaneidad; sucesividad; percepción espacial.

ABSTRACT

The video-scenic play is constructed through two modes of representation, the dramatic and the narrative of audiovisual enunciation through the introduction of audiovisual media in the representation. The spatial category is decisive in the creation of meaning, since communication with the viewer occurs in space. A projection screen, located on the stage, establishes the intermodal interaction between the scenic space and the audiovisual space. This research aims to explain how the interaction between scenic space and audiovisual space are established through a qualitative methodology based on the dramatic analysis of three video-scenic products. The results show that the introduction of audiovisuals qualitatively alters the degrees of representation of space through specific relationships of successivity and simultaneity that lead to the appearance of subjectivity

in spatial perception. The research concludes by establishing the category of video-scenic space, characterized by fragmentation and multiplicity. In the video-scenic play there is a double break: the spatial limits and the theatrical focus.

Key words: Audiovisual narrative; theater; interdisciplinary; simultaneity; successivity; spatial perception.

1. Introducción

Alguien le dijo que había un mundo en el sótano. En realidad, era un baúl, pero él entendió un mundo. El narrador bajó las escaleras empinadas del sótano y allí estaba, dentro del baúl: el Aleph, «el lugar donde están, sin confundirse, todos los lugares del orbe, vistos desde todos los ángulos» (Borges, 1975, p. 167). Borges, como otros autores de su época, cuestiona en *El Aleph* las categorías de espacio y tiempo a través de una multifocalización y multidireccionalidad que se enfrenta a la unidimensionalidad espacial y la irreversibilidad del tiempo. Ficción y ciencia se relacionan en la obra del autor argentino, puesto que «conocía, y esto sin lugar a duda, la teoría de las ondas, de la gravitación, de la relatividad y de la cuántica y a la vez estaba avanzando y planteando similares preguntas y problemas que se formulaban en la física teórica» (Toro, 2018, p. 17). En la narración literaria, el caso del relato de Borges, el espacio es únicamente componente del mundo representado, no forma parte de los medios de representación como en el drama, el relato audiovisual o la obra videoescénica. Si la voz narrativa constituye el punto de acceso al relato escrito, es el espacio, «elemento constitutivo de la construcción dramática» (García Barrientos, 2001, p. 121), el que determina el acceso al drama. En la obra videoescénica el espacio es híbrido, resultado de la interacción de dos modos de representación, el dramático y el narrativo de enunciación audiovisual. Una vez que el espectador abre el baúl videoescénico, esto es, entra en el espacio de la comunicación teatral –la sala de teatro–, penetra en un mundo donde imagen y escena dialogan entre sí, construyendo el espacio videoescénico a través de la relación entre escenario y pantalla. Si bien no nos encontraremos ante el imaginario Aleph de Borges, el espacio audiovisual confrontado con el espacio escénico abre un abanico de posibilidades constructivas y de relaciones entre los distintos planos, estructuras y grados de representación que cuestionan la convención espacio-temporal, constatando los postulados contra la unidimensionalidad y la irreversibilidad de la física teórica, ya puesta en duda desde la primera mitad del siglo XX por la vanguardia artística, particularmente por la concepción del espacio del cubismo de Picasso y Braque, en paralelo con el desarrollo científico de la teoría de la relatividad. «Einstein fue un científico que tuvo muy en cuenta el pensamiento espacial y Picasso un artista para el que la concepción lógico-matemática era crucial», afirma A. I. Miller (2007, p. 283) para destacar el encuentro entre creatividad y ciencia.

El teatro, como otras manifestaciones artísticas, se ha visto afectado por la tendencia postmoderna a la hibridación (Guarinos, 2012), caracterizada por la fragmentación, la intertextualidad y la intermodalidad, que señala al espectador como responsable último de la articulación del sentido (Abuín González, 2006). La obra artística acude a la cita y la revisión de obras precedentes y construye sus creaciones a través de la interacción de elementos procedentes de distintos medios. Cuerpo y cuerpo reproducido por la tecnología, presencia e imagen, cuestionan el sentido del espectáculo

en una época en la que «la reproducción digital de sonidos e imágenes visuales [...] necesita no caer en una erosión de la viveza o la semejanza con la vida, pero puede, de hecho, mejorar el material original con el que empieza» (Mitchell, 2020, p. 397). A través de los medios de reproducción de la imagen se consigue la captura de una huella luminosa del objeto real que «trae consigo, más que la semejanza, una especie de identidad [...] El cine realiza la extraña paradoja de amoldarse al tiempo del objeto y de conseguir además la huella de su duración» (Bazin, 2006 p. 173). En este contexto, la obra videoescénica aparece como un producto artístico de su tiempo, que se apoya en esa cultura universal de la imagen que rige nuestro presente (Fouquet, 2006). Una cultura presentada a través de diferentes perspectivas que proceden de diferentes medios, que beben de las innovaciones artísticas y científicas que tuvieron lugar en las primeras décadas del siglo XX. «La perspectiva tradicional no me satisfacía –afirma Braque (citado en Miller, 2007, p. 158)–. Al ser mecánica, dicha perspectiva nunca otorgaba una posesión completa de las cosas. [...] Es como si alguien que durante toda su vida solo dibujara perfiles pensara que el hombre solo tiene un ojo». El mestizaje entre el teatro y el audiovisual en el trabajo de los directores de escena comienza a producirse en esta época (Gordillo, 2012), donde las vanguardias artísticas, la física teórica y los avances tecnológicos como los aviones, los automóviles, la telegrafía sin hilo y el cinematógrafo estaban modificando «la concepción espaciotemporal de todo el mundo» (Miller, 2007, p. 15). Piscator, Meyerhold y Brecht ya utilizaron proyección audiovisual hacia 1920 (Morales Astola, 2003), planteando la puesta en escena desde múltiples puntos de vista. Desde los años ochenta del siglo pasado, las representaciones escénicas que incluyen el audiovisual han ido apareciendo con asiduidad en las salas teatrales hasta convertirse en un hecho habitual (Luna, 2016). El sistema sígnico teatral, caracterizados por su espesor (Kowzan, 1997), ha incorporado los códigos propios de la imagen audiovisual (Montes, 2021) a partir de procedimientos de puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie (Casetti y Di Chio, 1996). El director de escena ve ampliado de este modo su toma de decisiones, obligado a contemplar el espectáculo no ya como representación escénica, sino videoescénica (Thenon, 2005), hasta el punto de que en muchas propuestas se convierte en «núcleo vertebrador» de la escenificación (Teira Alcaraz, 2020, p. 4). La importancia del director de escena cobra un valor mayor, si cabe, si se tiene en cuenta que, en la actualidad, la tecnología digital permite la creación de personajes y escenarios que cuestionan el concepto tradicional de la imagen registrada, huella del mundo referencial, carente de aura, en la terminología clásica de Walter Benjamin (1989). Sin embargo, «si el aura significa recuperar la vitalidad del original, literalmente el aliento de vida del original, entonces la copia digital puede acercarse más a parecerse o a sonar como el original que el original mismo» (Mitchell, 2020, p. 397). La sustitución del negativo y el registro analógico por el disco informático ha creado cierta crisis en la hipotética verdad de las imágenes, convirtiéndolas en una serie de datos informáticos capaces de ser manipulados en los procesos de postproducción, «como si la huella del mundo físico no tuviera legitimidad en el mundo de los píxeles informáticos y que fuera preciso volver a la creación de imágenes sin huella» (Quintana, 2011, p. 45). Es lo que ocurre en la obra videoescénica, en la que conviven presencia, huella e imagen digital, espacios generados por ordenador con escenarios registrados de la realidad y proyectados en el espacio teatral.

El proceso de comunicación teatral se produce en el espacio, donde actor y espectador comparten el aquí y ahora del espectáculo (Pavis, 2002). En el teatro, por tanto, el espacio es una categoría fundamental, puesto que es la puerta que abre el drama (García Barrientos, 1991). El espacio dramático surge de la tensión producida entre el espacio diegético y el espacio escénico, entendido éste como espacio real de la escenificación, variable según las convenciones de las épocas (García Barrientos, 2001). La introducción de la tecnología audiovisual genera nuevas tensiones. En la obra videoescénica se plantea un problema de indudable repercusiones teóricas y prácticas. La presencia del actor en el espacio se enfrenta a la imagen de personajes y espacios registrados en otro tiempo y otro lugar y proyectados en una pantalla. 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 un cuadro (Aumont y Marie, 2006). En oposición al espacio de la escena, el de la pantalla es un espacio centrífugo (Bazin, 2006), que puede ser presentado a través de los ojos de cualquiera de los personajes, fragmentando también la mirada del espectador, facilitando su identificación con tal o cual personaje a través de la ocularización y auricularización interna múltiple o variable (Gaudreault y Jost, 2001).

La condición que debe cumplir un personaje para tener existencia dramática ya no solo depende de su entrada en el espacio escénico, como sugiere García Barrientos (2001) siguiendo a Ubersfeld (1998). La existencia dramática del personaje en la obra videoescénica también es audiovisual. La pantalla de proyección aparece como interfaz escénico (Montes, 2021) que facilita la relación del personaje teatral con el contenido audiovisual. Su utilización se inserta en el desarrollo histórico de mecanismos y maquinaria escénica que han proporcionado a los profesionales un incremento de posibilidades y elecciones a la hora de plantear la escenificación (Hormigón, 2001). La introducción de la tecnología audiovisual tiende hacia una espectacularización del espacio escénico (Blas Brunel, 2006). La pantalla tiene una función expansiva del espacio y de ampliación del campo de visión del espectador (Melendres, 2005). El contenido audiovisual, proyectado a través de reflexión o refracción (Iglesias Simón, 2008), establece relaciones sintagmáticas y paradigmáticas con los elementos teatrales convencionales situados en la escena (Montes, 2015). Ello obliga a abordar la visión directa del teatro y la inducida del audiovisual «en función de diversos grados de inmersión perceptiva» (Pérez Bowie, 2004, p. 584) que afectan, en último extremo, al sentido de la obra videoescénica.

La profusión de productos videoescénicos generados en las dos últimas décadas no ha ido acompañada por una sistematización del uso de la pantalla, como pone de manifiesto Jaume Melendres (2005) cuando destaca que los directores desconocen en muchos casos los efectos que se derivan de su aparición en el escenario en interrelación con los elementos teatrales. La necesidad de un acercamiento riguroso a dichos efectos ha sido destacada por diversos investigadores, como el argentino Luis Thenon (2005), el francés Ludovic Fouquet (2006) o los españoles Alicia E. Blas Brunel (2001), Morales Astola (2003), el propio Melendres (2005), Paz Gago (2006), Iglesia Simón (2008) e Isabel de Naverán (2010), que, sin embargo, no ha llegado a culminar en una verdadera poética cognoscitiva y constructiva. La bibliografía académica adolece también de modelos de análisis específicos para la interpretación de este producto híbrido, que se vale de elementos procedentes de dos modos de representación, el dramático y el narrativo de enunciación audiovisual, más allá de los intentos de Mabel

Brizuela (2012), que se centra en la disección del texto literario que dará lugar a una obra videoescénica, no de su representación, o de Emmanuelle Garnier (2013), que realiza una reflexión crítica sobre los medios de comunicación y la violencia terrorista a partir de la interpretación de la obra videoescénica *Boris Godunov* de La Fura dels Baus.

1.1. *Objetivos y preguntas de investigación*

El narrador de Borges dice también que «si todos los lugares de la tierra están en el Aleph, ahí estarán todas las luminarias, todas las lámparas, todos los veneros de luz» (Borges, 1975, p. 167). Esta investigación tiene la ambición de dirigir esa luz, siguiendo la metáfora borgiana, hacia un objeto de estudio híbrido que necesita un acercamiento riguroso. Este artículo analiza el componente espacial en la obra videoescénica. Tiene como objetivo explicar su funcionamiento, determinar cómo la introducción del elemento audiovisual afecta a los grados de representación del espacio (patente, ausente y latente) y establecer las formas de interacción entre espacio escénico y espacio audiovisual, que apunta a la constitución de una nueva categoría espacial, resultado de la interacción: el espacio videoescénico. Las preguntas de investigación son:

PI1: ¿Cuáles son las consecuencias de la utilización de la tecnología audiovisual en la concepción del espacio-tiempo de una obra teatral?

PI2: ¿Cómo se establece el sentido de la obra videoescénica mediante las relaciones entre espacio escénico y espacio audiovisual?

Para llevar a cabo el propósito, se ha elaborado un diseño metodológico también híbrido, que contempla elementos del modelo de análisis dramatólogico y elementos de modelos de análisis narrativo y de la representación audiovisual, del que se da cuenta en el siguiente epígrafe.

2. Metodología

Esta es una investigación orientada al producto artístico (Balme, 2008). El modelo de investigación de las ciencias sociales no siempre está adaptado a la realidad de la práctica escénica (Féral, 2009) y plantea precauciones a la hora de llevar a cabo la exégesis. Se ha realizado un diseño metodológico basado en el análisis dramatólogico, un modelo cualitativo desarrollado por García Barrientos en publicaciones teóricas (1991; 2004; 2014; 2020) y analíticas (2001; 2007; 2016), teniendo en consideración parámetros que afectan a los planos del espacio teatral, la estructura espacial y los grados de representación del espacio. Dado que el modelo de García Barrientos se circunscribe al drama convencional, estas categorías se han puesto en relación con otras que afectan a la construcción del espacio audiovisual a través de los modelos cualitativos de análisis de la narración y de la representación propuestos por Casetti y Di Chio (1996) y Aumont y Marie (1993). El análisis se ha contextualizado con las aportaciones clásicas de Tadeusz Kowzan (1997), Anne Ubersfeld (1998) y Patrice Pavis (2002). La validación de este diseño metodológico es también propósito de esta investigación. El diseño, de carácter analítico-sintético, no pretende una exhaustividad analítica y asume una posición descriptiva, puesto que estudia productos concretos

para señalar las características existentes. Para garantizar su operatividad, contempla un limitado número de elementos.

Tabla 1. Modelo de análisis videoescénico

Perspectiva teórica	Niveles de análisis	Categorías de análisis
Dramatología	Niveles del espacio	Diegético
		Dramático
		Videoescénico
		Espacio escenográfico
		Interior/Exterior
	Espacio escénico	Espacio lúdico
		Verbalidad/Movimiento
		Espacio audiovisual
		Pantalla
		Imágenes fijas/ en movimiento
Narrativa Audiovisual	Espacio escénico	Imágenes en directo/grabadas
		Espacio único/Espacios múltiples
		Inicio representación
	Espacio videoescénico	Relación pantalla/escenario
		Sucesividad
		Simultaneidad
		Percepción espacial

Fuente: Elaboración propia

Este análisis de producto no busca la representatividad, sino la exégesis comparativa de tres obras híbridas de distintas características de producción. Para seleccionarlas, se ha recurrido a la base de datos del Centro de Documentación Teatral. Se ha optado por las siguientes: *Muerte de un viajante*, dirigida por Mario Gas; *Caleidoscopio*, dirigida por G.G. López; y *Metamorfosis* de La Fura del Baus. La elección trata de reflejar las posibilidades constructivas que ofrece el uso del audiovisual más allá de condicionamientos de producción. La primera de las obras es una gran producción institucional llevada a cabo por el Teatro Español de Madrid, a la sazón dirigido por el también director de la obra; la segunda, una producción emergente de pequeño formato estrenada en la sala del Museo de América por la compañía Janagah; La tercera, representada en el Teatro María Guerrero del Centro Dramático Nacional, es la producción de una compañía teatral privada, la Fura dels Baus, de larga trayectoria en el uso del audiovisual. Para su estudio se ha recurrido a las grabaciones videográficas realizadas por el Centro de Documentación Teatral en la primera (21 de junio de 2009) y tercera (10 de octubre de 2006) y la grabación facilitada por la compañía en la segunda (25 de noviembre de 2006) y se han utilizado dossiers de prensa y fotografías facilitados por los servicios de prensa de las instituciones productoras de los espectáculos.

3. Resultados

3.1. *El no lugar como referente del espacio diegético*

El antropólogo Marc Augé (2008) afirma que un espacio que no se presenta como espacio de relaciones o como espacio de identidad, se define como un no lugar. Este espacio no del todo experimentado es uno de los referentes comunes de *Muerte de un viajante*, *Caleidoscopio* y *Metamorfosis*.

La Nueva York de los años cuarenta y sesenta del siglo XX y las carreteras de Estados Unidos, reconstruido a través de los anuncios publicitarios de la época, es el espacio referente de *Muerte de un viajante*; la Lima y el Madrid de nuestros días, separados por una distancia transoceánica, el de *Caleidoscopio*; la Barcelona de hoy se convierte en el referente de *Metamorfosis*, poblada, como Nueva York, como Lima, como Madrid, de no lugares como el metro, las estaciones, los aeropuertos, las carreteras, pero también la propia vivienda convertida en un espacio de enclaustramiento, de incomunicación.

La historia de Willy Loman, un viajante neoyorkino que vive de las míseras comisiones que logra ganar recorriendo cientos de kilómetros, es también la historia de esos recorridos, de esos trayectos, de la ciudades y pueblos que visita y de la ciudad en la que habita, de la ciudad presente y de la ciudad pasada, reconstruida en la mente del personaje a través de unos recuerdos forjados en el ideal del sueño americano y confrontada con un presente desolador. Dos espacios, dos mundos, separados por el tiempo y en el que uno es la consecuencia fallida del otro. También en la historia que presenta *Caleidoscopio* se dan cita dos espacios distantes entre sí. No por el tiempo, sino por la geografía. «Una distancia transoceánica, la existente entre Lima y Madrid –puede leerse en el dossier– separa a la pareja protagonista de *Caleidoscopio*, una actriz peruana y su examante, un operador de cámara que se ha trasladado a Madrid para rodar un documental sobre la emigración» (Janagah Teatro, 2006, p. 2). La historia plantea el conflicto entre esos dos espacios en los que habitan los personajes, empeñado uno en introducirse en el otro mediante las cintas de vídeo que le envía intentando retomar la relación a través de la palabra mediatizada por la tecnología audiovisual, ya que la comunicación en el espacio real ha resultado imposible.

La *Metamorfosis* de La Fura dels Baus presenta la historia del protagonista de la obra de Kafka, trasunto de un Gregor Samsa contemporáneo, empleado como taquillero en un aeropuerto –un no lugar específico–, que decide enclaustrarse en su habitación, encerrarse en sí mismo para no relacionarse con un entorno familiar, social y urbano dominado por reglas no escritas de homogeneización. La historia de Gregor alude a lugares en los que la comunicación no va más allá de lo meramente fáctico durante una cena en el espacio familiar o la venta de un billete en un mostrador del aeropuerto. El espacio cada vez más reducido de Gregor –tras su enclaustramiento es recluido en una caja por su familia y luego en el sótano– deviene en espacio interno enfrentado a un espacio externo, el de la familia, el del amigo que ha venido a ocupar su lugar en la casa. Este espacio externo, conformado por relaciones fácticas, ni siquiera le es hostil a Gregor, sino completamente indiferente. Son espacios contiguos, pero entre los que no es posible la relación, no ya por la distancia temporal o geográfica, sino por la distancia comunicativa. Las tres historias reflejan espacios enfrentados entre sí. Espacio pasado y espacio presente en *Muerte de un viajante*.

Espacios distantes geográficamente en *Caleidoscopio*. Espacio interno y espacio externo en *Metamorfosis*.

Figura 1. El espacio diegético (no modalizado)



Fuente: Elaboración propia

3.2. El espacio escénico en la obra videoescénica

La Nueva York de *Muerte de un viajante* es presentada a través de decorados que reflejan espacios interiores y exteriores a ambos lados de una carretera que empieza o acaba en el proscenio y se pierde en el horizonte. La carretera señala la entrada y la salida de la ciudad y, por convención teatral, representa también otras carreteras de Estados Unidos y otros espacios urbanos de la ciudad. Flanqueándola, en el lateral izquierdo, tres pantallas de distinto tamaño (dos horizontales y una vertical en el centro) simulan soportes publicitarios sobre los que se proyectarán imágenes fijas de anuncios comerciales y secuencias audiovisuales de las distintas épocas de la vida de Willy Loman. Conviene señalar que, como soportes, aún sin contenido icónico, las pantallas están integradas en el decorado como elementos escenográficos.

Los espacios interiores están contruidos sobre mecanismos de rodamiento. En función de la acción, la casa familiar (una cocina, el dormitorio de los hijos, el dormitorio conyugal), la oficina de la empresa donde trabaja Loman, el cuarto de hotel donde mantenía furtivos encuentros extramaritales y una sala de fiestas, invadirán la carretera. El vestuario de los personajes, diferente según la época reflejada, añadirán temporalidad a los distintos espacios contruidos. También el timbre y la entonación de los actores incidirán en este aspecto, mostrándonos un Willy Loman anciano, el del espacio presente, o joven y dinámico, el del espacio pasado, en el mismo lugar físico. Gracias a esto, la carretera se convertirá en un parque aldeaño donde los hijos, de pequeños y de mayores, juegan al fútbol americano, en calles por las que deambula el viejo viajante, o en el cementerio donde Loman es enterrado tras su muerte en la

escena final. La carretera es señalada por la disposición escenográfica y la actuación como centro productor de sentido (Jitrik, 2007) de la representación. Sobre ella se sitúan el resto de los espacios, marcando la entrada y la salida de la ciudad, esa ciudad no vivida por el protagonista en el pasado, obligado a conquistar nuevos territorios comerciales, y no experimentada en el presente al no reconocerla como resultado de la ciudad pasada.

Imagen 1. *Muerte de un viajante*



Fuente: Centro Dramático Nacional

A diferencia de *Muerte de un viajante*, la disposición escenográfica de *Caleidoscopio* divide el escenario en dos mitades. El espacio de Lúa se encuentra a la izquierda del espectador y el espacio de Miguel a la derecha. Ambos son espacios interiores: los respectivos apartamentos de los personajes sintetizados en el salón. El apartamento de Lúa se sitúa en Lima través de los motivos étnicos de un sofá y otros objetos y la verbalidad del personaje, que alude explícitamente al lugar donde se encuentra. A través de los monólogos que realiza Lúa ante una cámara doméstica de vídeo, el espectador también es informado de que fue un espacio compartido. Es un espacio vivido, experimentado dolorosamente. Contrasta con el vacío del apartamento de Miguel donde solo hay un viejo sofá de piel. La verbalidad de Lúa, no ya de Miguel que permanece silente durante toda la representación, nos lo sitúa en Madrid.

A través de la verbalidad de otros personajes femeninos, amantes y compañeras de trabajo del camarógrafo, se construye un espacio desolado, no experimentado. Una pantalla central vincula el espacio de Lúa y el espacio de Miguel. Sobre ella se proyectarán las secuencias grabadas por la actriz y que envía a su ex amante. Son imágenes de espacios reales, como la cocina del apartamento, el dormitorio, el cuarto de baño

y un recorrido por los distintos espacios de la vivienda en busca de una gata perdida, pero también registradas en el propio espacio escenográfico, en el decorado que da cuenta del apartamento de Lúa. En *Caleidoscopio* la pantalla, como soporte, ocupa un lugar privilegiado de la escenografía. Ninguno de los personajes cruzará ese océano metafórico que separa Lima de Madrid hasta el final de la representación cuando Lúa se introduce en el espacio de Miguel para liberarse de la atadura sentimental, convirtiendo la ruptura de la distancia espacial en ruptura de la propia comunicación entre los personajes.

Imagen 2. *Caleidoscopio*



Fuente: Compañía Janagah Teatro

La escenografía de *Metamorfosis* está compuesta de un gran cubo transparente, una larga mesa y una enorme pantalla móvil y cambiante que a veces se presentarán simultáneamente. El cubo es la habitación de Gregor, donde se enclaustra, un espacio interior, pero transparente, que se encuentra a la vista de los demás personajes y del espectador. «Es una metáfora del estado del protagonista –se apunta en el dossier–. Por un lado, es un espacio cerrado, claustrofóbico, su mundo interior y su espacio vital. Por otro lado, es una protección del exterior, la concha del insecto (dura por fuera, pero frágil en su interior)» (Centro Dramático Nacional, 2006, dossier, p. 3).

La mesa, el espacio compartido de la familia, donde se mantienen diálogos fácticos durante las comidas, se fragmentará en cuatro mesas más pequeñas a lo largo de la representación, «que simboliza el desmembramiento de la familia durante la tragedia» (Centro Dramático Nacional, 2006, p. 4). Cubo y mesa son decorados móviles que ocuparán distintos lugares en el escenario. Los propios actores realizan la transformación. También es móvil la gran pantalla que se ha mencionado. En varios

momentos ésta se presenta en el proscenio, cubriendo todo el escenario, ocultando la escenografía y a los actores, convirtiendo la sala teatral en sala cinematográfica. En otras ocasiones, la pantalla deja al descubierto únicamente el gran cubo transparente, se pliega hasta dejar un soporte vertical a un lado del escenario, se fragmenta en varias pantallas o se retira hacia el fondo, desapareciendo por completo de la escena. Esta movilidad, fragmentación, y mutabilidad del soporte genera diferentes espacios físicos.

Imagen 3. *Metamorfosis*

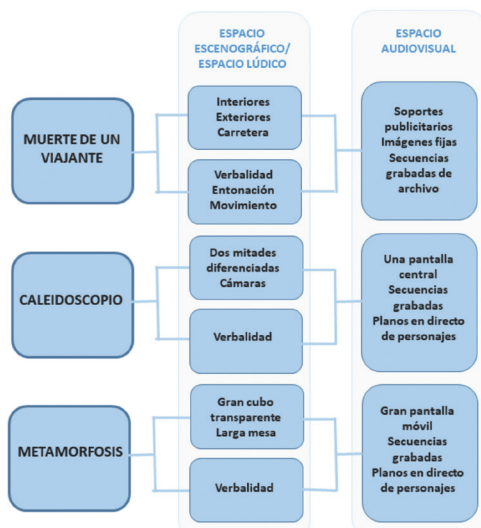


Fuente: Centro Dramático Nacional

En las tres representaciones queda patente la convención teatral en la conversión del mismo espacio físico en espacios diferentes a través de la acción o la dicción de los personajes o en la movilidad y mutabilidad del decorado. Se trata de una estructura de espacios múltiples, sometida a relaciones de sucesividad y simultaneidad. También se puede destacar la preeminencia de espacios interiores sobre exteriores, incluso en *Muerte de un viajante*, donde priman en número, pese a la influencia de sentido de la carretera, único espacio exterior, aunque mutable. Son espacios construidos que podrían verse en cualquier otra puesta en escena. No es esto lo que las diferencia. Es la pantalla. La pantalla como soporte presentado como un elemento escenográfico, pero que es mucho más que eso en cuanto que es utilizada para la proyección de imágenes en movimiento. Las tres pantallas que flanquean la carretera de *Muerte de un viajante*, montadas en postes como anuncios publicitarios, la pantalla central, metafórica de *Caleidoscopio*, la pantalla enorme, cambiante de *Metamorfosis* representarán espacios a través de códigos audiovisuales de naturaleza distinta a los códigos específicamente

teatrales. Su sola presencia material en el escenario manifiesta su virtualidad de espacio dentro del espacio, de espacio físico soporte del espacio audiovisual.

Figura 2. El espacio escénico



Fuente: Elaboración propia

3.3. La representación del espacio videoescénico

Si el espacio es la puerta de acceso a la representación teatral (García Barrientos, 2001), en estas tres obras videoescénicas esa puerta es audiovisual. Es la pantalla la que abre la representación. El soporte se llena de contenido audiovisual y, con él, el escenario. Éste muestra un espacio escenográfico en el que se inserta otro espacio, la pantalla, que, a su vez, muestra espacios interiores y exteriores e individuos en el espacio representados a través de la imagen audiovisual, construida fragmentariamente a través de porciones de espacio (encuadres, ángulos, planos, movimientos de cámara, secuencias) que adquieren sentido unitario a través de la técnica del montaje. Estos espacios e individuos no se encuentran en esa copresencia espacial y temporal con el espectador que define el hecho escénico. Han sido grabados en otros lugares y en otros tiempos distintos, anteriores al de la sala teatral.

Muerte de un viajante comienza con la proyección silente de secuencias de archivo procedentes de viejas películas educativas e institucionales que publicitaban el *American way of life* y de fotografías de la época en dos de las pantallas. En la pantalla central, en cambio, se muestra la carretera en movimiento, iluminadas por los faros de un coche, desde el punto de vista subjetivo del conductor. Las pantallas, sincronizadas, sintetizan la vida ideal del americano medio durante su jornada laboral en contraposición a las largas jornadas de trabajo de Willy Loman. Esta triple proyección inicial no solo ejerce de introducción de la representación teatral, ambientándola en un contexto sociohistórico, anunciando el conflicto fundamental de la obra, sino que

señalan al espectador que se encuentra ante un discurso que no debe interpretar bajo códigos exclusivamente teatrales.

La misma función cumple la pantalla en el inicio de *Caleidoscopio*, mostrando imágenes del interior de un caleidoscopio en movimiento acompañadas de música instrumental extradiagética: pequeños cristales de distintos colores que componen cambiantes figuras geométricas. Sobre ellas, aparecerá primero el título de la obra y posteriormente los títulos de crédito con el nombre del autor, del director, de los actores y actrices y de los técnicos. El caleidoscopio dará paso, por corte, a Lúa, que llora y oculta la cara tras las manos en el salón de su apartamento. Cuando las retira, un rostro con rasgos indígenas surcado de lágrimas ocupa toda la pantalla durante unos instantes. El rostro del personaje es sustituido, también por corte, por un espacio exterior: un edificio en construcción en un largo plano secuencia. El desplazamiento de la cámara realiza un recorrido por el edificio, mostrándonos el conjunto para fijar después algunos detalles de los andamios que lo sustentan, la alambrada que lo circunda y señales de peligro que advierten de riesgos laborales, hasta detenerse en la figura de un personaje femenino que solo es consciente de ser grabado cuando la cámara se acerca y lo encuadra en primer plano mostrando un rostro de inequívoco aspecto europeo. La pantalla muestra dos mujeres, dos espacios en conflicto, de los que dará cuenta el desarrollo del discurso. Pero, más allá de eso, señala la representación audiovisual de los mismos, la presencia del registro videográfico en la representación teatral, anunciada ésta como el comienzo de una película.

Una gran pantalla blanca situada en el proscenio oculta el escenario tras descubrirse el telón en *Metamorfosis*. No hay escenario, sino pantalla. Una pantalla que enseguida es ocupada por la proyección de imágenes en blanco y negro de una pequeña habitación y de alguien que duerme cubierto por las sábanas. Por corte, muestra planos detalles de objetos situados en la habitación: un cartel en el que una modelo en traje de baño sonríe abiertamente, un libro al lado de un vaso de agua, un contestador telefónico, un primer plano del inquieto y sudoroso Gregor dormido, una ventana por la que entra el viento de la noche, el pomo de una puerta que se abre desde el exterior, de nuevo el rostro de Gregor, preámbulo de su pesadilla. La cámara muestra ahora el sueño: una imagen del cuerpo de Gregor proyectada sobre las sábanas que lo cubren (proyección dentro de la proyección), la ventana, la puerta que se abre, la chica del cartel, que da paso a un agujero en la sábana a través del que Gregor lucha por respirar y que se une a su boca proyectada. Funde a negro y se abre con un primer plano del padre que mira a cámara directamente. La imagen del padre se encadena con un primer plano de la madre y éste con un primer plano de la hermana. En ese momento, se oye la voz de un narrador extradiagético que persiste sobre otras imágenes del sueño. Desde el comienzo, en *Metamorfosis* el espacio audiovisual nos introduce en el espacio mental del personaje. La voz del narrador que acompaña a esas imágenes iniciales pone de manifiesto la presencia de la instancia enunciativa que es característica del modo narrativo de enunciación audiovisual.

El espacio escénico en estas tres obras es primero espacio audiovisual construido en otro lugar distinto de la sala teatral a través de encuadres que dejan fuera porciones de espacio de forma deliberada, de distintos planos que se ordenan y conectan entre sí, a través de movimientos de cámara y diferentes puntos de vista de los personajes que dirigen la mirada del espectador más allá de su propia voluntad. El espacio audiovisual se construye primero a través de la puesta en cuadro, seleccionando aquello

que se va a mostrar, pero también aquello que no se va a mostrar para ponerlo en relación, a través de la puesta en serie, con un nuevo cuadro. El juego de expectativas y recuperaciones entre el espacio mostrado y el espacio ausente de la pantalla se establece también con el espacio escénico, produciéndose una unidad de sentido entre tres elementos: lo visible en pantalla, la ausencia en pantalla y aquello visible en el escenario. La puesta en serie, en consecuencia, se establece en *Muerte de un viajante*, *Caleidoscopio* y *Metamorfosis* teniendo en cuenta no solo las imágenes, sino también los elementos escenográficos presentes, señalando a la pantalla como espacio (audiovisual) dentro del espacio (escénico). De igual modo que el espacio escénico que presenta la obra videoescénica resulta un espacio incompleto, el espacio audiovisual no tiene entidad por sí mismo si no se pone en relación con el primero, 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, por tanto, se conforma a través de las relaciones de sucesividad y simultaneidad que se establece entre la representación audiovisual y la representación dramática del espacio. Esto es, a la estructura espacial tradicional se incorpora un nuevo elemento: el espacio fragmentado de la pantalla.

En *Muerte de un viajante* el espacio de la pantalla y el espacio escénico están sometidos exclusivamente a relaciones de simultaneidad, puesto que las tres pantallas están integradas en la escenografía como soportes publicitarios de contenido cambiante. La proyección, siempre grabada, traslada la acción de los personajes del presente al pasado a través de la recreación de edificios, árboles, parques, carreteras de las distintas épocas de Loman. Son espacios construidos a través de una técnica mixta que mezcla dibujos, fotografías, vídeo y generación infográfica y que muestran la ciudad del pasado a través de colores cálidos y motivos figurativos, «tal y como las recordaría el personaje» (Teatro Español, 2009, p. 4), y la ciudad presente a través de tonalidades frías y motivos más cercanos al dibujo, subrayando su naturaleza de espacios no del todo experimentados. En el escenario suelen coincidir dos espacios simultáneos, distintos, el de la escena y el de las tres pantallas sincronizadas, señalando éstos la percepción del personaje, sus sensaciones, su subjetividad. A veces, a través de un sistema de proyección multipantalla, se reflejan tres espacios audiovisuales diferentes en conjunción con la escena, multiplicándose los puntos de vista. Según afirma el videoescenista Álvaro Luna (Teatro Español, 2009), la escenografía le ayudó a plantear espacios rotos proyectados sin continuidad real, a diferente escala y perspectiva como las diferentes miradas de cada uno de los personajes de la obra sobre su entorno.

En *Caleidoscopio* el espacio de la pantalla y el espacio escénico se vinculan a través de relaciones de sucesividad y simultaneidad. En el primero de los casos la pantalla muestra el apartamento de Lúa a través de localizaciones reales (salón, habitación, cuarto de baño) en planos grabados y mostrados sin edición. El espacio de la pantalla da paso al espacio escénico, donde se encuentra el salón de Lúa que, como hemos dicho, es básicamente un sofá con motivos indígenas (el mismo sofá reflejado en la pantalla) o al espacio escénico de Miguel en Madrid, otro sofá. En estas relaciones de sucesividad, la escena funciona como un plano general de uno u otro escenario que completan las imágenes audiovisuales grabadas previamente y mostradas en pantalla. Las relaciones de simultaneidad se producen cuando las imágenes de los espacios de Lúa permanecen en pantalla al tiempo que el espacio de Miguel. Incluso éste, en

determinados momentos de la acción, las mira, las observa y reacciona ante ellas. Un caso específico de simultaneidad que se detecta en esta obra es la duplicación. Esta se produce de forma habitual en *Caleidoscopio* cuando Lúa, que ha situado una minicámara en un trípode, se graba a sí misma en el espacio escénico y el registro audiovisual es proyectado al mismo tiempo en la pantalla. El espectador ve al personaje en vivo tras la cámara y al personaje en pantalla recogido por la cámara, el espacio escénico y la imagen mediatizada de ese espacio escénico. Si la posición de la cámara permite registrar la acción en vivo y la acción audiovisual, como ocurre en distintas partes de la obra, la pantalla muestra una imagen multiplicada del espacio y el personaje, casi caleidoscópica. En el espacio de Miguel ocurre otro tanto, aunque la cámara ya no está situada en un trípode, sino que es llevada al hombro por el personaje. El espectador ve a Miguel en el escenario y también lo que éste ve a través del visor de su cámara. Percibe el espacio escénico desde su punto de vista y el mismo espacio escénico desde el punto de vista del personaje.

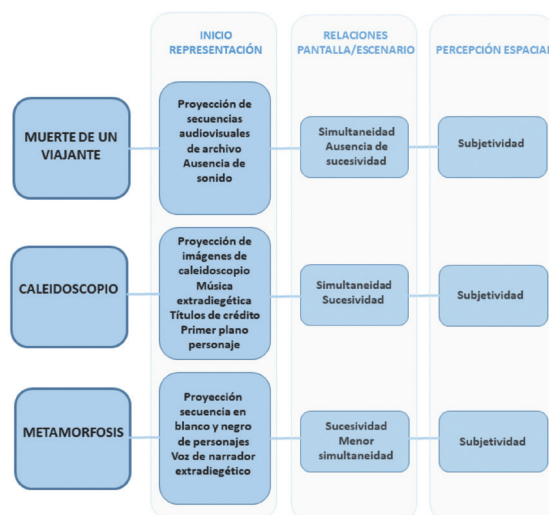
En *Metamorfosis* la estructura espacial se fundamenta en la sucesión del espacio audiovisual y los distintos espacios escénicos. El salón familiar en escena da paso a la habitación audiovisual de Gregor, el gran cubo transparente situado en el escenario da paso a las calles de Barcelona, el metro, el aeropuerto, la ventanilla donde se desarrolla la jornada laboral de Gregor reflejados en un cortometraje de siete minutos que alterna la focalización externa con múltiples planos subjetivos del personaje. Con los títulos de crédito se enciende la luz de sala y el cortometraje da paso no al escenario, sino a la sala, donde el padre, la madre y la hermana están sentados junto a los espectadores, como si acabaran de ver una película en un cine, señalando con su condición de observadores la identificación con el público. Las relaciones de simultaneidad son escasas en *Metamorfosis*. Cabe destacar el inserto en pantalla de planos grabados de unas manos escribiendo una carta, mientras Gregor escribe en vivo dentro del cubo transparente en la escena o, de forma mucho más expresiva, las imágenes obtenidas a través varias minicámaras situadas en un lugar del cubo transparente que recogen acciones del personaje que son mostradas en la pantalla al mismo tiempo, fijando detalles interpretativos, creando una atmósfera de vigilancia constante y multiplicando los puntos de vista. Si la puerta de *Metamorfosis* era audiovisual, la clausura de la representación también lo es. La enorme pantalla vuelve a ocupar el proscenio. Muestra un plano frontal del padre, la madre y la hermana de Gregor. Echan a andar y cruzan la posición de la cámara, que los sigue. Un inserto: un escarabajo en el asfalto y un pie que lo aplasta. Finalmente, un largo plano: la familia de Gregor, feliz, despreocupada, se aleja bailando por una calle de Barcelona hasta perderse en el horizonte.

La proyección audiovisual en estas tres obras 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. Pero no solo afecta a la cantidad de espacios mostrados. El espacio latente, que debe imaginar el espectador teatral 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. La introducción de la proyección audiovisual influye de manera directa, por tanto, en los grados de representación del espacio de estas tres obras. Y lo hace a través de las relaciones de sucesividad

y simultaneidad, que fragmentan y multiplican los espacios visibles. Y con ello, los puntos de vista. El espacio videoescénico es un espacio multifocalizado, dirigido por la percepción espacial de los distintos personajes.

El espacio videoescénico es percibido por el espectador no desde su punto de vista, que le permite fijar la atención en cualquier detalle de la representación teatral, sino desde la posición de la cámara, desde el punto de vista que muestra la representación videoescénica. Un punto de vista fragmentario, móvil, que va de uno a otro personaje, de la escena a la pantalla, de la pantalla a la escena, sucesiva o simultáneamente. Es la presencia del actor en el escenario la que vertebra las relaciones entre el espacio escénico y el espacio audiovisual y convierte a ambos en espacio videoescénico. Es el actor en el espacio quien lo habita y experimenta, el punto en que se dan cita esos funcionamientos en principio independientes, pertenecientes a dos modos distintos de representación. Es el actor, transmutado en Willy Loman, en Lúa, en Miguel o en Gregor, situado en copresencia espacial y temporal con el espectador, quien le ofrece a éste la clave sintáctica, interpretativa, en definitiva, de la representación teatral, quien actualiza la escritura audiovisual de la pantalla en cada función.

Figura 3. El espacio videoescénico



Fuente: Elaboración propia

4. Discusión

El diseño metodológico de esta investigación se ha revelado como un instrumento válido y pertinente para discriminar los cambios que el modo narrativo de enunciación audiovisual introduce en la categoría de espacio teatral. Su aplicación a la representación videoescénica apoya las aportaciones realizadas por Mabel Brizuela (2012) respecto al texto literario videoescénico, así como sistematiza las intuiciones que Garnier (2013) realiza sobre la importancia de los medios de comunicación audiovisuales en la construcción de sentido. Respecto a esto último, los resultados de

esta investigación se confrontan con la tesis de que la imagen audiovisual siempre prevalecerá sobre la representación teatral que defiende Melendres (2005) cuando afirma que la imagen «produce menos vértigo, tal y como lo demuestran en cada vuelo trasatlántico los pasajeros que atraviesan los océanos y están más atentos a la película que ponen en pantalla que al diálogo directo de las nubes en su azarosa y turgente copulación» (2005, p. 67).

La presente investigación demuestra que espacio escénico y espacio audiovisual, en relación simultánea o sucesiva, construyen unidades de sentido que conforman un único texto a través de la obligada relación de dos modos de representación. Sin entrar a valorar lo afortunado de la metáfora de Melendres, sí conviene rebatir algunos aspectos. Primero, el «diálogo» de las nubes no forma parte del mismo texto que la película que se está emitiendo (en todo caso, serían dos textos diferentes sobre los cuales se debe optar; y, segundo, esa «copulación», además de «turgente», es «azarosa», y esto es lo relevante, puesto que señala que no es una verdadera acción que se inserte en el desarrollo lógico de una historia. Por tanto, no despertará el interés del espectador más allá de la visión atmosférica o estética del fenómeno. Inserta en la lógica de la obra videoescénica, el espacio audiovisual se torna videoescénico, esto es, se relaciona con los demás elementos teatrales para constituir unidades de sentido. Cada elemento de la escena, audiovisual o de naturaleza teatral, no remitirá a un referente externo, sino que halla su significación en relación con otros elementos de esta.

La función expansiva del espacio escénico de la pantalla a la que apunta el propio Melendres (2005) junto a Iglesias Simón (2008) y Luis Thenon (2005) se corrobora en los resultados del presente análisis. Efectivamente, cualquier espacio puede ser representado audiovisualmente según las decisiones creativas del director de escena, incluso aquellos no señalados en el texto literario. De igual modo, se demuestra que la inmersión perceptiva a la que alude Pérez Bowie (2004) en su trabajo es propia de la obra videoescénica, mostrándose a través de la representación de espacios audiovisuales en relación a la mirada de los distintos personajes. El análisis realizado señala a la pantalla de proyección como elemento fundamental en la construcción de sentido, al relacionarse significativamente espacio audiovisual y elementos escénicos, confirmando su funcionamiento como interfaz escénico, propuesto en el trabajo de Montes (2021).

Si bien la investigación se centra en el análisis de producto y no busca la representatividad en la muestra, cabe colegir que el diseño metodológico puede aplicarse también al análisis de los otros componentes fundamentales del drama, esto es, al tiempo, al personaje y a la acción, que, dado el objetivo de esta investigación, no han sido abordados, constatando así sus limitaciones. El primero ofrece un campo exploratorio vinculado a los grados de representación del tiempo, la estructura temporal del drama y al orden, la duración y la frecuencia con la aparición de regresiones y anticipaciones audiovisuales y la repetición, ralentización o desaceleración de imágenes. El personaje y la acción se muestran también como territorio fértil para la interpretación en cuanto a que la enunciación audiovisual introduce modificaciones en las categorías relacionadas con estos componentes. En primer lugar, afecta al reparto y la configuración del drama, con la eventual aparición audiovisual de multitudes que no podrían ser representadas bajo los parámetros teatrales convencionales; en segundo lugar, afecta a las relaciones de sentido entre personaje escénico y personaje audiovisual; y, finalmente,

a los grados de representación del personaje con la posibilidad de representar audiovisualmente personajes señalados como ausentes en el texto dramático.

5. Conclusiones

La introducción de la enunciación audiovisual en la práctica teatral facilita transiciones espaciales entre el espacio escénico y el espacio audiovisual de la pantalla, presentadas de manera sucesiva o simultánea, y posibilita la aparición simultánea de espacio escénico y espacio audiovisual. 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.

La incorporación de pantallas y cámaras supone, por consiguiente, una modificación de la perspectiva escénica tradicional, ya que permite al espectador acceder a otros puntos de vista, de modo que en la obra videoescénica se produce una ruptura de la focalización teatral, en principio objetiva y determinada por la frontalidad, que amplía el campo de visión del espectador y altera la percepción de la representación teatral. Los personajes y objetos presentes en el escenario pueden ser observados desde cualquier plano, ángulo o posición, incluso facilitando el acceso al objeto de la mirada del personaje o a sus recuerdos, deseos o sueños, situando al espectador en espacios del pasado, proyectados por el personaje en el futuro o a espacios irreales, producto de la imaginación del personaje. La ocularización interna es, por tanto, una característica de la obra videoescénica que la diferencia del drama convencional. Otra de las consecuencias que afectan a la concepción del espacio escénico tradicional, es la ruptura de los límites espaciales del escenario. La incorporación de la proyección hace que se desborden sus límites, dando lugar a la proyección de realidades espaciales externas, registradas en otro tiempo o en directo, procedentes de lugares ajenos al escenario, pero presentadas en el aquí y ahora del hecho teatral.

La concepción del tiempo de Einstein y la idea picassiana de concebir la realidad desde múltiples puntos de vista, que cuestiona lo real como espacio estable, tienen su correspondencia en la concepción espaciotemporal que propone la obra videoescénica. Sobre todo, si se tiene en cuenta que a las modificaciones del espacio escénico convencional se añaden, por un lado, las posibilidades de las técnicas de montaje y edición que, mediante la manipulación del tiempo, ofrecen la posibilidad de presentar en simultaneidad diferentes imágenes tomadas desde distintos ángulos de un mismo objeto; y, por otro, surge la posibilidad de introducir espacios escenográficos registrados de la realidad o generados por ordenador. Se puede colegir, por tanto, que la fragmentación del discurso escénico, que plantea el cuestionamiento del espacio teatral, da lugar a una nueva categoría: el espacio videoescénico, resultado de la interacción entre el modo de representación narrativo de enunciación audiovisual y el modo de representación dramático.

6. Bibliografía

- Augé, M. (2008). *Los no lugares. Espacios del anonimato. Una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona, España: Gedisa.
- Aumont, J. y Marie, M. (1993). *Análisis del film*. Barcelona, España: Paidós.
- Balme, C. (2008). *The Cambridge introduction to theater studies*. Cambridge, Reino Unido: Cambridge University Press.
- Bazin, A. (2006). *¿Qué es el cine?* Madrid, España: RIALP.
- Benjamin, W. (1989). *Discursos interrumpidos I*. Madrid, España: Taurus.
- Blas Brunel, A. E. (2006). Tecnología y gran espectáculo. *ADE-Teatro* (109) pp. 54-69.
- Borges, J. L. (1975). *El Aleph*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Brizuela, M. (2012). Entre la imagen y el silencio: La palabra escindida en Caleidoscopio de Gustavo Montes. *Revista ICONO14*, 6(1), pp. 62-79. doi:10.7195/ri14.v6i1.359
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1996). *Cómo analizar un film*. Barcelona, España: Paidós.
- Centro Dramático Nacional (2006). *Metamorfosis de Franz Kafka (versión la Fura dels Baus)*. [Dossier de prensa]. Recuperado de <https://cdn.mcu.es/wp-content/uploads/2012/08/33-METAMORFOSIS-06-07.pdf>
- Féral, J. (2009). Investigación y creación. *Estudis Escènics: quaderns del Institut del Teatre*, 35(28), pp. 321-326. Recuperado de <http://hdl.handle.net/20.500.11904/613>
- Fouquet, L. (2006). *Robert Lepage, l'horizon en images*. Québec, Canada: Les 400 coups.
- Fura dels Baus. (Director). (2006). *Metamorfosis de Franz Kafka* [Obra teatral]. Madrid, España: Centro Dramático Nacional.
- García Barrientos, J. L. (1991). *Drama y tiempo*. Madrid, España: CSIC.
- García Barrientos, J. L. (2001). *Cómo se comenta una obra de teatro*. Madrid, España: Síntesis.
- García Barrientos, J. L. (2004). *Teatro y ficción*. Madrid, España: Fundamentos.
- García Barrientos, J. L. (2007). *Análisis de la Dramaturgia. Nueve obras y un método*. Madrid, España: Fundamentos.
- García Barrientos, J. L. (2014). *La razón pertinaz. Teoría y teatro actual en español*. Bilbao, España: Artezblai.
- García Barrientos, J. L. (2016). *Análisis de la dramaturgia española actual*. Madrid, España: Ediciones Antígona.
- García Barrientos, J. L. (2020). *Anatomía del drama*. Madrid, España: Punto de vista Editores.
- Garnier, E. (2013). Terrorismo, intermedialidad y omniscencia: Boris Godunov, un espectáculo de La Fura dels Baus. *Revista Letral*, 11, pp. 1-10. doi:10.30827/rl.v0i11.3743
- Gas, M. (Director). (2009). *Muerte de un viajante* [Obra teatral]. Madrid, España: Teatro Español.
- Gaudreault, A. y Jost, F. (2001). *El relato cinematográfico*. Barcelona, España: Paidós.
- Iglesias Simón, P. (2008). Tentativas para una sistematización del uso del audiovisual en la puesta en escena. *Acotaciones Revista de Investigación Teatral*, 20, pp. 47-82.
- Janagah Teatro (2006). *Caleidoscopio*. [Dossier de prensa]
- Jitrik, N. (2007). *Fantasma semióticos: concentrados*. México D.F., México: Fondo de Cultura Económica -Tecnológico de Monterrey.
- Kowzan, T. (1997). *El signo y el teatro*. Madrid: Arco Libros.
- López, G.G. (Director). (2006). *Caleidoscopio* [Obra teatral]. Janagah Teatro.
- Luna, Á (2016). Videoescena, el intruso transversal. *Revista ADE-Teatro* (166) pp. 113-118.
- Melendres, J. (2005). Pantallas. *Revista ADE-Teatro* (106) pp. 64-67.
- Miller, A. I. (2007). *Einstein y Picasso. El espacio, el tiempo y los estragos de la belleza*. Barcelona: Tusquets.
- Mitchell, W.J.T. (2020). *¿Qué quieren las imágenes?* Vitoria, España: Sans Soleil.
- Montes, G. (2015). *Poética del drama videoescénico. La enunciación audiovisual en el teatro español* [Tesis Doctoral]. Universidad Complutense. <https://eprints.ucm.es/38099/1/T37375.pdf>

- Montes, G. (2021). Comunicación videoescénica: la enunciación audiovisual en el teatro. *RAE-IC, Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, 8(15), pp. 94-118. <https://doi.org/10.24137/raeic.8.15.5>
- Morales Astola, R. (2003). *La presencia del cine en el teatro*. Sevilla, España: Alfar.
- Naverán (de), I. (2010). *Tiempo cinematográfico en la escena contemporánea*. [Tesis Doctoral]. Universidad el País Vasco-Euskal Herriko Unibersitatea.
- Pavis, P. (2002). *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Barcelona, España: Paidós.
- Paz-Gago, J. M^a (2006). La pantalla en escena. Las tendencias tecnológicas del teatro del siglo XXI. En J. Romera Castillo (Ed.), *Tendencias escénicas al inicio del siglo XXI*, pp. 151-162. Madrid, España: Visor.
- Pérez Bowie, J.A. (2004). Teatro y cine: un permanente diálogo intermedial. *Arbor* (669-700), pp. 573-594.
- Quintana, À. (2011). *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona, España: Acantilado.
- Teatro Español (2009). *Muerte de un viajante*. [Dossier de prensa].
- Teira Alcaraz, José Manuel (2020). El audiovisual en escena: del teatro multimedia al teatro intermedia a través de la videoescena. *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, Monográfico 4, pp. 129-165. doi:10.15366/actionova2020.m4.007
- Thenon, L. (2005). Las dramaturgias y el desafío tecnológico. *Revista ADE Teatro* (106) pp. 42-48.
- Toro, A. de (2018). Borges y la delusión del tiempo y los multiversos. En M. Camavacciuolo, A. Favaro, S. Regazzoni (Ed.), *Jorge Luis Borges. Viajes y tiempos de un escritor a través de culturas y sistemas* (pp. 11-40). Hildesheim, Alemania: OLMS Verlag.
- Übersfeld, A. (1998). *Semiótica teatral*. Madrid, España: Cátedra.