

Imágenes en escena: Una aproximación audiovisual al teatro chileno¹

Images on stage: An audiovisual approach to Chilean theater

Mg. Jorge Letelier Flores²
jorge.letelier@uniacc.edu

Resumen

Las complejas relaciones mediáticas que hoy caracterizan al teatro contemporáneo, lo convierten en un espacio idóneo en que muchos medios se encuentran, ya que proporciona un espacio performativo de gran flexibilidad. Visto desde allí, las imágenes y pantallas en escena han resignificado la manera de relacionarnos con el teatro a través de diversas interacciones producidas por las tecnologías de la imagen. Esta investigación busca determinar las modalidades visuales en el teatro chileno del presente siglo (2000-2020), desde la hipótesis de que este ofrece una creciente *audiovisualización* de sus estrategias. Se analizan para ello las interacciones materiales que presentan los medios bajo el concepto de intermedialidad, categorizando un corpus de obras según sus modos de uso para establecer una evolución basada en cuatro categorías dominantes: a) la imagen como proyección medial y simbólica del cine, b) la noción de imagen expandida en su integración entre espacio escénico, diseño e iluminación, c) la imagen documental como representación del archivo y testimonio, y d) los usos de la imagen derivados de la instalación escénica y la relación entre presencia y ausencia del performer.

Palabras clave: intermedialidad; teatro chileno; tecnologías de la imagen; cine; performance; teatro posdramático.

Abstract

The complex media relationships that characterize contemporary theater today transform it into an ideal space where various media converge, providing a highly flexible performative environment. From this perspective, the images and screens on stage have redefined the way we engage with theater through various interactions produced by image technologies. This research aims to identify the visual modalities in Chilean theater of the present century (2000-2020), based on the hypothesis that it demonstrates an increasing audiovisualization of its strategies. The study analyzes the material interactions presented by the media under the concept of intermediality, categorizing a corpus of plays according to their modes of use in order to establish an evolution based on four dominant categories: a) the image as a medial and symbolic projection of cinema, b) the notion of expanded

1 Investigación ganadora del Concurso del Fomento a la Investigación, Universidad Uniacc, 2023. Asistente de investigación: Javiera Brignardello.

2 Periodista y crítico, Magíster en Estudios de la Imagen, U. Alberto Hurtado. Profesor de Cine y Estéticas de la Imagen, Uniacc. Estudiante Doctorado en Estudios Mediales, U. Alberto Hurtado.

image in its integration between scenic space, design, and lighting, c) the documentary image as a representation of archive and testimony, and d) the uses of image derived from stage installation and the relationship between the presence and absence of the performer.

Keywords: intermediality; chilean theater; image technologies; cinema; performance; post-dramatic theatre.

Recibido: 30/09/2024. Aceptado: 10/12/2024

Introducción

En las dos primeras décadas del siglo XXI, el teatro chileno ha experimentado un proceso creciente de mediatización de sus puestas en escena. Si bien se han usado otros medios como los sonoros o informáticos, es la proliferación de imágenes y pantallas lo que ha permitido desarrollar una cierta idea de *audiovisualización*³ de la escena teatral.

Las imágenes han estado presentes en el teatro durante todo el siglo XX y da cuenta de una extensa red de relaciones intermediales desde mucho antes que se acuñara el término de intermedialidad⁴. De hecho, Kattenbelt (2008) afirma que este medio “incorpora otras formas de arte sin dañar su especificidad” (p. 22). Así, desde las alusiones al cine en el teatro político de Erwin Piscator de hace un siglo, o el uso de pantallas en el teatro visual de Jozef Svoboda (a partir de la década del cincuenta), el teatro ha ofrecido una gran flexibilidad para adaptarse a diversas concepciones de puesta en escena que integra a otros medios, especialmente los de la imagen.

El presente artículo examina los usos que tienen las imágenes audiovisuales en las puestas en escena del teatro chileno del presente siglo. Para ello, se aplicará el enfoque intermedial planteado por Rajewski (2020), que sitúa el análisis en las relaciones y estrategias de los medios en su propia combinatoria, atendiendo a la “constelación de medios que constituyen un determinado producto, el mismo proceso de combinar al menos dos medios, o formas mediales de articulación, convencionalmente distintos” (p. 442). Además, este enfoque permite situar el problema de investigación en la propia naturaleza material de las imágenes, como son las condiciones de proyección o el tipo de dispositivos que son integrados en la puesta en escena para generar nuevas relaciones mediáticas.

Este enfoque de intermedialidad sitúa esta relación en el espacio teatral mismo, el que experimenta transformaciones en relación a sus modos de uso. Según Hagemann (2013), “el teatro se modificaría cada vez que un nuevo medio se establece en el paisaje mediático” (p. 21), operando procesos dinámicos de combinación que empujan a las dramaturgias a pensarse de forma cada vez más visual. Por ello, es más pertinente pensar en la intermedialidad y no en la transmedialidad como enfoque amplio, porque estas relaciones mediales ocurren en el espacio escénico, flexible y adaptable, pero que no se transforma en un medio nuevo. Ese entrecruzamiento, Herlinghaus (2002) lo define así: “Entendemos por intermedialidad aquellas estrategias y procedimientos (discursivos o no) que organizan, sin trascender las fronteras de un medio, una asimilación estética o funcional de códigos, elementos narrativos y performativos de otros medios” (p. 39).

Del vasto campo de estudios sobre intermedialidad, y reconociendo que los análisis sobre los medios artísticos son de larga data y con enfoques diferentes, creemos que volver al término intermedialidad (que estuvo en boga en la década del 90') implica repensar sus operaciones no en tanto la aparición de nuevas prácticas y conceptos, sino en la forma de abordar y actualizar antiguas dinámicas que explican la hibridación de los medios. Es por ello que resultan pertinentes las categorizaciones intermediales de Rajewski bajo sus tres modalidades: combinación de medios, referencias intermediales y transposición medial, en cuanto presentan un énfasis en “la conciencia sobre la materialidad y la medialidad de las prácticas artísticas y culturales en general” (p. 433).

3 Usaremos el término para definir los procesos y dispositivos que tienden a privilegiar el uso de imágenes dentro de las puestas en escena teatrales.

4 Quien primero usó el término intermedialidad referida a disciplinas artísticas, fue el artista y teórico Dick Higgins, en su introducción del libro *Horizons, the poetics and theory of intermedia* (1966).

En este caso de estudio, la intermedialidad sirve como categoría ampliada respecto a los fenómenos intramediales como a los transmediales. Es decir, lo intermedial funciona como un paraguas que contiene a los otros conceptos y analiza de manera crítica los diversos cruces y operaciones llevados a cabo en la escena cuando las imágenes irrumpen en ella.

Entre la danza, la instalación, las tecnologías de audio y las aplicaciones, los medios audiovisuales son quienes presentan una complejidad tecnológica manifiesta, ya sea si son imágenes proyectadas desde un dispositivo filmico, sean imágenes de video análogo en que se utilizan monitores, o imágenes digitales trabajadas en posproducción. En este último aspecto, las imágenes se han diversificado progresivamente en un crisol de posibilidades, tanto proyectadas en pantallas y operadas por softwares de edición, como en registros de cámaras en vivo y en formato de imagen expandida, donde estas desbordan los límites de la pantalla y se integra al medio teatral desde una espacialidad que abarca tanto lo esceno-gráfico como lo lumínico.

Las tecnologías de la imagen determinan, por tanto, el surgimiento de nuevas formas y prácticas teatrales que se integran hacia una noción de dramaturgia visual, como hipótesis de trabajo. Asumimos que medios como el cine o video están modificando los paradigmas escénicos tradicionalmente vinculados a un teatro de representación o dramático. Por ello que la *audiovisualización* de la escena que se ha advertido desde la primera década del siglo XXI, permite afianzar el concepto de performance, el que según Chehilita (2011) sería entendido como “el término genérico para cualquier espectáculo que practique el collage de diversas disciplinas artísticas” (p. 87). Usada desde las neovanguardias de la década del 60’, la performance como práctica determina que este teatro mediatizado por imágenes y otros medios, pueda ser relacionado como parte del teatro posdramático, según la conocida aplicación conceptual de Lehmann (2011): “Lo posdramático debe ser entendido como un término crítico para diferenciar un conjunto de prácticas teatrales determinadas por una cultura mediada por la performance” (p. 322).

Esta podría ser una categorización común para un teatro contemporáneo que desde fines del siglo XX comienza a pensarse desde una confluencia híbrida de varios medios interactuando: danza, video, cine y ópera, donde las imágenes audiovisuales enfatizan el carácter fragmentado de las puestas en escena. Esto a menudo ha sido definido como teatro multimedial, como en el caso de Robert Lepage y Robert Wilson. Otros autores como Frank Castorf o Katie Mitchell, tensionan la teatralidad desde las condiciones materiales de la imagen (la pantalla) e indagan en la confluencia del cine con el teatro, usando tanto las narrativas como el montaje audiovisual en una suerte de cinematización del espacio escénico.

El acercamiento a una perspectiva intermedial, para entender procesos y transformaciones en la escena teatral chilena del presente siglo, ha tenido una escasa producción teórica pese al creciente uso de estas relaciones en varias disciplinas artísticas. Una de las publicaciones es el libro *Mutaciones escénicas* (2009), de Marco Espinoza y Raúl Miranda, quienes analizaron los cambios en el teatro local en el periodo 1998-2008 según las nuevas tecnologías y sus hibridaciones en la puesta en escena a través de tres conceptos eje: mediamorfosis, transmedialidad y postproducción, términos en boga en esos años. El énfasis de aquella investigación fue observar los fenómenos transmediales en la escena desde una perspectiva ampliada en las interacciones de los medios de comunicación y la aparición de la tecnología digital, pero en vista de un desplazamiento del espacio teatral mismo hacia nuevas zonas de experimentación, vinculada especialmente a la instalación escénica.

La otra publicación que aborda procesos intermediales en la escena teatral es *Integraciones: Nuevas tecnologías y prácticas escénicas*, de Claudia Villegas (2017). Acá se hace una indagación sobre los procesos tecnológicos que definen un tipo de teatro multimedial, desde fines de la década del 90'. Además se analizan ciertos modos de uso y elementos de discurso e ideológicos que subyacen a las obras escogidas, en un grupo muy acotado de montajes de España y Latinoamérica.

I. Los Orígenes

(Sobre el fondo se proyecta una película que interpreta el cuadro familiar: la madre, anciana y pulcra campesina; el padre, las hermanas y los hermanos tomando mate. Si no puede hacerse con cine, debe utilizarse el transparente con los respectivos juegos de reflectores y construir el cuadro con artistas así, en todo).

Antonio Acevedo Hernández, Chañarcillo (1936)

En esta epígrafe, la descripción de la puesta en escena que hace Acevedo Hernández en *Chañarcillo*, sobre cómo la imagen proyectada en escena debe presentar a los personajes, es reveladora de las condiciones que el cine podía aportar al lenguaje teatral. El escritor lo plantea desde una perspectiva dramática, entregando información sobre los personajes y enfatizando su condición social. En ese sentido, el uso de las imágenes sugeridas por Acevedo Hernández y su teatro social podría conectarse con los modos que Piscator vislumbraba en su teatro épico, con el uso de la imagen fílmica para describir situaciones concretas, como el caso de *¡Hoppla, wir leben!* (1927)⁵.

Podemos afirmar que la toma de conciencia medial en la interacción entre imagen audiovisual y puesta en escena teatral ocurrió recién en 1985, cuando se estrenó *Cinema-Utopia*, de Ramón Griffero. La obra presenta a un grupo de personajes que asisten a un cine de barrio en el Santiago de los 50', donde la pantalla, puesta de manera frontal en escena, combina una proyección real (un filme chileno protagonizado por Ana González) con la proyección simulada de un filme que en la ficción observan los personajes. La relación medial se establece con este último en dos niveles: esta película es presentada en escena tanto como proyección cinematográfica (o sea, con secuencias verdaderamente rodadas) y con actores tras el telón, donde se produce una representación que simula una proyección fílmica a ojos nuestros, los espectadores de sala.

Y, por otro lado, esta pantalla de cine que es tanto proyección como dispositivo teatral, contiene una acción dramática que simula un filme proyectado, y es vista por los espectadores-actores como un filme "real". Esa doble condición medial de la pantalla de cine complejiza las relaciones con el medio teatral a través de sus condiciones materiales como pantalla y dispositivo escenográfico. Las operaciones propuestas se acercan al concepto de remediación de **Bolter & Grusin** (citado en **Rajewski**, 2020, p.452) como "representación de un medio en otro", donde la autora lo actualiza a partir de la combinación de medios análogos y digitales, en que la apropiación de prácticas representacionales en continuo movimiento se produce "a través de una combinación de diferentes formas mediales de articulación, presentes cada una en su propia materialidad" (p.452).

5 Estrenada en 1927, *Hoppla wir leben!* usó una concepción arquitectónica de puesta en escena donde una pantalla de cine interactuaba con los otros espacios.

Esta complejidad del dispositivo medial que presenta *Cinema-Utopia* despliega un modo de uso del cine como pantalla que luego es transmutada en escenografía. La remediación, uno de los submodos dentro de la categoría de referencias intermediales establecidos por Rajewski, simula una película, con escala de planos, iluminación y decorados. El doble juego ilusorio que evidencia su materialidad como proyección emulada del cine para los espectadores, es a la vez una película como tal para los espectadores-actores. Permite un ejercicio metateatral que, en último término, apela a un filme de ciencia ficción que más parece ser un documental sobre el futuro de Chile (el exilio en la dictadura militar).

De manera sorprendentemente anticipatoria, *Cinema-Utopia* plantea relaciones de intermedialidad dotando a la pantalla de condiciones ilusorias y materiales en una constante reelaboración medial, un continuum incesante que va y viene entre teatro y cine. Griffiero define a este ejercicio como “teatro cinematificado”, extremando las estrategias de otro realizador que explora el lenguaje del cine y las pantallas en escena, como Frank Castorf y el llamado “Teathermovie”⁶.

Hacia fines del siglo pasado, la *cinematización* de la escena es un recurso expresivo que comienza a ser usado por directores y dramaturgos, pensando el cine desde su lenguaje y su potencialidad simbólica, pero menos en su materialidad (proyección, pantallas). Es el caso de *KM 69, are you lonesome tonight?* (1992) y *Blue moon, el bar de los corazones solitarios* (1993), de Víctor Carrasco y Santiago Ramírez, obras en que el lenguaje del cine está remediado desde el uso de diapositivas y en una escenografía que recuerda al expresionismo alemán. En este caso, las fotografías proyectadas emulan al cine y complementan la dramaturgia, pero funcionan desde la ausencia material del medio filmico.

II. Instalación escénica: un desplazamiento del espacio teatral como primera práctica intermedial

Desde el 2000 en adelante, las estrategias con que entran a escena las primeras imágenes audiovisuales en la puesta en escena teatral no continúan la línea de cinematización planteada por *Cinema-Utopia*. Heredada de las artes visuales que había tenido un desarrollo significativo en las décadas del ochenta y noventa, estas modalidades desarrollan una tendencia que busca hibridar el espacio escénico hacia un territorio ligado a la performance y la video-instalación, donde las pantallas se presentan mediatizadas con el uso de monitores y proyecciones análogas (diapositivas y video proyección).

El proyecto *Minimale*, de Raúl Miranda y Leonardo Bustos, fue un corpus de obras que desde el 2000 reflexionó sobre los cruces mediales entre imágenes audiovisuales, artes visuales y un desplazamiento de la puesta en escena teatral hacia la performance y la instalación escénica. Estas obras, definidas por sus autores como “instalaciones de carácter transmedial y de cine vivo”⁷, abordaron las problemáticas de la imagen en escena desde su propia materialidad análoga y las posibilidades de la proyección en video, adentrándose en estrategias que progresivamente fueron tendiendo hacia el formato de imagen expandida. Escenificadas en el Salón Blanco del Museo de Bellas Artes, un espacio que acogió en esos años experiencias de arte medial e instalaciones, operaron en una zona de contaminación fronteriza a las prácticas teatrales con interesantes estrategias en cuanto a las intrusiones de las pantallas en el espacio *escénico-performativo*.

6 En el libro *Crossing media: Theater – Film – Fotografie – Neue Medien*, los investigadores Christopher Balme y Markus Moninger definen así a una producción teatral en los 90' influenciada en el lenguaje y las narrativas por el cine, siendo Castorf uno de sus exponentes más destacados.

7 Definición tomada de *minimale.cl*

En el caso de *MAC...TV* (2000), el uso de monitores cumple funciones como emisor de imágenes y como receptáculos materiales que irrumpen en la puesta en escena a nivel escenográfico e iluminación. Definida como transmedialidad o una exploración hacia un nuevo medio, se sitúa más bien en un ejercicio de teatralidad mediatizada en que las pantallas y proyecciones son parte de las estrategias del acto escénico. Por tanto, podríamos definirlo como desplazado hacia la performance y, en consecuencia, como parte de las estrategias del teatro posdramático.

El desplazamiento hacia una cierta idea de instalación escénica permite relacionar su práctica con la experimentación efectuada por las artes visuales chilenas desde la década del ochenta, donde se van combinando diversos medios como el videoarte, el *body art* y la videoinstalación. Estas prácticas experimentales y de resistencia política en sus inicios, *Minimale* las hereda como operaciones mediales que de Toro llama “la multiplicidad de medios y sus posibilidades de transformación” (citado en Villegas, 2017, p.25). Lo que en su momento pudo haber sustentado la categoría transmedial está más bien sujeto a operaciones intermediales de combinación de medios, objetos y textos, que se sitúan desde una tensión con la espacialidad escénica, y donde no se traspasa la experiencia del espectador hacia una participación del espacio compartido, cuestión que resulta fundamental en la *praxis instalativa*.

Si bien existió lo que para Diéguez (2007) es “la hibridación de la escena teatral con las artes visuales, los nuevos medios y las acciones performativas” (p. 14), no se advierte en estas obras un uso del espacio hacia una experiencia inmersiva del espectador, pese a algunos usos mediatizados de participación a través de las pantallas. Lo que parece haber ocurrido en esas tempranas prácticas es que este modo de uso se orientó hacia una tendencia posdramática del teatro de sala. En *MAC...TV* las pantallas funcionan como dispositivos en asociación, generando un corpus casi actoral, con incidencia dramática y presencia material, a la manera de las instalaciones en video que desde fines de los setenta realizó Carlos Leppe⁸.

Apuntando a una posible genealogía intermedial a partir de *Minimale*, ¿es la instalación escénica, como práctica heredada de las artes visuales, el primer modo de uso de las imágenes y pantallas que intervienen en las puestas en escena teatrales? En 2003, *Minimale* estrenó *Héroes/03*, una consolidación del concepto de instalación escénica en que la mediatización se aplica en varios niveles materiales y dramáticos. Cuatro televisores análogos transmiten en circuito cerrado imágenes de cuatro performers que están en el fondo del espacio escénico, y que son capturados a su vez por cuatro cámaras en distintos planos y en la cual sus textos son mediatizados por las voces captadas por celulares. Al medio del espacio, entre los televisores y las cámaras, hay un telón translúcido con una retroproyección de un espacio externo a escena.

La combinación de imágenes análogas (los televisores) y una imagen digital ampliada a modo de ambiente exterior, plantea diferentes grados de mediatización en la cual los performers son presentados al público simultáneamente tanto en su virtualidad como en la presencialidad, a través de una cualidad propia del video: la instantaneidad. Esto propone una fragmentación de la experiencia del espectador, a quien se le presenta la acción a través de las pantallas.

8 Leppe fue un artista conceptual chileno ligado a la performance y la videoinstalación. En la instalación *Sala de espera* (1980) recurrió al uso de monitores donde se mostró una performance de él mismo (*Las cantatrices*). Fuente: carlosleppe.cl

A estas relaciones entre la presencia física de los performers y también su proyección mediatizada, Valesini (2015) lo define como “escenografías descentradas”, donde la percepción opera dentro de estas construcciones efímeras en que “el punto de vista se desplaza al interior de la obra y se multiplica en relación al recorrido aleatorio elegido por cada espectador” (p. 98). Esta condición va a anticipar un modo de uso en que la imagen en escena va a presentar relaciones de presencia/ausencia de los performers y de un uso metanarrativo, que con los años se tornará en un recurso cada vez más frecuente. La instalación escénica como modo de uso de un espacio teatral ampliado y que se construye con los usos performativos del cuerpo, los nuevos medios y una *cinematización* de sus estrategias, parece ser la primera forma en que circulan las imágenes audiovisuales en escena.

En 1999, con *Dios ha muerto*, la compañía La Puerta comenzó a explorar una visibilidad que apuntó a intercalar distintos niveles narrativos en los usos mediales de las imágenes. En *Electronic city* (2003), la performance como práctica y la mediatización de las imágenes se inclinan hacia la instalación escénica. Aquí se superponen imágenes audiovisuales como proyección de un espacio diegético que funciona tanto como escenografía virtual (el cómic para ambientar y presentar al protagonista) como el registro en vivo. El protagonista se introduce en la presencialidad viniendo de la virtualidad de la imagen. También ocurre una grabación de un programa de TV, que permite un desdoblamiento permanente de las imágenes que evidencian su dispositivo técnico tanto en el registro como en su proyección. La evocación o representación parcial de los medios de la imagen dentro de la obra permite, como afirma Rajewski (op. cit.), “que el producto se constituye, por lo tanto, parcial o totalmente en relación con la obra” (p. 443).

Los próximos montajes de la compañía La Puerta darán cuenta de esta combinación de medios en un espacio que se presenta similar a la instalación escénica. En el caso de *Calias, tentativas sobre la belleza* (2007), las diferentes pantallas se relacionan materialmente con los medios que las significan (la pintura, fotografías en marcos luminosos, una gran pantalla cinematográfica) y sus propios límites determinan la especificidad medial y la posibilidad de resignificar sus imágenes de forma autónoma. Con mayor elocuencia que en *Electronic city*, La Puerta plantea en *Calias* la exploración de un espacio escénico híbrido que confirma que los supuestos originales que dan sentido a la instalación escénica en tanto procedimiento, como la mirada crítica sobre la representación, los objetos y el espacio, se afianzan también en un modo posdramático en que los performers, a través de imágenes plenamente diegetizadas, construyen relaciones posibles entre su propia presencia y ausencia, en un modo en que la virtualidad adquiere plena conciencia de sus facultades dramáticas.

La mirada crítica de la representación teatral que realiza La Puerta, permite suponer un afianzamiento de lo posdramático como una respuesta a las nuevas visibilidades que emergen. En el caso del espectador, Hébert y Perelli-Contos (citado en Thenon, 2017, p. 54) proponen que este teatro de imágenes busca “cambiar sus hábitos perceptivos y a transformarse en *spect(a)ctor*. Ante esto, el espectador se vuelve, más que testigo de realidades o un receptor pasivo de imágenes, un agente organizador del acto de ver”. La diferencia con el planteamiento que supondría la instalación escénica en los procesos de percepción es que esta experiencia se desarrolla en el teatro de sala.

Los planteamientos escénicos de la compañía La Puerta discurren hacia un espacio posdramático en que el uso de pantallas e imágenes audiovisuales son un elemento significativo que reorienta una nueva acción dramática con profusión de dispositivos evocados en continua e incesante actividad intermedial. Ese camino se irá complejizando en los siguientes montajes de la compañía, como *Plaga* (2009) y *Páramo* (2010), y en otros títulos relevantes del período, como *Cristo* (2009).

Si bien este modo heredado de las prácticas *instalativas* es el primero que advertimos con uso de imágenes audiovisuales, la *cinematización* de las puestas en escena ofreció en esos años dos hitos ineludibles de presencia tanto material como simbólica del cine en el espacio escénico: *Maleza* (2006) y *Sin sangre* (2007).

Con *Sin sangre*, la compañía TeatroCinema comenzó su trayectoria con montajes propios luego de escindirse de la compañía La Troppa, apuntando desde su inicio a una compleja relación intermedial fundamentalmente con el cine, pero donde también son convocados la fotografía, literatura, cómic, animación y música. Dramaturgicamente, el montaje tiene la estructura de un *film noir*, con una narración retrospectiva, personajes arquetípicos y un sentido fatalista en la historia. La puesta en escena usa dos grandes ejes en relación a la relación intermedial entre teatro y cine: una es la presencial medial del cine como proyección, usando el espacio escénico de manera frontal como si se tratara de una película proyectada de forma estándar; la otra usa la posproducción digital entre varios medios (animación, motion graphics) para “componer” una imagen cinematográfica hecha en vivo, por ende, en el espacio y tiempo teatral.

En esta combinatoria, las referencias intermediales del cine dentro del teatro, permiten “generar una *ilusión* de las prácticas específicas de otros medios” (Rajewski, p. 446). Esto funciona de manera doble, puesto que más allá del carácter simbólico de usar narraciones, personajes y estéticas de un género particular y reconocible, la presencia del medio juega a su vez con el componente ilusorio de la proyección cinematográfica. Es decir, de la ilusión óptica que simula el movimiento en pantalla. En el momento de su estreno, se habló que *Sin sangre* se instalaba en un espacio medial más allá del teatro, por la combinación de imágenes de distintos tipos, escalas y naturalezas que se proyectaban en escena, “empequeñeciendo” la dimensión teatral. Si bien este montaje no parece verse desde un espacio de indefinición o hibridez medial porque su intención de cinematización de la escena es evidente, propone un espacio de intermedialidad en que lo proyectado, óptica e ilusoriamente, expande la dramaturgia hacia un territorio visual determinado por el cine. Villegas (op. cit.) lo define en tres direcciones: “el cine como referencia implícita, en cuanto personajes, motivos, imágenes; la inclusión del lenguaje del cine dentro del teatro; la utilización del cine dentro del espectáculo teatral” (p. 129). *Sin sangre* y las posteriores obras de TeatroCinema proponen en ese sentido un proceso intermedial en dos direcciones, en que el fundamento ilusionista con que se trabajan las imágenes de raíz cinematográfica dentro del montaje teatral, tiene también el efecto de preservar la ilusión teatral y no desplazarla hacia un concepto posdramático. Esto porque la actuación (cuerpos dramáticamente orientados, el uso artificialmente teatral de las voces y la disposición espacial hacia la cuarta pared del teatro), darían cuenta de un proceso que está ocurriendo en el medio teatral y, específicamente, dentro de un paradigma dramático y no post.

La otra obra que en esos años trabajó un modo de uso de las imágenes cinematográficas en escena como proyección medial y simbólica del cine, es *Maleza* (2006), del colectivo del mismo nombre. A diferencia del carácter ilusionista de *Sin Sangre*, en este montaje

las relaciones intermediales del cine hacia el teatro se construyen desde la especificidad narrativa, cultural y medial que ofrece un filme particular: *Sicosis*. En la historia, dos amigas comparten en una casa del sur de Chile junto a la madre postrada de una de ellas. Las jóvenes buscan la manera de huir de la casa y ven en un cine el filme de Alfred Hitchcock, y luego tienen escenas en que experimentan situaciones parecidas a aquella cinta.

La puesta en escena tiene como eje narrativo y medial una animación en stopmotion, donde se proyecta la historia junto a la construcción del sonido para cine, conocida como foley. Esto es, las actrices agregan voces y efectos sonoros al filme animado que es proyectado simultáneamente. Este recurso propone la simultaneidad de las actrices de cuerpo presente y proyectadas en la animación, alternándose de acuerdo a la acción dramática. Esto genera una relación transmedial en que el modo de producción del cine es reconvertido dentro de la representación teatral a través del concepto tipo “cine en vivo”, definido por la directora inglesa Katie Mitchell en sus obras, donde el rodaje de una película se presenta como parte de la acción dramática. En el caso de *Maleza*, dentro de la animación en pantalla vemos secuencias originales de *Sicosis*, filme que las actrices de carne y hueso presencian como parte de la animación proyectada, produciéndose una triple relación de transmedialidad.

Las relaciones intermediales de *Maleza* son de compleja operatoria. En primer lugar, más que el carácter simbólico del medio, se trata de la “huella” de un filme en particular y sus implicancias culturales, las que permean no solo la percepción e imaginaria del espectador, sino que además ciertas escenas y decorados que dialogan como evocación de *Sicosis*. Esta referencia cultural no solo se presenta a nivel simbólico, sino que ciertas escenas del filme son proyectadas o están diegetizadas dentro de la animación. Así, se proyectan en forma de meta-imágenes en que estas se integran al *stopmotion* en una singular forma de intermedialidad intrínseca⁹ que ocurre en otro medio, el teatro.

Pero, además, la proyección del filme animado está integrada dramaturgicamente y se interrelaciona con las actrices y su dispositivo de audio y producción. El desplazamiento entre los mismos personajes, ya sean de cuerpo presente o en animación, genera una autoconciencia medial compleja en que se producen simultáneamente operaciones de transmedialidad (el foley del cine se constituye en un dispositivo teatral) y de multimedialidad, en que la película animada convive como tal junto al hecho teatral, sin dejar de ser animación. A decir de Hagemann (op. cit.), “la particularidad del teatro es la co-presencia del espectador y el lugar de producción” (p. 21), lo que en *Maleza* opera como una dualidad: como postproducción del filme proyectado, a través del uso del foley, y cuando el medio teatral los acoge, al ser una performance mediada por la dramaturgia pero determinada por el medio cinematográfico.

Esta autoconciencia de los medios presentes en *Maleza*, la ubica en una posición opuesta a *Sin sangre*, pese a que ambas obras comparten el modo de uso de la imagen cinematográfica como proyección medial y simbólica. En el caso de TeatroCinema, la *cinematización* de la dramaturgia visual se profundizará en sus montajes posteriores en la idea de la ilusión de la imagen cinematográfica vinculada a sus posibilidades dramáticas en escena.

9 La intermedialidad intrínseca, según Rajewski, son las relaciones que presentan los medios en el tiempo, como parte de derivas histórico-técnico-mediales, y asumen una perspectiva diacrónica.

El otro montaje relevante de esos años fue *Cristo* (2008), de la compañía Teatro de Chile, obra que presenta una compleja interrogación sobre la construcción de realidad a través de la crisis de la representación de las imágenes y del propio teatro. A partir de la constatación del fracaso en representar la imagen de Cristo, el montaje presenta imágenes con diversos usos que van problematizando este concepto. El primero está dado por una tensión en la constitución material de la imagen que se hace desde la proyección digital, cuyos límites son manipulados por cajas de cartón movidas por los performers. Este es usado en la obra como recurso para tensionar la representación porque es un material moldeable, neutro, que puede convertirse o representar cualquier cosa, además de ser reutilizable.

El cuestionamiento de imágenes que no solo desafían su propia materialidad, sino que cuestionan su poder representacional es puesto a prueba en *Cristo*. Son imágenes que al escaparse de sus márgenes experimentan una temprana asimilación del formato de imagen expandida (o, en este caso, imagen contraída). Esta autonomía para presentar imágenes necesita de la dimensión performativa de la puesta en escena, en que la construcción de la dramaturgia como si fuera un proceso le confiere una cualidad dinámica e interactiva que se hace patente con el otro uso que las imágenes tienen en *Cristo*.

Estas son proyecciones en pantalla ampliada de un registro en vivo que se realiza en escena, en circuito cerrado, en la cual los performers improvisan una acción que es parte del proceso creativo de la obra. Un camarógrafo sigue a estos y las imágenes se transmiten a la pantalla y no dudamos de su verosimilitud. Pero esta improvisación se revela como una simulación por lo que estas imágenes rompen no solo su verdad, sino que desafían además el hecho de que se trate de imágenes registradas en vivo y, por tanto, incuestionablemente realistas. Al respecto, la directora Manuela Infante (2010) reflexionó sobre esta práctica: “Una improvisación simulada es más corrosiva para la teatralidad que una improvisación real, pues esta última sostiene la distinción real/ficción, mientras que una improvisación simulada pone en crisis la distinción misma” (p.12).

Las imágenes producidas en la puesta en escena y proyectadas en vivo, que recogen este proceso de “ensayos”, ponen en tensión a la imagen documental como representación del archivo y con registro en vivo. Antes de que el teatro documental comience a utilizar la imagen audiovisual, *Cristo* la desmonta de sus posibilidades verosímiles apuntando a desdibujar la frontera entre realidad y ficción.

Para el final de la primera década del siglo XXI, la modalidad derivada de la instalación escénica se ha convertido en la estrategia inicial de la imagen audiovisual en la puesta en escena. En ese sentido, *Cristo* ilustra el desplazamiento de los experimentos más centrados en la espacialidad, hacia un territorio posdramático que, al decir de Cornago (2006), se determina “por el grado de resistencia que va a ofrecer a la propia representación; consiste en textos fragmentarios, donde no se finge una situación de comunicación, de ahí que no abunden los diálogos realistas, sin personajes ni acciones claramente definidos y a menudo con un fuerte tono poético” (p. 5).

En 2009 la compañía La Puerta estrenó *Plaga*, una consolidación en su propuesta de un teatro mediatizado en que la proyección de imágenes digitales se abre hacia una concepción cada vez más expandida, como duplicación de los performers mediante un circuito cerrado de video, y como iluminación. *Plaga* da cuenta de una acabada virtualidad en el plano escénico en que la imagen registrada en vivo de los performers y proyectada en

una gran pantalla dividida, coexiste simultáneamente con la presencia física de los mismos, entrelazando texto, puntos de vista y ángulos de cámara. Como en las estrategias de sus anteriores montajes, en *Plaga* la compañía La Puerta usa una proyección digital en que la tensión entre presencia y ausencia del performer se convierte en una interrogación compleja de las nuevas posibilidades de puesta en escena. Si, por un lado, *Plaga* produce imágenes en escena a vista del espectador (registradas en vivo en circuito cerrado y con recorte *chroma key*), también introduce una presencia virtual del performer mediado por pantallas, cámaras e incluso sistemas de audio. Si bien esta obra instala inicialmente estas interrogantes con el cuerpo físico aún en total presencialidad, está instaurando lo que Cornago (2004) describe que “la mirada delega en los aparatos y el cuerpo se desmaterializa” (p. 600). Como cierre de la primera década del presente siglo, *Plaga* abre el camino hacia la confluencia de otros medios en relación con el teatro en que la tensión entre el cuerpo presencial frente a su ausencia mediatizada va a marcar nuevos derroteros de puesta en escena.

III. Hibridaciones Complejas

Al iniciar la nueva década, la rápida evolución tecnológica de la posproducción digital, y en especial la animación digital, permitió proyectar en escena visualidades amplias que plantean nuevos desafíos a la relación entre las imágenes y la escena.

El concepto de imagen expandida proviene de la seminal definición de Gene Youngblood, *Cine expandido* (2012), y actualiza el estatuto de las imágenes en la era digital, donde las fronteras entre diversos medios se han difuminado casi por completo. No es solo una cuestión de las propiedades de cada medio en interrelación con otros, sino que además problematiza los propios límites materiales de la proyección de imágenes ya que centra su reflexión entre pantalla e imagen, entre lo material y lo virtual, y entre presencia y ausencia.

Así, la animación digital propone nuevas relaciones performativas entre actor y espacio y permite expandir sus funcionalidades hacia una concepción integral del espacio escénico, lo que incluye iluminación y escenografía. El caso de *El hombre que daba de beber a las mariposas* (2010), de TeatroCinema, es elocuente en esta virtualidad que, volviendo a Youngblood, indaga en la cualidad sinestésica de la imagen que permite situar “el reconocimiento del proceso de percepción” (p. 97), a partir de la experiencia de la conciencia. En el caso de esta obra, se usa la animación digital y secuencias en 3D proyectadas como única escenografía: una película íntegra que es proyectada en escena donde el juego ilusorio acentúa las referencias intermedias del cine dentro del espacio escénico. Al tratarse de una historia cercana al género fantástico, produce lo que para Rajewski es estar “expandiendo los modos representacionales del medio referido” (p. 448).

Esta modalidad permite ampliar la idea de la “imitación” del cine en escena. En su uso amplio de planos y montaje, la relación presencia/ausencia adquiere una tensión mayor al estar los performers permanentemente en función de esta virtualidad que impone la proyección. Además, esta se presenta en un formato expandido en que, tanto material como simbólico, excede la cinematización de la escena, proponiendo nuevos procesos de percepción que resignifican la experiencia del espectador.

En solo una década, la evolución tecnológica de los sistemas de proyección digital permitió una combinación medial más flexible que las interacciones mediadas por la tecnología analógica, y eso también facilitó la práctica con las imágenes expandidas, con la

subsiguiente reorganización espacial de los materiales escénicos. El caso de *Psicotrip*, de Teatropan (2012), es un temprano acercamiento a este modo de uso en que la imagen se extiende como un factor escenográfico y lumínico que reorganiza a su vez, perceptivamente, las relaciones entre imagen y escena. Una proyección a lo ancho del escenario instala una escenografía que a su vez es “intervenida” por cortinas traslúcidas que le dan textura y movimiento a la proyección. Al mismo tiempo, un andamio que se mueve horizontalmente genera un efecto de división a la manera de una minipantalla que parece desdoblarse de su imagen base. Los recursos escenográficos que se superponen a la proyección digital dan cuenta de una combinación medial en que dispositivos teatrales “impiden” la completa remediación que hace la animación digital en video del espacio teatral. Así, el efecto ilusorio que vimos en *El hombre que daba de beber a las mariposas* se interrumpe en estos dispositivos que tensionan la simulación que se espera de los medios digitales.

Para inicios de la segunda década, las primeras exploraciones en el modo de imagen expandida y su función inmersiva en la escena, van dando cuenta de una dramaturgia que ya no puede pensarse sin el componente audiovisual y, por lo tanto, apuntaría conscientemente hacia una dramaturgia visual. De manera contigua, la evolución tecnológica que permite proyecciones de mejor resolución y a gran escala, junto con cámaras pequeñas y flexibles, permitieron poner en escena registros en vivo y grabaciones que complejizan la dimensión temporal en la relación entre presencia y ausencia de los performers. En estos modos de uso, la tendencia hacia una visualidad cada vez más omnipresente -y por tanto dependiente de procesos tecnológicos- supone una tendencia hacia la plástica del espacio en desmedro del espacio dramático, y eso puede justificar el abandono de la representación para situarse en la esfera de la performance. Así lo explica Lehmann (op. cit.): “una realidad esencial del teatro posdramático es el cambio de atención y énfasis lejos de la representación; el trabajo o proceso de creación/presentación como parte de una situación” (p. 324).

En 2012 se estrenó *El año en que nació*, de Lola Arias, montaje que utiliza las imágenes como registro documental, es decir como evidencia visual de testimonios situados en la esfera de lo real/testimonial, ya sea como archivo o como registro en vivo. Las formas documentales que comenzarán a aplicarse desde este montaje, dan cuenta de una variante muy cinematográfica en el uso del archivo, el que siendo ejecutado en vivo por los mismos performers, permiten nuevas relaciones temporales entre presente y pasado, o entre registro y archivo. La irrupción de las imágenes en el teatro documental produce nuevas relaciones intermediales en su relación con el espacio escénico, ya que no hay una remediación del medio que ingresa, sino que se usa parcialmente el cine o video para apoyar el relato dramático, y construye por tanto una relación multimedial. Lo singular del proceso, es que las imágenes se producen en escena y sus materiales están expuestos al público y proyectados en una pantalla.

Entre 2009 y 2013, las cuatro categorías detectadas están en vías de consolidar sus operaciones. 2013 es el año en que la compañía Maleza estrena su segunda obra, *Un poco invisible*, la que perfecciona los procedimientos de la obra anterior en cuanto a indagar las diversas interacciones materiales entre la proyección de cine y el teatro. Junto al trabajo de posproducción de cine (foley) convertido en performance teatral, las actrices están entre dos proyecciones, una retroproyección con la animación proyectada, y una proyección delantera que agrega efectos y apariciones, como si se tratara de efectos visuales de cine. Estas operaciones, siguiendo la definición de Rajewski, la podemos enmarcar como combinación de medios en un proceso de meta-mediación. Se genera un diálogo entre lo performativo (la actriz físicamente presente) junto a su coprotagonista animada, mientras este último

personaje habla en la voz de otra actriz que está a un costado, realizando la producción sonora o foley. A diferencia del cine en vivo de Mitchell, que se inclina por exponer el entramado tecnológico de un rodaje, en *Un poco invisible* cada medio (cine y teatro) preserva sus propiedades análogas y, por momentos, se simula invertir el rol del medio que acoge: pareciera que la proyección del filme “recibe” dos actrices teatrales que evidencian en escena las formas en que se posproduce esa película.

En una elocuente escena, un *petit theatre* (dispositivo teatral de pequeñas dimensiones) es puesto en escena por dos operadores, con marionetas que comienzan a ser manipuladas. Hay una pequeña cámara que registra y proyecta en la pantalla los cuerpos de las marionetas manipuladas. Mientras que frente a la pantalla y detrás del *petit theatre*, la actriz real interactúa con la proyección que muestra a las marionetas. La sofisticada comprensión medial de la escena reflexiona sobre lo análogo y lo digital, reflejado en la relación entre presencia y virtualidad de la performer, que se entrelaza sucesivamente. Pero, además, esta comprensión medial apunta a “romper” la representación a través de un entramado de medios que muestran explícitamente su construcción mientras se recupera la dimensión central del acto teatral, donde concurren video (registro), marionetas, cine, dispositivos de audio y teatro.

Un poco invisible plantea la interrelación análogo-digital de la proyección medial y simbólica del cine en escena, con plena conciencia de la ruptura de la representación. Ese mismo año TeatroCinema estrenó *Historia de amor*, la que puede ser entendida como su contraparte digital, ya que la proyección apunta a construir una ilusión total. La obra utiliza el lenguaje del cómic para narrar un relato visual íntegramente en viñetas y donde los performers actúan entre dos pantallas que muestran una animación digital que genera un poderoso efecto cinético. La exacta mimesis del cómic que provee esta animación al reproducir cuadros y viñetas, pareciera que fuera una transposición de este medio al teatro, pero con rasgos singulares: al ser un relato visual en movimiento, la secuencialidad que en el medio original se realiza a través de la lectura, acá la provee una proyección que *cinematiza* el espectáculo. Esta cualidad, generalmente inadvertida, produce lo que Rajewski llama “el carácter *como si* de las referencias intermediales como también a la cualidad específica de generación de ilusión que les es inherente” (p. 445). De esta manera, la cualidad fundamental de *Historia de amor*, dentro de la categoría de proyección medial y simbólica del cine, es el carácter ilusorio que referencia al cómic y que se convierte, en ese sentido, en una forma que manifiesta medialmente, aunque en su ausencia, al cine.

Las categorías identificadas plantean en esos años interrogantes relevantes respecto al uso tecnológico de las imágenes. Esto porque algunas obras del período parecen privilegiar aún el diálogo entre lo analógico y lo digital como espacio de interacción, como en *Déjate perder* (2012), de Francisco Krebs, y *La imaginación del futuro* (2013), de la compañía La Re-sentida. En ambas, la proyección o la grabación en vivo proyectada respeta la materialidad del medio referenciado, incluso mostrando los sistemas de grabación. En una obra que usa tecnologías digitales como *Santiago high tech* (2014), de Krebs, se proyectan imágenes en 3D como las cuadrículas de perspectiva usadas en los albores de la animación digital, donde la intención parece ser el evidenciar cierta cualidad anacrónica en su uso. La excepción es la citada *Historia de amor*, donde se produce una preeminencia absoluta de la imagen digital en escena, donde los performers interactúan con la proyección en lo que podríamos definir como una virtualidad absoluta, no habiendo ningún dispositivo en escena que reenvíe a una cualidad teatral.

Esta obra, en su radicalidad formal, plantearía una noción amplia de una dramaturgia de la imagen, considerando las variables descritas por Teira (2020) sobre si predomina la escena teatral o bien los usos de la imagen: respecto del tiempo, respecto de la disposición espacial y sobre la acción dramática (p. 299). Como vimos, *Historia de amor* es una obra concebida en su totalidad bajo el concepto de remediación, donde se busca reproducir el cómic en que, para lograr el efecto ilusionista, los performers ponen en movimiento las viñetas según la lógica de narrativa visual propia de ese medio. En ese sentido, la imagen proyectada en escena cubre las dimensiones temporales y espaciales y, sobre todo, guían la acción dramática. Esta funcionalidad amplia, que Teira la define como videoescenografía, se refiere a que “afectan a la percepción del espacio escénico, tanto a nivel escenográfico como de iluminación y, en definitiva, de ambiente y consiguiente atmósfera” (p. 302). En nuestras categorías, las imágenes en *Historia de amor* han sido catalogadas como un modo de uso del cine como proyección medial y simbólica, pero en este caso este rasgo lo acerca al formato de imagen expandida puesto que la proyección se apropia de todo el dispositivo teatral y donde, más allá de los performers y sus acciones, no existe *teatralidad* que conviva con la imagen. Es, por tanto, una dramaturgia que se construye, en el texto y en las acciones, desde una dependencia total con la visualidad.

Esta combinación entre las categorías detectadas comienza a ser trabajada de manera más consciente promediando la segunda década del siglo, lo que da cuenta de una singular condición: la influencia del cine como medio permanece más bien en un plano simbólico y cultural, pero las propiedades de este medio permiten acercarse a la noción de imagen expandida, donde esta puede adquirir otras funcionalidades. El caso de la compañía Colectivo Zoológico es ilustrativo en esta mutación en que uno de sus ejes importantes, es el registro de imágenes en vivo. En *Un enemigo del pueblo* (2014) aparece nuevamente la manufactura del cine como en *Maleza* y *Un poco invisible*, pero desde un set de rodaje instalado en el centro del escenario. La cuarta pared ausente es, en un momento, una ventana hacia los espectadores y en otros una pantalla. Dentro, los performers realizan sus escenas y vemos, en esta pantalla/pared dividida en la mitad, la grabación en vivo en un lado y la acción real en el otro. Los dos medios operan simultáneamente a través de una puesta en escena y de una puesta en cámara. Pero, fuera del set, en el espacio “off rodaje” -por decirlo así- la acción dramática prosigue y otros personajes entran y dialogan con personajes que vemos a través de la pantalla. Esta estrategia nos propone elocuentemente una doble percepción de las imágenes ya que estas presentan distintos planos del mismo hecho, y donde las tomas de video se orientan hacia objetos y detalles, mientras que la puesta en escena que vemos responde a la acción dramática en su globalidad.

La extrema flexibilidad de las imágenes con que trabaja esta compañía, es un ejemplo de los distintos significados materiales y discursivos de estas en el acto escénico. La proyección del registro en vivo no solo aporta simultaneidad de la acción y la relación entre presencialidad y virtualidad de los performers, sino que además esta imagen es manipulada en la posproducción alterando su estructura y dimensiones, agregando una cualidad polisémica en la que es “habitada” por los performers. Así lo explica el actor y director de la compañía, Guillermo Aguirre:

“Creo que algo que orienta esa organización de la mirada, es no establecer un rol jerárquico entre personaje, acción, palabra dicha y luego lo que se ve, como algo subsidiario de la narración, de los acontecimientos. Para mí, las obras están concebidas de tal manera que la performance es construir la imagen”¹⁰.

10 Entrevista sobre el proceso creativo de Colectivo Zoológico en Sesiones Arde (julio 2021).

Un elocuente ejemplo de estas prácticas se da en *Dark* (2016), donde la imagen en vivo es producida en la puesta en escena tanto como detrás de la proyección, usando como nexo el *chroma* o recorte. Así se producen relaciones que indagan en la ausencia del cuerpo y en su presencia virtual, incluso en la remediación de la técnica de sombras chinas a través de la pantalla. Esta imagen proyectada está manipulada en sus dimensiones, alterando el formato propio del cine por uno más apaisado, lo que permite adaptar su ancho a una función escenográfica amplia.

Este registro en vivo plantea asimismo generar interacciones en tiempo real que más que una dicotomía entre presencia y virtualidad, produce una duplicación del mismo en escena, instalando una dualidad perceptiva que Maldini (2018) la define como “una forma más activa y comprometida con lo multisensorial” (p. 440). Los cuerpos en escena en Colectivo Zoológico parecen estar siempre en fuga, a punto de entrar en la virtualidad de la imagen o viceversa, recuperando la presencialidad en escena. Esta doble condición hace que la dramaturgia de la imagen sea pensada desde el desplazamiento que implica, como describe Aguirre, en que la performance o los performers se definen a sí mismos por su capacidad de construir la imagen.

Si pensamos que el registro en vivo permite nuevas relaciones entre presencia y ausencia a medida que las cámaras se hacen más pequeñas y flexibles, también su uso se circunscribe con facilidad al testimonio, tanto en ficción, en lo que podemos definir como una “performance paródico-televisiva”, como en el formato documental, como registro de performers o archivos. En *La dictadura de lo cool* (2016), La Re-sentida hace un uso frenético de la cámara en mano para reelaborar medialmente una técnica televisiva como el testimonio o “cuña”, lo que permite además generar desplazamientos que Teira (op. cit.) describe “que afectan la percepción del espacio escénico” (p. 302), ya que permite llegar con la proyección a espacios poco visibles para el espectador.

Donde la proyección del registro en vivo adquiere una textura más polisémica, es en el formato documental. Si bien se acepta que la presencia de cuerpos y objetos en el acto escénico conlleva una verosimilitud que la imagen proyectada no puede equiparar, las obras del colectivo La Laura Palmer plantean una divergencia, con un uso del archivo y el testimonio dentro de contornos performativos. En *Esto (No) es un testamento* (2017), la imagen se proyecta en un locker que asume funciones de pantalla y también de escenografía, aportando una imagen texturizada que va variando en la medida que la cámara registra piezas de archivo o esté grabando dispositivos que complementan el testimonio en escena. En una escena, los actores narran un sueño (real) de uno de ellos junto a una miniatura escenográfica, mientras que la camarógrafa se graba a sí misma y su imagen es proyectada en fundidos con otras que muestran bosques y cielos. La intención de poetizar visualmente el testimonio adquiere contornos que podrían escapar de su vocación documental, pero ilustra una función “atmosférica” del registro que otorga capas que complejizan la intencionalidad documental.

¿Cómo hacer convivir una imagen que debiese ser documental, si sus usos tienden a la performance no solo de los actores, sino que de los objetos? A diferencia del cine y su potencia ilusoria y evocativa en escena, las imágenes de video, a juicio de Cornago (op. cit.), “apuntan a un mayor grado de realidad e inmediatez, hacen visible su materialidad y quizá por eso también su imperfección” (p. 600). En *Amanecerá con escombros sobre el suelo* (2019), La Laura Palmer intenta “diluir” esa imagen documental hacia una *representación* consciente del archivo y el testimonio, ampliando sus funcionalidades. En una escena, una performer narra el momento en que un edificio le cayó encima durante el terremoto del

27/F. Es envuelta en cajas de cartón mientras la cámara la muestra junto a detalles que simulan escombros. La imagen reproduce el caos que narra y los objetos son manipulados por otros performers como si se tratara de una dramatización. Luego, ella se incorpora y en la imagen siguiente vemos la grabación real de su rescate, mientras ella sigue narrando la experiencia.

La tensión explícita entre la imagen de archivo y sus posibilidades de manipulación se convierte, en el caso de esta compañía, en una singular forma de remediación de prácticas escénicas dentro de la imagen. Los materiales de archivo (fotografías, cartas, videos) y otros objetos gráficos y miniaturas, son intervenidos para acompañar los testimonios con recursos teatrales muy simples y artificiales, pero que al ser grabados en vivo como apoyo del performer, generan una capa documental que apunta a poetizar el testimonio a través de la afirmación de la imagen como sostenedora de la verdad escénica.

La combinatorias entre las categorías, hacia el final de la segunda década, permiten afirmar que los usos de la imagen se hibridan a medida que los softwares de creación y edición digital permiten nuevas posibilidades en la creación de imágenes en escena. En ese sentido, la imagen expandida se manifiesta como la categoría en que el desarrollo tecnológico se desarrolla más significativamente. Es aún una indagación aún temprana de sus alcances, posiblemente por el escaso conocimiento de dichas tecnologías, pero al menos hay una categoría, la de proyección medial y cultural del cine, la que va exhibiendo su adaptabilidad al nuevo escenario que propone la imagen expandida, con diversos matices.

En oposición a esta búsqueda de hibridez medial, la compañía La dramática Nacional recupera cierta condición primigenia de la proyección del cine en escena. En *Chañarcillo* (2014) se recurre a una remediación simulada, donde performers tras el telón simulan ser parte de una proyección. En *La canción rota* (2016), una pantalla panorámica se convierte en escenografía virtual y referencia temporal del relato, y a la vez proyecta dos cortometrajes con información autónoma pero relevante para la historia. Finalmente, en *Almas perdidas* (2017), el dispositivo reenvía a los postulados de Piscator donde el cine se proyecta en autonomía, como una combinación de medios. Un corto es proyectado íntegro, a la manera de un prólogo, sin proceso de intermedialidad en escena. La pantalla luego proyecta imágenes documentales y otras que muestran a los personajes en acciones que complementan la acción dramática. Finalmente, el epílogo de la obra ocurre en pantalla, en un espacio diegético distinto a lo representado (es una playa). En estas combinaciones, el medio cinematográfico mantiene sus propiedades, pero la disposición del montaje considera la pantalla dentro de una estructura arquitectónica que, sin ser en formato expandido, se integra al diseño escenográfico.

Hemos afirmado que Teatrocinema había extremado las posibilidades de la proyección medial y simbólica del cine hacia una integración con las funcionalidades de la imagen expandida, pero sin renunciar a la condición ilusoria del cine. En *La contadora de películas* (2015), el carácter *como si* de las referencias intermediales que advertía Rajewski, y ejemplificado en *Historia de amor*, se acentúa a través de una operación que evoca la materialidad del medio no solo desde la proyección, sino que del soporte (rasgados del celuloide, quemaduras, perforaciones de fotogramas). Este rasgo se suma a que se dramatizan escenas de filmes en una especie de fabulación visual muy teatralizada que potencia el carácter ilusorio del montaje. A través de este rasgo fabulador, se reinterpretan escenas de películas reales (*Giordano Bruno* o *Godzilla*) como una referencia intermedial en que el actor/actriz en escena además dialoga simbólicamente desde su espacio teatral con la proyección, puesto que está “contando” la película que además representa.

Esta estrategia plantea una puesta en escena en abismo entre teatro y cine, porque el medio referido opera dos y hasta tres veces simultáneamente: con la referencia intermedial de base, luego las escenas que la protagonista recrea dentro del relato, y cuando es parte de la historia con su familia. Si bien nuevamente en Teatrocinema la virtualidad de la puesta en escena juega un papel totalizador en cuanto a imagen, hay momentos en que esta se escapa a referenciar el medio cinematográfico y cumple un rol más amplio e integrador de cuestiones escenográficas, lumínicas y perceptivas.

Teatrocinema continuará referenciando al cine medial y simbólicamente, pero sus usos de la imagen irán progresivamente explorando una amplitud más allá de la analogía estética-narrativa del cine. En *Plata quemada* (2019), historia de un atraco al estilo *film noir*, las imágenes remedian nuevamente al cómic, pero se recupera la teatralidad de cuerpos y objetos como factor primordial. Estas imágenes devienen en un mayor grado de abstracción y se desbordan de su propia condición cinematográfica hacia una vinculación con otras imágenes que amplían la funcionalidad narrativa hacia una percepción desregulada de sus límites. *Plata quemada* plantea, por primera vez en la compañía, el desplazamiento del carácter ilusorio de la representación ligado a la matriz espectacular que provee el cine. La concurrencia medial del cine y el cómic en escena es, ahora, abiertamente evidenciada en sus modos de producción. Y su consecuencia, el desplazamiento de las imágenes en escena hacia una especie de conexión con otras imágenes en un sistema de flujos que se expanden en escena. De esta manera, y en sus siguientes obras como *Rosa*, la compañía irá ampliando la condición de lo intermedial hacia una noción de hipermediación, como describe Kattenbelt (2010), en que se usan técnicas de “fragmentación, yuxtaposición, repetición, duplicación, aceleración y desaceleración para enfatizar e intensificar la experiencia de la continuidad de la actuación misma” (p. 35).

Un caso significativo de un sistema expandido de imágenes en escena, lo presenta *Molly Sweeney, ver y no ver* (2018), donde las imágenes buscan generar una conexión perceptiva con el mundo de la ceguera. El espacio escénico usa tres paredes como un cuadrado abierto en que la proyección “deambula” sin fronteras definidas, entre animaciones digitales de formas indefinidas. Transmitir la percepción visual del personaje ciego se traduce en un modo que prefigura posteriores tratamientos de arte inmersivo -si bien limitado por el espacio escénico- en que estas imágenes funcionan como un sistema interconectado entre lo diegético, lo tecnológico y lo perceptual. Youngblood (op. cit.) había descrito a propósito del cine expandido, que “la aplicación estética de la tecnología es el único medio de alcanzar una nueva conciencia que se corresponda con nuestro nuevo entorno” (p. 212). Este marco de acción define significativamente todos los usos de la imagen en nuestro actual entorno digital. *Molly Sweeney* plantea preguntas sobre cómo los nuevos medios digitales en escena pueden producir o no referencias intermediales de otros medios (análogos), ya que su misma composición de imágenes resistentes a formas reconocibles pareciera dificultar el proceso.

Al cerrar la década, la irrupción de las imágenes expandidas relacionadas con los nuevos medios digitales, es aún un camino por transitar. Por el contrario, las variadas operaciones con que los medios audiovisuales pueden tensionar nuevas formas de la escena teatral, tienen un ejemplo elocuente en *Casa de muñecas* (2019), de Colectivo Zoológico. Tomando un referente de la dramaturgia moderna como el texto de Henrik Ibsen (1879), el montaje subvierte la idea del set de rodaje visto en *Un enemigo del pueblo*, para construir

una puesta en escena determinada por la simultaneidad medial de la acción dramática, ya que varias cámaras operadas por los mismos performers, registran sus propias acciones, generando un contrapunto entre la presencialidad de la escena y los diversos énfasis y puntos de vista que son producidos para la cámara.

La proyección ocupa la pared posterior de la escenografía y es más alta que el formato apaisado habitual de la proyección de cine, convirtiéndose literalmente en un video wall donde las imágenes se tornan omnipresentes. Con total transparencia, el aparataje técnico deambula fragmentando la puesta en escena hacia una doble acción dramática y visual que si bien evidencia sus materialidades en tanto video (las cámaras, trípodes y luces se mueven por todo el espacio), están tras la acción dramática que sigue siendo el principio ordenador de la puesta en escena.

Esta singular dependencia de la imagen a la acción dramática pese a su omnipresencia, plantea nuevos niveles en la concurrencia medial entre video y teatro, ya que parece ocurrir una mutua dependencia que, citando a Teira, podemos definir como “diálogo intermedial”, donde cada uno de ellos depende del otro para encontrar su centro neurálgico. Esta dependencia se manifiesta en la compleja planta de movimientos de los performers que las cámaras van siguiendo, creando planos con intencionalidad expresiva y enfatizando situaciones dramáticas, tras la idea mencionada por la compañía de que la performance construye la imagen¹¹.

La década se cierra así con una consolidación de las posibilidades de la imagen de cine/video en escena, generando complejas relaciones intermediales que, abriéndose hacia una modalidad expandida como el uso de la pantalla de grandes dimensiones, no renuncia a su funcionalidad narrativa en el espacio escénico.

IV. Conclusión

Estas dos primeras décadas del presente siglo evidencian que el origen en el uso de imágenes en la escena teatral, radica en un contexto de experimentación ligado a la instalación escénica. El factor primordial se manifiesta en un teatro mediatizado que se aleja de la representación mediante la práctica de la performance y dentro de una teatralidad posdramática. Si bien la presencia de imágenes determina que estas prácticas se sitúen en una confluencia tensa entre los medios visuales y el acto escénico, comienzan a desarrollarse cuatro categorías que operan con relativa claridad: las propiedades de la instalación escénica con relaciones entre la presencia y ausencia del performer, la imagen cinematográfica como proyección medial y cultural, la imagen documental como representación del archivo y testimonio, y la imagen expandida como posibilidad amplia de puesta en escena.

Si bien el cine es la primera referencia medial que se manifiesta en el uso de imágenes, las prácticas escénicas se organizan luego hacia la instalación escénica y sus propiedades materiales, aunque salvo experimentaciones como Minimale, se realizan en el formato de sala. En este campo de reorganizaciones, la presencia creciente de las imágenes no significa que el teatro pierda sus propiedades en escena, sino que va orientándose a nuevas formas de responder a interacciones mediales. Los trabajos de Teatro La Puerta, Teatrocinema y Colectivo Zoológico, ejemplifican una tensión “saludable” en que una serie de operaciones

11 La compañía refiere a esta operación como “performance fílmica”, inspirada en el concepto de la agrupación francesa Collectif MXM.

de remediación, transmedialidad y referencias intermediales, además de la instantaneidad del registro en vivo, confluyen en una compleja articulación donde los elementos escénicos (escenografía, espacialidad, iluminación) comienzan a reorganizarse para construir una naciente dramaturgia de la imagen marcada por hibridaciones manifiestas de las categorías detectadas.

¿Se redefine el teatro al interrelacionarse de manera permanente con diversos medios de la imagen? Como sugiere Kattenbelt (op. cit.), el uso de diversos medios y sus consiguientes hibridaciones, “provocan una percepción resensibilizada” (p. 35), lo que encuentra un correlato a través de los usos que la imagen expandida ha experimentado en años recientes, cuando sus funcionalidades generan o buscan una expansión de la conciencia de quien observa. Este rasgo, determinado crucialmente por las tecnologías de la imagen, se ha manifestado de manera nítida en *Rosa* (2022), de Teatrocinema, y *Mirar*, de Colectivo Zoológico (2022), como obras recientes que complejizan la noción de puesta en escena desde una virtualidad y fragmentación del espacio que se presenta muy radical en sus formas. En ese sentido, el reconocimiento de los medios en escena, que ha sido un rasgo propio de las relaciones intermediales en su amplitud, como la remediación o la transmedialidad, comienza a desarrollarse a través de la imagen expandida dentro de lo que Rajewski (op. cit.) define como “interrelación fundamental entre los medios antiguos y los nuevos” (p. 456), entendiendo por medios antiguos al cine, cómic, video o fotografía, a diferencia de medios nuevos como el arte digital o interactivo. Dicho de otro modo, como una manera dialéctica de entender las tensiones del nuevo escenario mediático de la práctica teatral, lo que aún es un camino tentativo y exploratorio.

Finalmente, ¿las obras analizadas permiten asumir una práctica consciente de una dramaturgia de la imagen? Desde la segunda década estudiada las dramaturgias refieren explícitamente a las imágenes en escena como un recurso escénico integrado a la escenografía, iluminación o espacialidad, con características reconocibles en un número importante de obras analizadas, como la multiplicidad de puntos de vista, la fragmentación de la pantalla, la duplicación de los performers en presencia/virtualidad, la meta-mediación entre cine y teatro, y el registro en vivo como organizador espacio-temporal de la escena. En todas ellas, las dramaturgias parecen determinarse por los grados de presencia activa que ofrecen las imágenes en escena y, en especial, en las estrategias usadas para develar el artificio tras la creación de imágenes, como un rasgo crucial para entender y tensionar la visualidad escénica.

Referencias bibliográficas

- Bay-Cheng, S., Kattenbelt, C., Lavender, A., Nelson, R. (Ed.) (2010). *Mapping intermediality in performance*. Amsterdam University Press
- Balme, C. y Moninger, M. (Eds.) (2004). *Crossing Media: Theater – Film – Fotografie – Neue Medien*. ePodium
- Bellisco, M; Cifuentes, M.-J.; Écija, A. (Eds.) (2011). *Repensar la dramaturgia. Errancia y transformación*. Murcia: Cendeac.
- Bolter, J.-D. y Grusin, R. (2000). *Remediation. Understanding New Media*. The MIT Press
- Cehilita, E. (2011). L'articulation entre écrans et performance: autour des spectacles de Superamas, Gob Squad et Big Art Group. *Sociétés & Représentations*. 1(31), 87-103.
- Cornago, O. (2004). *El cuerpo invisible: teatro y tecnologías de la imagen*. *Arbor*. 699(700). 595-610.
- (2006). "Teatro posdramático: Las resistencias de la representación". En Sánchez, J. A. (Ed.) *Artes de la escena y de la acción en España 1978-2002* (pp. 165-179). UCLM.
- Diéguez, I. (2007). *Escenarios liminales. Teatralidades, performances y política*. Atuel
- Espinoza, M. y Miranda, R. (2009). *Mutaciones escénicas. Mediamorfosis, transmedialidad y posproducción en el teatro chileno contemporáneo*. Santiago: Ril Editores.
- Gil González, A. y Pardo, P. (2018). *Adaptación 2.0. Estudios comparados sobre intermedialidad*. Editions Orbis Tertius.
- Grande, M. y Sánchez, M. J. (2016). "Posibilidades de un teatro transmedia". *Artnodes*. 18, 64-72.
- Hagemann, S. (2013). *Penser les médias au théâtre. Des Avant-gardes historiques aux scènes contemporaines*. L'Harmattan
- Herlinghaus, H. (2002). *Narraciones anacrónicas de la modernidad*. Editorial Cuarto propio.
- Kattenbelt, C. (2008). "Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships". *Cultura, Lenguaje y Representación*. 6, 19-29.
- Lehmann, H.-T. (2013). *Teatro Posdramático*. Murcia: Cendeac.
- Maldini, S. (2018). "Las imágenes y objetos en la escena expandida". *Urdimento*. 2(32), 435-445.
- Martínez-López, C. y Girona, R. (2023). "El teatro total de Erwin Piscator como herramienta audiovisual inmersiva revolucionaria. El paradigma de Hoppla, wir leben!" (1927). *L'Atalante*. 35, 33-46.

- Miranda, R. (2004). "Artificial. La escena transmedial en Minimale". *Teatrae*. 7, 1-12.
- Picon-Vallin, B. (1998). *Les Écrans sur la scène*. L'Age D'Homme
- Prieto, J. (2017). "El concepto de intermedialidad: una reflexión histórico-crítica". *Pasavento*. 5(1), 7-18.
- Rajewski, I. (2020) "Intermedialidad, intertextualidad y remediación: Una perspectiva literaria sobre la intermedialidad" (Brenda Schmunck) *Vivomatografías. Revista de estudios sobre precine y cine silente en Latinoamérica*. 6(6), 432-461.
- Teira, J. M. (2020). "Hacia un análisis de la función dramaturgica de la videoescena". *Acciones*. 45, 291-322.
- Thenon, L. (2017). La inscripción intermedial en el texto posdramático. *Escena*. 76(2), 126-139.
- Valesini, S. (2015). Instalación y teatralidad. Umbrales poéticos en el arte contemporáneo. *Metal*. 1(1). 91-99.
- Villegas, C. (2017). *Integraciones: nuevas tecnologías y prácticas escénicas. España y las Américas*. Editorial Cuatro Propio
- Youngblood, G. (2012). *Cine expandido*. Eduntref