



EL ALEPH ESCÉNICO

El sistema temporal de la pantalla videoescénica

GUSTAVO MONTES¹, VICENTE SANZ DE LEÓN¹, SAIDA SANTANA MAHMUT²

¹ Universidad Rey Juan Carlos, España

² Universidad Complutense de Madrid, España

PALABRAS CLAVE

*Videoescena
Hibridación
Intermedialidad
Tiempo
Teatro
Pantalla
Análisis del discurso*

RESUMEN

Este artículo tiene como objetivo determinar las modificaciones que la pantalla de proyección audiovisual introduce en el componente temporal de la obra videoescénica. El diseño metodológico vincula presupuestos de la Teoría Teatral y de la Teoría de la Narración Audiovisual y recurre al modelo de análisis dramático para abordar productos videoescénicos concretos. La introducción de la pantalla audiovisual implica una ampliación de la flexibilidad temporal del drama, produciéndose una expansión del tiempo representado a través de un discurso multifocalizado, específico del sistema temporal de la obra videoescénica.

Recibido: 12/ 01 / 2024
Aceptado: 19/ 01 / 2024

1. Introducción

La profusión de pantallas es un fenómeno social y cultural que, como en otras manifestaciones artísticas, se ha implantado en las artes escénicas como una referencia permanente, «un écho de notre monde», según afirma Ludovic Fouquet (2006, p. 84) en su obra sobre el canadiense Robert Lepage, uno de los directores de escena pioneros ya en los años ochenta en la utilización de la proyección audiovisual en sus propuestas escénicas. La pantalla, inserta en la representación teatral, lleva consigo un lenguaje implícito basado en una cultura audiovisual global, así como en los hábitos perceptivos generados por el entorno tecnológico en el que estamos inmersos. El espectador contemporáneo tiene plena comprensión del universo técnico-significante que gobierna hoy «notre époque de la vidéosphere» (p. 87), puesto que la tecnología audiovisual forma parte de su cotidianeidad. Es ante todo un telespectador, un internauta que se ha expuesto a pantallas de todo tipo, desde las iniciales del cine y la televisión a las enormes pantallas publicitarias que pueblan nuestras calles o las minúsculas de los dispositivos móviles. Como elemento escenográfico, las pantallas son espacios que se sitúan en otro espacio, el escenario, y que muestran espacios y personajes audiovisuales registrados en otro lugar y en otro tiempo. En el teatro el espacio es la puerta que abre el drama (García Barrientos, 1991), donde actor y espectador comparten el aquí y ahora del espectáculo (Pavis, 2002). Una vez que el espectador penetra en el espacio de la comunicación teatral –la sala de teatro–, se adentra en un mundo donde el tiempo de la pantalla y el tiempo de la escena dialogan entre sí, construyendo una temporalidad específica, que ya no es audiovisual ni teatral, sino videoescénica.

El escritor Jorge Luis Borges presenta en su relato *El Aleph* (1975) un espacio absoluto en el que todos los lugares coexisten al mismo tiempo. Vinculado al espacio, el tiempo del Aleph se nos presenta como un tiempo donde todos los instantes son posibles a la vez. Es un tiempo ilusorio, concebible sólo en la mente abstractiva de un autor de ficción, puesto que el tiempo real se nos aparece como un tiempo objetivo y medible que la experiencia humana ha fragmentado en unidades: segundos, minutos, horas, días, semanas, meses, años... Sin embargo, al ser vivido, el tiempo se subjetiva, se revela expandiéndose, intensificándose o diluyéndose y se convierte en sensación, en experiencia subjetiva, en arena derramándose entre los dedos, puesto que el tiempo real es implacable en su devenir, como afirma el escritor argentino en otra de sus obras:

El tiempo es la sustancia de la que estoy hecho. El tiempo es un río que me arrebata, pero yo soy el río. Es un tigre que me destroza, pero yo soy el tigre. Es un fuego que me consume, pero yo soy el fuego. El mundo, desgraciadamente es real. Yo, desgraciadamente, soy Borges. (Borges, 1974, p. 646)

El verdadero y único tiempo en la experiencia humana es el presente, pero es inasible, un fuego que nos consume en palabras de Borges. Apenas queremos atraparlo, contemplarlo, medirlo, detenerlo, deja de ser tiempo. No tenemos ya tiempo, sino miradas sobre el tiempo. El pasado se presenta entonces como una mirada atrás, un recuerdo; el futuro, como una mirada hacia delante, un proyecto (García Barrientos, 1991). Sin embargo, vivir es vivir en el tiempo y vivir es tener historia. Ésta es simple acontecer, puro devenir, puro río que nos arrebata, si no es contada, puesto que «es consustancial a la historia el que los acontecimientos sean dichos, por tradición oral o recogida en documentos escritos, audiovisuales o multimedia» (García García, 2006, p. 110). Nos hallamos entonces ante un tiempo mediatizado y es esa mediación la que transforma el tiempo del contenido en tiempo de la expresión, en un tiempo construido que se transforma en el drama, en el audiovisual, en la obra videoescénica, en una experiencia espectacular para el público, que se deja sumergir en un tiempo ilusorio, el de la ficción, sostenido por un discurso que sucede en el tiempo y que se expresa a través de una duración, cuya experiencia va más allá de ella, trasladándolo a otras épocas, haciéndole vivir en escasos minutos lo que ocurre en la ficción en un año o mostrándole lo que ocurrió en el pasado u ocurrirá en el futuro en el presente discursivo de la ficción. Existe, por tanto, una lógica del tiempo contado diferente a la lógica del tiempo real, una lógica que si en el drama responde a los códigos del teatro y en el relato audiovisual a los códigos de la imagen en movimiento, a lo específico del universo factual, histórico o ficcional construido (García García, 2006), en la obra videoescénica une elementos de ambos medios, puesto que el tiempo de la representación teatral se ve sometido a la confrontación con el tiempo de la imagen audiovisual proyectada.

Si el audiovisual, como afirmaba Bazin (2006, p. 117), «realiza la extraña paradoja de amoldarse al tiempo del objeto y de conseguir además la huella de su duración», en una obra videoescénica ese tiempo que aparece en la pantalla, un tiempo pasado que se muestra siempre en presente, debe amoldarse también al aquí y ahora de la experiencia teatral, lo que abre un abanico de posibilidades constructivas y de relaciones entre los distintos planos, estructuras y grados de representación que plantea problemas de indudable repercusiones teóricas y prácticas.

Sin embargo, las pantallas se han ido instalando de forma natural en la experiencia del espectador a lo largo de la historia, vinculadas a la búsqueda por parte de los creadores de ese arte total del que hablaba Richard Wagner (2007) y que ya a principios del siglo XIX, a través de las llamadas fantasmagorías y otros espectáculos de linterna mágica, comienzan a crear «un nuevo régimen visual para la mirada de la cultura popular» (Gómez Alonso, 2021, p. 117). No obstante, hasta el siglo XX no se produce por completo la hibridación entre el teatro y el audiovisual en el trabajo de los directores de escena (Gordillo, 2008) cuando Piscator, Meyerhold y Brecht, hacia 1920, comienzan a utilizar pantallas de proyección en sus propuestas escénicas (Morales Astola, 2003). Con la popularización del vídeo en los años ochenta del siglo pasado, las representaciones escénicas que incluyen pantallas audiovisuales aparecen con asiduidad en las salas teatrales para convertirse en un hecho habitual aceptado por los espectadores (Luna, 2016). Para entonces el sistema teatral, caracterizados por su espesor sígnico (Kowzan, 1997), ha incorporado los códigos propios de la imagen audiovisual a partir de procedimientos de puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en serie (Casetti y Di Chio, 1996) que afectan, entre otros aspectos, a la construcción de una temporalidad específica en la que se sumerge el público. El director de escena ve ampliado de este modo su toma de decisiones, planteando el espectáculo no ya como representación escénica, sino videoescénica (Thenon, 2005), hasta el punto de que en muchas propuestas la pantalla (o pantallas o cualquier otro soporte de proyección que asume su funcionalidad) se convierte en «núcleo vertebrador» de la escenificación (Teira Alcaraz, 2020, p. 4), posibilitando, como una especie de interfaz videoescénico (Montes, 2021), la significación del desarrollo de las acciones de los personajes en el tiempo.

1.1. Objetivos

Este artículo tiene como objetivo determinar las modificaciones que la enunciación audiovisual introduce en el componente temporal de la obra videoescénica a través de la pantalla o cualquier otro soporte de proyección o emisión, exponiendo su influencia en los grados de representación del tiempo dramático y la consiguiente flexibilidad en el tiempo videoescénico.

Se trata de un trabajo exploratorio que adopta un planteamiento de carácter interdisciplinar y mereológico. El drama se reconoce, por tanto, como un todo compuesto constituido por un conjunto de partes, cada una de las cuales, a su vez, es un todo formado por sus respectivas partes. La introducción de un nuevo elemento –la pantalla– altera el funcionamiento del todo, las relaciones entre unas partes y otras y entre éstas y el todo, generando diferentes productos y modos de construcción, diferentes fases, diferentes procedimientos y nuevas funciones, que deben aprehender todos los participantes en la representación teatral, incluido el espectador.

1.2. Metodología

El diseño metodológico del artículo, dadas las características híbridas de la obra videoescénica, que pone en relación el modo de representación dramático, propio del teatro, y el modo de representación narrativo de enunciación audiovisual, específico del relato audiovisual, se sustenta en los postulados disciplinares tanto de la Teoría Teatral como de la Teoría de la Narración Audiovisual. Del mismo modo, se ha recurrido al modelo de análisis dramatológico, propuesto por García Barrientos (2001), particularmente aquellas categorías vinculadas al componente temporal, y a los modelos ya clásicos de análisis narrativo audiovisual de Casetti y Di Chio (1996) y Aumont y Marie (1993) para abordar los productos videoescénicos concretos a los que se hace referencia. Mediante la técnica cualitativa de fuentes documentales se han abordado textos de diverso tipo: investigaciones, obras literarias teatrales, documentos videográficos de escenificaciones y fotografías, dossieres de prensa de puestas en escenas teatrales, páginas web de compañías teatrales y bases de datos de organismos teatrales, particularmente del Centro de Documentación Teatral (CDT).

2. Dos presentes, un tiempo (videoescénico)

Afirma Vargas Llosa que la soberanía de una ficción no resulta sólo del lenguaje en que está escrita, sino que también depende de su sistema temporal y añade: «El tiempo tiene una cualidad que es material, exactamente como el espacio» (2020, p. 149). Si en la literatura, a la que se refiere el maestro peruano, esto se realiza a través del dominio del lenguaje, el sistema temporal de la representación teatral se establece estrictamente en el espacio, a través de una duración que se expresa siempre en presente, un presente que coincide con el de los espectadores, situados en un aquí ahora determinado mientras tiene lugar la representación. El tiempo significativo del teatro es distinto al del relato audiovisual. Aunque la imagen audiovisual se muestra también en presente, el relato audiovisual estará siempre en pasado (Metz, 2002). Si el actor teatral siempre está en copresencia temporal y espacial con el espectador y el momento de la acción coincide con el momento del espectador en una simultaneidad fenomenológica, en el audiovisual la proyección de una secuencia de imágenes en movimiento revela una acción ya ocurrida, registrada por la cámara, repetida dos, tres, cien veces según las tomas que determine el director y que presenta ahora al espectador lo que ha ocurrido antes. El tiempo del actor de teatro es el ahora del espectador. El tiempo del actor de un relato audiovisual es el entonces del espectador. Una representación teatral es un acontecimiento irrepetible, una presencia única en un tiempo y un espacio concretos, un aquí y ahora en el que el espectador se compenetra con el actor, que podría responder a sus estímulos. En el audiovisual, el espectador se compenetra con el actor en cuanto se compenetra con los mecanismos discursivos de la cámara (Benjamin, 1989). El relato audiovisual, como objeto, está siempre en pasado, puesto que los hechos han ocurrido antes y han sido registrados por la cámara, pudiéndose ver una y otra vez.

Sin embargo, la imagen audiovisual se nos muestra siempre en presente, puesto que, a pesar de todo, es capaz de suscitar en el espectador la sensación de seguir la acción de los personajes como si estuviera sucediendo en ese mismo momento. Esa es una de las propiedades de la imagen audiovisual: actualizar lo que muestra, permitiendo que el espectador perciba cualquier movimiento como actual, como un “ahora está sucediendo”, como un proceso que ilusoriamente tiene lugar al mismo tiempo de su contemplación. La imagen fotográfica, en cambio, remite a lo terminado: ya ha sido, ya ha ocurrido. Es un momento congelado del pasado. En contrapartida, la imagen en movimiento muestra el proceso narrativo mientras éste parece tener lugar delante del espectador. Es decir, la imagen en movimiento se define más por mostrar el curso de las cosas que por su cualidad temporal, el tiempo presente (Metz, 2002). El espectador se encuentra ante un ahora ficticio, vicario, distinto al ahora real de la representación teatral, pero ambos comparten la misma condición de proceso.

Vinculados en la obra videoescénica, el primero adquiere la carga de presente del segundo puesto que el teatro y el audiovisual existen en proceso, en un presente dinámico que se proyecta, imparable, hacia el futuro, al que convierte, realizándolo, devorándolo, en pasado (García Barrientos, 1991). Conviene tener en cuenta las siguientes palabras de Peter Szondi (1994), puesto que apuntan, interpretadas desde una perspectiva videoescénica, a la clave de la inserción del presente de la imagen audiovisual en el presente del teatro:

El transcurso del tiempo en el drama se constituye como en una sucesión absoluta de presentes. De ello se ocupa el drama en tanto entidad absoluta, confiriéndose su propio tiempo. Cada momento debe contener en su seno el germen de futuro, ha de estar preñado de futuro. Ello será viable gracias a la estructura dialéctica, procurada a su vez por la relación interpersonal. (p. 21)

Si la situación comunicativa del teatro se caracteriza por la presencia de actor y público en una coincidencia temporal, un presente compartido, y una contigüidad espacial de ambos sujetos (García Barrientos, 2001), la pantalla altera la situación comunicativa al incluir la proyección de imágenes audiovisuales, puesto que ese presente ilusorio del audiovisual ha sido registrado en otro tiempo y otro lugar.

La exigencia del modo de representación teatral de la coincidencia temporal y espacial queda amortiguada, sin embargo, por la poderosa influencia de las reglas de ese mundo posible que construye la obra videoescénica, donde el personaje escénico, presencia real y efectiva de un actor, y personaje audiovisual, imagen registrada en el pasado de un actor ausente y ahora proyectada, conviven y se relacionan en un tiempo en continuo movimiento, un presente dinámico que los iguala, pese a su distinta naturaleza. Y esto es así porque esa “estructura dialéctica” de la que habla Szondi ya no procede

exclusivamente de la relación interpersonal entre personajes escénicos, sino también de la relación entre la corporeidad humana del actor que interpreta a un personaje en el escenario y la incorporeidad del actor que ha sido registrado y plasmado en una imagen que se proyecta en interacción con el primero en el presente videoescénico.

3. Modalización del tiempo videoescénico

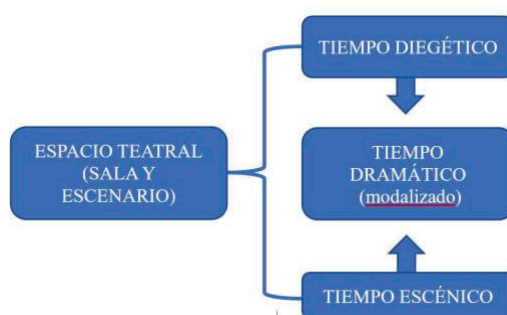
Ese presente dinámico del que venimos hablando concierne a la producción discursiva del drama y, en cuanto a la obra videoescénica, a sus relaciones con el tiempo del discurso audiovisual, mostrado al espectador también en presente, aunque, a diferencia del tiempo discursivo dramático, fijado, escrito, inalterable en el registro audiovisual. Es este presente dinámico, tiempo escenificado, en definitiva, el que nos aparece como centro de relaciones con la temporalidad del modo narrativo de enunciación audiovisual, con el tiempo de la pantalla situada en el espacio escénico.

Esta investigación aborda el tiempo videoescénico basándose en la distinción de tres niveles temporales del teatro. Se distinguen, por tanto, los siguientes: el tiempo escénico, esto es, el tiempo pragmático, realmente vivido de la representación; el tiempo diegético, el tiempo de la fábula o historia, significado y mentalmente reconstruido por el espectador; y el tiempo dramático, de carácter artificial y artístico y que resulta de la relación que contraen los dos anteriores (García Barrientos, 1991). De manera necesaria, se pondrán en relación con el tiempo del contenido de la pantalla, puesto que es dicha relación, sobre todo la establecida a través del tiempo representado, conviene insistir en ello, la que constituye una unidad de sentido en la temporalidad de la obra videoescénica.

3.1. El tiempo de la ficción

Se trata de un tiempo ideal, teórico, independientemente del medio en el que haya sido mostrado y que abarca la totalidad de acontecimientos ocurridos en la ficción más allá de la forma y la sustancia para significarlo, igual para el relato escrito, el relato audiovisual o el drama (García Barrientos, 1991). Esto es, es el tiempo no modalizado. Se trata del tiempo de la historia, reconstruido por el espectador a través de lo que ve y lo que le es sugerido sin que sea efectivamente mostrado, «el tiempo en el que suceden los acontecimientos con su duración, orden y sucesión natural y lineal y con una única frecuencia, acontecimientos que se suceden en un tiempo cosmológico y en un contexto histórico determinado» (García García, 2006, p. 115). Es ese tiempo que, coincidiendo con García García, también García Barrientos considera natural frente al carácter real del tiempo escénico y artificial del tiempo dramático en el sentido de que se trata de una temporalidad no real, sino ficticia, reconstruida por el espectador teniendo como referente la temporalidad que rige el mundo real, sin vacíos ni regresiones ni anticipaciones (García Barrientos, 2001). El tiempo escénico es el tiempo «representante y pragmático del teatro» (García Barrientos, 1991, p. 153), experimentado por los sujetos de la comunicación teatral, actores y espectadores, en el proceso de la representación. Es el tiempo escenificado propio del teatro en cuanto a actuación. Se trata de un tiempo comunicativo, cuya enunciación tiene lugar en un tiempo real compartido por el espectador. El tiempo dramático surge de la relación entre el tiempo diegético y el tiempo escénico. Es un tiempo modalizado, específico del modo de representación teatral (Figura 1).

Figura 1. El tiempo en el teatro



Fuente: García Barrientos, 1991.

Teniendo en cuenta lo expuesto, el tiempo diegético de la historia que nos cuenta *La muerte de un viajante* de Arthur Miller (1949) sería el mismo tanto si el espectador se encontrase ante una puesta en escena convencional de la obra, como la estrenada por Elia Kazan en 1949 o las realizadas en España por José Tamayo en 1952 y 1985, la adaptación cinematográfica de László Benedek (1951) o de Wolfer Schlöndorff (1985) o la obra videoescénica de Mario Gas (2009), puesto que nos encontramos ante un tiempo reconstruido, el tiempo de la historia, que se encuentra más allá de la forma y la sustancia de la expresión, esto es, más allá del modo de representación.

3.2. El tiempo escénico y el tiempo del discurso audiovisual

El tiempo escénico es un tiempo distinto al del discurso audiovisual, que se presenta como cerrado, materialmente construido y registrado, y que se impone al espectador. Se nos presenta como abierto, intersubjetivo, que se construye en proceso, mientras se produce el intercambio comunicativo entre actores y espectadores. Estos últimos, a diferencia de lo que ocurre en el relato audiovisual, «pueden en cada momento –independientemente de que lo hagan o no– alterarlo y hasta interrumpirlo» (García Barrientos, 2001, p. 83), puesto que en el teatro es el tiempo de la comunicación el que determina la duración y el ritmo del tiempo representante, fundiéndose ambos. En la enunciación audiovisual, en cambio, el tiempo de la comunicación viene determinado por el tiempo significativo de la proyección.

En la obra videoescénica se establece, por consiguiente, una relación específica entre el tiempo escénico, el de la actuación, y el tiempo de la proyección audiovisual, inmutable en el registro. El tiempo de la proyección audiovisual se inserta en el tiempo de la comunicación teatral, esto es, en el tiempo escénico, y es percibido por el espectador con las eventuales variaciones que puedan sucederse en el transcurso temporal de la escenificación.

El tiempo del discurso audiovisual permanecerá inmutable, pero estará en función de las exigencias temporales que impone el desarrollo del tiempo escénico. Si éste se demora por las reacciones del espectador, se demorará la entrada del audiovisual en la pantalla, si, al contrario, se acelera, la proyección aparecerá antes. Ésta, siempre tendrá la misma duración, pero su percepción, supeditada a lo que ocurre en escena, se realizará en función de la temporalidad del escenario, formando parte indisoluble de la comunicación teatral. Al fin y al cabo, la proyección se ha realizado para la escena y sólo tiene sentido en ella.

3.3. El tiempo dramático y el tiempo videoescénico

El tiempo dramático es el resultado de la relación del tiempo diegético y el tiempo escénico. De modo que entendemos, con García Barrientos (2001), la duración dramática como el cociente entre la duración de la historia y la duración de la escenificación. En una eventual puesta en escena de *La muerte de un viajante*, la primera correspondería a toda una vida, la de Willy Loman, el viajante de comercio protagonista de la obra, y la segunda a las aproximadamente dos horas que dura la representación teatral. Es la relación entre el macrocosmos argumental y el microcosmos escénico, por tanto, la que sustenta el tiempo dramático y lo hace basándose en procedimientos artísticos y creativos.

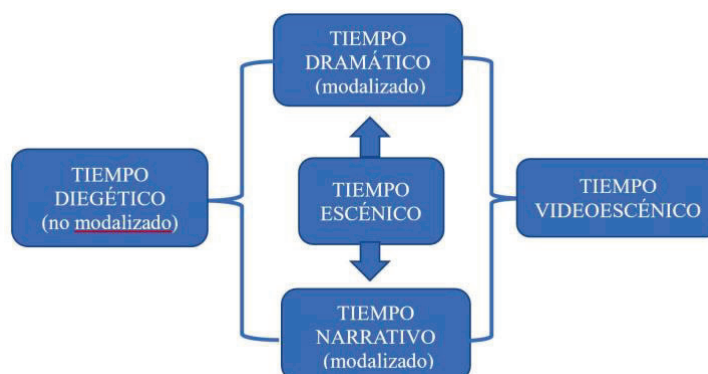
El tiempo diegético es independiente del modo de representarlo, mientras que el tiempo dramático es una consecuencia del modo de representación teatral, que admite, como en el audiovisual, un desarrollo no lineal, con saltos temporales hacia el pasado o el futuro.

En la obra videoescénica esta representación tiene una doble naturaleza, puesto que, si el tiempo escénico tiene como características lo pragmático-representante, lo absoluto, lo real y lo vivido (García Barrientos, 1991) también hay que tener en cuenta que la enunciación audiovisual, aunque vinculada también a lo absoluto, no lo está a lo real ni a lo vivido, sino a la huella, a la imagen de lo real y lo vivido en otro tiempo y otro lugar que se muestra en la proyección del registro audiovisual. Si bien es cierto que su mera presencia en la pantalla o pantallas, situadas en el escenario como elemento escenográfico en relación con los elementos teatrales, es ya actualización.

En la obra videoescénica, el espectador ya no se encuentra ante un tiempo escénico y un tiempo audiovisual, sino ante un tiempo videoescénico, un tiempo distinto al tiempo dramático convencional, que se presenta como relativo, artístico, fingido (pero también, aquí, doblemente representado: teatral y audiovisualmente), el tiempo específico de la obra videoescénica, resultado de la hibridación. La temporalidad videoescénica procede, por tanto, de la interacción del tiempo mostrado en la escena —el tiempo diegético modalizado a través del modo de representación dramático— y el tiempo mostrado en

pantalla —el tiempo diegético modalizado a través del modo de representación narrativo de enunciación audiovisual— (Figura 2).

Figura 2. El tiempo videoescénico



Fuente: Elaboración propia.

4. Estructura temporal de la obra videoescénica

4.1. Grados de representación del tiempo

Tanto el modo de representación narrativo de enunciación audiovisual como el modo dramático tienen la capacidad de mostrar en presente determinados elementos de la historia, mediatizado el primero por el registro audiovisual, sin mediación en el segundo. Los diferentes grados de representación se aprecian de manera clara en los elementos visibles como el personaje y el espacio. De igual forma, el tiempo también admite la distinción entre tiempo patente, latente y ausente.

Entendemos con García Barrientos (1991) el tiempo patente como aquel efectivamente representado, esto es, los momentos de la vida ficticia de los personajes que se muestran a los espectadores. En el drama videoescénico serán representados tanto en el escenario, a través del desarrollo de la acción de los personajes, como a través de la enunciación audiovisual de acciones en la pantalla o cualquier otro soporte de proyección o emisión situados en el mismo escenario.

En la obra videoescénica *Muerte de un viajante* (Mario Gas, 2009), por ejemplo, el protagonista, Willy Loman, juega con sus hijos Biff y Happy en el portal de su casa, recibe un abrazo de su esposa en la cocina o asiste al entierro del tío Ben junto a su familia, todo ello producido en escena a través de elementos teatrales, pero también la pantalla muestra audiovisualmente los viajes que Loman realiza a través de las carreteras y caminos de los Estados Unidos y ambos tiempos pueden ser considerados patentes, el primero escenificado, el segundo enunciado audiovisualmente, formando parte, en conjunto, del tiempo videoescénico.

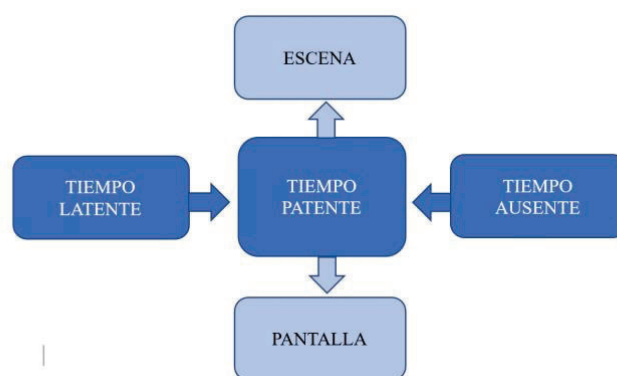
El caso del tiempo latente es mucho más revelador en cuanto a las modificaciones que la enunciación audiovisual introduce en el tiempo teatral. Si en la representación teatral se define como latente aquel tiempo sugerido por medios dramáticos, no sólo aludido, «que se escamotea a la vivencia del público o que es vivido por los personajes de espaldas al espectador y que se realiza básicamente en las elipsis intercaladas en la acción puesta en escena» (García Barrientos, 2001, p. 84), en la obra videoescénica éste tiene la posibilidad de hacerse patente, es decir, de ser efectivamente representado a través de la enunciación audiovisual.

Nada impide que el eventual recorrido de un personaje hacia el escenario pueda ser mostrado en la pantalla, como ocurre en la puesta videoescénica de *Roberto Zucco*, la obra de Bernard-Marie Koltès dirigida por Lluís Pasqual (2005) en el teatro María Guerrero de Madrid. En esta escenificación, la pantalla muestra imágenes de uno de los personajes en el exterior del recinto teatral mientras se dirige al escenario hasta que hace su aparición en él. El tiempo del contenido representado audiovisualmente, que en una puesta en escena estrictamente teatral hubiera quedado en la elipsis, es decir, hubiera quedado reservado al tiempo latente, en este caso, se convierte en patente al ser representado efectivamente a través de la enunciación audiovisual (Figura 3). El tiempo ausente hace referencia al tiempo sólo aludido en cuanto a la forma de representarlo. Es fundamentalmente referido por la verbalidad de los personajes que aluden a un pasado o a un futuro, puesto que dicha información

temporal se encuentra en los significantes lingüísticos de los diálogos (García Barrientos, 1991). Sin embargo, en cuanto aparece la enunciación audiovisual en el drama, el tiempo ausente puede tornarse tiempo patente, puesto que la pantalla podría mostrar los recuerdos de un personaje, al mismo tiempo en que son verbalizados o antes o después, dependiendo de la estrategia constructiva del director de escena, a través de la representación audiovisual de la analepsis o prolepsis.

Cabe colegir, por tanto, que la introducción de la enunciación audiovisual en el drama permite la ampliación del tiempo patente en detrimento del tiempo latente y ausente. Cualquier elipsis puede ser audiovisualmente representada, cualquier tiempo meramente aludido puede ser expresado efectivamente en la pantalla. Del mismo modo la enunciación audiovisual afectará, como expondremos en los siguientes epígrafes, al orden, la duración y la frecuencia, destacando la flexibilidad temporal que se produce en la obra videoescénica frente a una puesta en escena convencional.

Figura 3. Grados de representación del tiempo videoescénico



Fuente: Elaboración propia.

4.2. La expansión escénica

Originalmente, en el teatro griego la escena hacía referencia a una construcción de madera, la skené, que era el área de actuación de los actores. Posteriormente, su sentido se extiende, y señala el lugar imaginario donde se desarrolla la acción, es decir, el escenario (Oliva y Torres Monreal, 2005). Una nueva ampliación del sentido nos la señala como un fragmento de unidad dramática, un trozo unitario de acción que se desarrolla en la escena, adquiriendo una cualidad temporal, vinculándolo a una duración indeterminada (Aumont y Marie, 2006). La estructura temporal del drama puede definirse, por tanto, basándose, como propone García Barrientos (2001), en la oposición entre continuidad y discontinuidad del tiempo dramático, entre el tiempo efectivamente escenificado en la escena y el tiempo transcurrido entre escena y escena. De este modo, la escena queda definida desde una perspectiva temporal como «cada segmento dramático de desarrollo continuo» (García Barrientos, 2001, p. 86). La discontinuidad en el transcurso del tiempo da lugar a una secuencia de escenas y de nexos temporales que las vinculan. Esa secuencia de escenas temporales establece la estructura temporal del drama, que puede contar con una única escena, como en la mayoría de las obras breves de un solo acto, o de varias, como es frecuente en las obras teatrales de extensión habitual.

El cine y el audiovisual en general toma la significación de la escena teatral, prueba de «la incorporación del principio dramático a la narrativa» (Chatman, 1990, p. 76). Desde una perspectiva audiovisual la escena aparece como una de las formas posibles de segmentos de la banda-imagen que muestra una acción unitaria y continua sin elipsis ni saltos temporales de un plano al siguiente, diferenciándola de la secuencia, que muestra una acción continuada, pero con elipsis (Metz, 2002). Por consiguiente, tanto en el teatro como en el audiovisual, la escena requiere la equivalencia entre el tiempo de la historia y el tiempo del discurso (García Jiménez, 2003). La necesidad de la puesta en escena, que caracteriza tanto el modo de representación dramático como el narrativo de enunciación audiovisual, incide en la introducción natural de la escena audiovisual en la obra videoescénica. El verosímil no se verá afectado ni por la discontinuidad de la secuenciación de escenas específicamente teatrales ni por la aparición de escenas o secuencias audiovisuales proyectadas en una pantalla en el escenario. La escena, que se presenta como la base de la estructura del tiempo dramático, lo es también del tiempo de la obra videoescénica, indistintamente si las acciones y diálogos de los personajes son representados a través

de códigos teatrales o audiovisuales. Si bien hay que destacar que el isocronismo es en la escena teatral «real y completo, no aproximado y convencional», mientras que el audiovisual, en cambio, permite «la proyección invertida de un plano-secuencia o de un elemento isocrónico cualquiera, es decir, su visión en el orden inverso a como fue rodado, del último al primer fotograma» (García Barrientos, 2001, pp. 86-87). En el marco del drama videoescénico la pantalla cumple una función expansiva del tiempo escénico, como propone Jaume Melendres (2005), afectando al tiempo representado, facilitando la irrupción de analepsis o regresiones y de prolepsis o anticipaciones de naturaleza audiovisual que afectan al orden en el que se presentan los acontecimientos y facilitando las transiciones visuales de una escena a otra, en detrimento de las interrupciones, sustituyendo, por ejemplo, «oscuros» (pausas) por imagen audiovisual o transformando elipsis en imágenes significantes.

4.3. La flexibilidad temporal de la obra videoescénica

En el audiovisual la técnica del montaje permite distintas variaciones en la ordenación de las escenas y secuencias. Su importancia es tal que desde la Narrativa Audiovisual se considera el orden, la duración y la frecuencia como propiedades específicas del discurso audiovisual (García Jiménez, 2003), puesto que la flexibilidad del tiempo del relato audiovisual nace de las características mismas de la naturaleza de los textos audiovisuales (García García, 2006). En cambio, el tiempo del drama es menos flexible que el orden narrativo (García Barrientos, 1991). El desarrollo temporal de una escena teatral se muestra como continuo, progresivo e irreversible. La consideración del orden en el drama remite, por consiguiente, a una secuencia de escenas. Si en la historia las escenas se suceden en un orden cronológico, la representación puede alterarlo a través de la introducción de escenas acronológicas como la analepsis o regresión (escenas que vuelven al pasado) o la prolepsis o anticipación (escenas que nos llevan al futuro).

La flexibilidad que permite la introducción del audiovisual en el drama suele mostrar estas escenas en la pantalla o cualquier otro soporte de proyección, señalándolas de manera clara como recuerdo o deseo de futuro del personaje, incluso situándolas en el interior de su mente. Si bien es cierto que en la representación teatral pueden realizarse regresiones y anticipaciones dramáticamente, también lo es que esto puede crear cierta confusión al espectador en la recepción del drama (Pavis, 2002). La imagen audiovisual, en presencia de los elementos escénicos, en cambio, establece instrucciones de lectura específicas, vinculando la proyección a la mente del personaje o a acciones situadas de modo inequívoco en el pasado o el futuro, puesto que al ser presentadas audiovisualmente permite diferenciar la presencia de los personajes en un tiempo presente, el de la escenificación, con ese otro tiempo, el de la huella, en la terminología de Bazin (2006), mostrada, eso sí, en presente. La confusión se acaba, sobre todo, si en las imágenes se insertan intertítulos que sitúan la acción temporalmente.

El concepto de duración en el audiovisual está estrechamente relacionado con la diégesis. Cuando la tecnología fija la imagen en un soporte material la hace perdurable y, lo que es más importante, manipulable y capaz de reestructurar arbitrariamente la realidad a la que remite, representándola de un modo concreto. Por ello, aplicada a la imagen, la mimesis es diégesis (García Jiménez, 2003). El tiempo en la narración audiovisual presenta diversos casos que nos permiten analizar las relaciones entre historia y discurso.

La relación entre el tiempo del discurso audiovisual y el tiempo narrado ateniéndonos al concepto duración, nos remite a la diégesis pura, cuando el tiempo del discurso y el tiempo de la historia equivalen, y a diégesis impura, cuando el tiempo del discurso es mayor o menor que el tiempo narrado. Generalmente la imagen narrativa, por ser configuradora de un discurso elíptico (donde se selecciona lo narrativamente relevante) tendrá una duración menor que la historia referente. Sin embargo, procedimientos retóricos del audiovisual como la dilatación, permiten la relación inversa, que el tiempo narrativo sea mayor que el tiempo narrado. Por ejemplo, la ralentización o congelación de imágenes, que lleva a cabo Eisenstein en *Octubre* (1928): cuando muestra la derrota de los bolcheviques introduce imágenes de los puentes que se abran con lentitud, mientras cuelga un caballo, buscando un efecto determinado (García Jiménez, 2003). O la muerte de los protagonistas en cualquier película de acción. O el enfrentamiento de Neo con su antagonista a cámara lenta, buscando además introducirnos en el universo ficticio de *Matrix* (Andy Wachowski, 1999). La utilización de dilataciones o aceleraciones en la obra videoescénica a través de la pantalla, por tanto, aumenta o disminuye la duración de la escenificación.

El discurso audiovisual se define como generalmente elíptico, esto es, el relato no muestra todo lo que sucede en la historia con lo que su duración suele ser menor que la de ésta. La elipsis condensa el tiempo del relato y deja al espectador el completar esos vacíos de imágenes, que significa con el tiempo de la historia. En dos horas se nos puede contar una jornada entera, como ocurre en *Un día de furia* (*Falling Down*, Joel Schumacher, 1993), o día y medio, como en *Black Hawk derribado* (*Black Hawk Down*, Ridley Scott, 2001), treinta años, como en *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994), o toda una vida, como en *Una mente maravillosa* (*A Beautiful Mind*, Ron Howard, 2001). No es frecuente que el tiempo del discurso y tiempo de la historia coincidan en un relato audiovisual, pero ocurre en cualquier relato contado a través de un único plano secuencia.

Si la elipsis condensa la duración del tiempo del relato audiovisual, la utilización de la proyección en el drama videoescénico tiene efectos contrarios. Nada impide que por decisiones creativas del director de escena la imagen proyectada represente, sucesiva o simultáneamente en relación con la acción de los personajes, momentos de la historia que, en principio, están recogidos como elipsis en la obra literaria. La duración de la obra videoescénica se verá afectada entonces en relación con la duración que tendría una puesta en escena convencional, como se aprecia en la escenificación de *Muerte de un viajante* (2009) de Mario Gas (Figura 4) cuando las tres pantallas situadas en el escenario muestran el trayecto del protagonista a través de las carreteras norteamericanas en su vuelta a casa o imágenes de la ciudad pasada mientras el viajante y su mujer permanecen en el dormitorio familiar construido escenográficamente, establecidos inicialmente en la elipsis, en el primer caso, y en la verbalidad de los personajes como tiempo ausente, en el segundo, en la obra literaria de Arthur Miller.

Figura 4. Muerte de un viajante



Fuente: Teatro Español, 2009.

La frecuencia es la relación establecida entre el número de veces que se evoca tal o cual acontecimiento en el discurso y el número de veces que se supone que ocurre en la historia (García Jiménez, 2003). En el audiovisual se basa en la repetición de las secuencias o, de una parte, un plano por ejemplo, de la secuencia. Lo habitual es que una secuencia esté constituida por planos acumulativos que muestran una acción en progreso. Pero puede ocurrir que distintos planos muestren una acción desde distintas perspectivas. Por ejemplo, en ciertas escenas de relatos de acción: el salto en moto del protagonista tomado desde distintos ángulos. O mostrando el mismo gesto de un personaje (de horror, por ejemplo) desde distintas posiciones de cámara. La repetición audiovisual de determinadas acciones de los personajes, previamente grabadas, proyectadas en la pantalla, es frecuente en la obra videoescénica, pero también puede darse el caso que la acción que muestren las pantallas sea recogida en directo desde el mismo escenario por los mismos actores/personajes, multiplicándose los puntos de vista, ofreciendo al espectador el mismo tiempo, representado simultáneamente en pantalla y escenario, como ocurre en la puesta en escena de *Dientes/Metadientes* (2022) de Gustavo Montes y Raúl del Águila, en el que los propios actores registran sus acciones o las de sus compañeros a través de dispositivos móviles que son proyectadas en monitores y pantallas (Figura 5). Los intérpretes deciden los encuadres: sus movimientos, su rostro, su mirada, su cuerpo o partes de él, seleccionando aquello en lo que fija la

mirada no el actor, sino el personaje, puesto que se debe realizar desde su encarnación, desde dentro de la ficción. Montes y Del Águila (2022), como creadores videoescénicos, advierten lo siguiente:

El montaje audiovisual, al elegir las secuencias de imágenes, permite elidir lo innecesario y realizar saltos hacia atrás (flashbacks o regresiones) y hacia adelante (flashforwards o anticipaciones) en los acontecimientos en los momentos que se consideren oportunos. Esto no supone ningún problema para el actor audiovisual, en la media que es un procedimiento que se desarrolla en la sala de montaje. Caso contrario ocurre con el actor videoescénico, que debe ejecutar, en caso de que la propuesta lo exija, dichos saltos y elipsis en tiempo real. Es decir, el actor videoescénico debe estar preparado para interrumpir la línea de acción y de pensamiento de su personaje, así como su transición emocional, para ejecutar los saltos temporales habituales de la ficción audiovisual en el aquí y ahora del hecho teatral. (p. 686)

Figura 5. Dientes/Metadientes



Fuente: Teatro KRACC, 2022.

La flexibilidad temporal del discurso audiovisual, determinada por la utilización de la técnica del montaje, aparece como elemento determinante a la hora de establecer el orden, la duración y la frecuencia en la obra videoescénica. La posibilidad de alteración del orden cronológico, la dilatación o aceleración del tiempo, el uso de repeticiones audiovisuales y la representación de elipsis amplían, por tanto, las posibilidades electivas del director de escena a la hora de plantear la temporalidad de la escenificación. La sucesividad del tiempo representado, audiovisual o escénicamente, y, sobre todo, la simultaneidad de las distintas temporalidades, no constituyen contradicción alguna, puesto que se dan en un mismo espacio, creando relaciones que se expanden permanentemente, donde los tiempos, divergentes o simultáneos, conviven en la misma unidad de sentido.

5. Conclusiones

Si bien no nos encontramos ante el imaginario *Aleph* de Borges (1974), en el que todos los instantes se muestran en el mismo espacio y al mismo tiempo, la introducción de la pantalla audiovisual en el teatro crea, parafraseando al mismo Borges, «una red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos» (p. 478), una trama de tiempos que se interrelacionan, sucesiva o simultáneamente, que abarca múltiples posibilidades, y que este artículo, entendemos que de manera novedosa en su campo, ha contribuido a desvelar. La manipulación y la flexibilidad del tiempo videoescénico afecta de manera decisiva a su propia estructura temporal. El orden temporal del drama puede verse afectado por la introducción de regresiones y anticipaciones proyectadas, sucesiva o simultáneamente, con la acción escénica, aunque aquéllas no aparezcan señaladas como tales en la obra literaria. Se produce, por tanto, una expansión del tiempo representado: cualquier elipsis puede ser mostrada audiovisualmente, cualquier tiempo aludido por los personajes puede verse en forma de recuerdo en la pantalla. Del mismo modo, la duración del drama se ve afectada a través de la transformación de dichas elipsis en imágenes significantes, la aceleración o desaceleración de escenas

audiovisuales, la posible aparición de imágenes subjetivas de la mente del personaje o la introducción de prólogos, epílogos o resúmenes proyectados audiovisualmente. El sentido del drama ya no procede exclusivamente de la relación interpersonal entre personajes escénicos, sino también de la relación entre la corporeidad humana del actor que interpreta a un personaje en el escenario y la incorporeidad del actor que ha sido registrado en otro tiempo y plasmado en una imagen que se proyecta en interacción con el primero en el presente videoescénico.

La pantalla, además, establece instrucciones sobre la lectura temporal de la obra videoescénica, facilitando su interpretación por parte del espectador, incluso con la introducción de intertítulos que sitúan temporalmente la acción, permitiendo las transiciones temporales entre escenas y secuencias de escenas. La enunciación audiovisual, por tanto, amplía las posibilidades creativas del director de escena en todas las fases de construcción del drama y lo obliga a establecer nuevas estrategias constructivas y nuevos procedimientos que inciden en el trabajo de todos los miembros del equipo, que se verán sometidos a nuevas dinámicas de trabajo.

En último extremo, se observa que las distintas interacciones que se producen entre el personaje escénico y el contenido audiovisual proyectado afectan a la focalización de la obra videoescénica. Si se considera al teatro como el modo de representación objetivo por excelencia, la pantalla introduce la mirada subjetiva de los personajes y con ella su percepción del tiempo, compartido con los espectadores, que se sumergen en un mundo multifocalizado en el que, sino todos los instantes, como afirma la hipérbole borgiana, sí una gran variedad de ellos, tantos como decida el director de escena, pueden convivir al mismo tiempo en el mismo espacio.

La aparición de la pantalla audiovisual en la escenificación incide en la forma en la que se muestra el universo ficcional percibido por el personaje y, a través de éste, por el público. La focalización, abordada en este artículo en relación con la temporalidad, abre un nuevo camino de investigación, aún inexplorado, centrado en el establecimiento de la focalización videoescénica, a través del análisis de la ocularización y auricularización internas, propias del relato audiovisual y, en principio, ajenas al modo de representación dramático.

Referencias

- Aumont, J. y Marie, M. (1992). *Análisis del film*. Paidós.
- Aumont, J. y Marie, M. (2006). *Diccionario teórico y crítico del cine*. La Marca.
- Bazin, E. (2006). *¿Qué es el cine?*. RIALP.
- Benedek, L. (Director). (1951). *Death of a Salesman*. [Film]. Stanley Kramer Productions.
- Benjamin, W. (1989). *Discursos interrumpidos I*. Taurus.
- Borges, J. L. (1974). *Obras completas Vol. I*. Emecé Editores.
- Borges, J. L. (1975). *El Aleph*. Alianza Editorial.
- Casetti, F. y Di Chio, F. (1996). *Cómo analizar un film*. Paidós.
- Chatman, S. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Taurus.
- Eisenstein, S. (Director). (1927). *Oktyabr-October*. [Film]. Sovkino.
- Fouquet, L. (2006). *Robert Lepage, l'horizon en images*. Les 400 coups.
- García Barrientos, J. L. (1991). *Drama y tiempo*. CSIC.
- García Barrientos, J. L. (2001). *Cómo se comenta una obra de teatro*. Síntesis.
- García García, F. (2006). *Narrativa Audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. Laberinto.
- García Jiménez, J. (2003). *Narrativa Audiovisual*. Cátedra.
- Gas, M. (Director). (2009). *Muerte de un viajante*. [Obra de teatro]. Teatro Español.
- Gómez Alonso, R. (2021). La configuración del espectáculo audiovisual en el Madrid de comienzos del siglo XIX: la fantasmagoría como preludio del arte total. *Espacio, tiempo y forma, Serie VII, Historia del Arte*, (9), 115-136. <https://doi.org/10.5944/etfvii.9.2021.30600>
- Gordillo, I. (2008). La hibridación en las nuevas formas dramáticas y espectaculares del siglo XXI. *ICONO* 14,10, 1-20. bit.ly/3EEZ8e2
- Howard, R. (Director). (2001). *A beautiful mind*. [Film]. Universal Pictures.
- Kazan, E. (Director). (1949). *Death of a Salesman*. [Obra de teatro]. Morosco Theater.
- Kowzan, T. (1997). *El signo y el teatro*. Arco Libros.
- Luna, A. (2016). Videoescena, el intruso transversal. *Revista ADE-Teatro* (166) 113-118.
- Melendres, J. (2005). Pantallas. *Revista ADE-Teatro* (106) 64-67.
- Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968), Vol. 1*. Paidós.
- Montes, G. (2021). La pantalla videoescénica: interfaz entre presencia y huella. *Zer, Revista de Estudios de Comunicación*, 26 (51), pp. 99-120. <https://orcid.org/0000-0003-1811-0737>
- Montes, G. y Del Águila, R. (Director). (2021). *Dientes/Metadientes*. [Obra de teatro]. Teatro Kracc.
- Montes, G. y Del Águila, R. (2022). Particularidades del trabajo actoral videoescénico. En: Benito, M. F.; Hernández, C. G.; Luceño, L. (Coord.). *Aprender innovando. Transferencia del conocimiento en los estudios de Historia, Artes, Arquitectura y Diseño* (pp. 668-692). McGraw Hill.
- Miller, A. (1985). *La muerte de un viajante*. Ediciones MK.
- Morales Astola, R. (2003). *La presencia del cine en el teatro*. Alfar.
- Oliva, C. y Torres Monreal, F. (2005). *Historia básica del arte escénico*. Cátedra.
- Pascual, LL. (Director). (2005). *Roberto Zucco*. [Obra de teatro]. Teatro María Guerrero.
- Pavis, P. (2002). *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Paidós.
- Scott, R. (Director). (2001). *Black Haw down*. [Film]. Jerry Bruckheimer Films.
- Schlöndorff, W. (Director). (1985). *Death of a Salesman*. [Film]. Punch Productions.
- Schumacher, J. (Director). (1993). *Falling Down*. [Film]. Warner Bros.
- Szondi, P. (1994). *Teoría del drama moderno. Tentativa sobre lo trágico*. Destino.
- Tamayo, J. (Director). (1952). *La muerte de un viajante*. [Obra de teatro]. Teatro de la Comedia.
- Tamayo, J. (Director). (1985). *La muerte de un viajante*. [Obra de teatro]. Teatro Bellas Artes.
- 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, 129-165. <https://doi.org/10.15366/actionova2020.m4.007>
- Thenon, L. (2005). Las dramaturgias y el desafío tecnológico. *Revista ADE Teatro* (106) 42-48.
- Vargas Llosa, M. (2020). *La realidad de un escritor*. Triacastela.
- Wachowski, A. (Director). (1999). *Matrix*. [Film]. Warner Bros.
- Wagner, R. (2007). *La obra de arte del futuro*. Universidad de Valencia.

Zemeckis, R. (Director). (1994). *Forrest Gump* [Film]. Paramount Pictures.