



VIDEOESCENA Y CULTURA VISUAL: Aproximaciones y Proyectos de Video para Teatro

ANA SEDEÑO-VALDELLOS

valdellos@uma.es¹,

CARMEN GAONA-PISONERO

carmen.gaona@urjc.es²,

AGUSTIN LINARES PEDRERO

agulinped@uma.es¹

¹ Universidad de Málaga, España

² Universidad Rey Juan Carlos, España

PALABRAS CLAVE

*Videoescena
Dramaturgia visual
Visuales en el teatro
Teatro
contemporáneo
Teatro posdramático*

RESUMEN

La videoescena, como concepto integrador del vínculo entre el teatro y los materiales de vídeo, supone una nueva dimensión de la producción audiovisual como un componente más dentro de la puesta en escena. Se propone un análisis de obras pertenecientes al teatro español contemporáneo que incluyen vídeo, para caracterizar la producción videoescénica en un estudio sobre sus opciones técnicas, sus funciones y usos. Las conclusiones atienden a diversas configuraciones que profundizan en los grados diversos de integración del vídeo en la propuesta dramática de los proyectos escénicos.

Received: 20/ 10 / 2025

Accepted: 23/ 01 / 2026

1. Videoescena: cultura visual, dramaturgia y práctica de vídeo

En los últimos años se ha producido un aumento del interés por el trabajo interdisciplinar entre las artes escénicas y la creación audiovisual, que puebla los teatros principales del país y es parte de una cultura visual híbrida, y un ecosistema audiovisual transmedia y digital, que experimenta con todo tipo de materiales y funciones (Elías-Zambrano & Cabezuelo-Lorenzo, 2024; Montes Rodríguez et al., 2024; Palencia Triana, 2024). Estas obras, con fuerte impronta visual, incorporan el vídeo a través de un despigue de aparato videográfico, ya sea como proyección o introduciendo la pantalla como objeto a través de dispositivos escultóricos o arquitectónicos varios.

Esta ampliación de los medios teatrales no es nueva (Diéguez, 2010), sino que es una extensión del hecho de que el teatro es un espacio artístico total, que se se puede incluir bajo la órbita de transformación del llamado teatro posdramático (Lehmann, 2010), que ha supuesto un desplazamiento del interés desde la narrativa en su concepción clásica hacia otros elementos escénicos.

La importancia de las disciplinas de la puesta en escena, o “puesta en cuadro” (composición, escenografía, vestuario), distingue a este tipo de teatro respecto a los componentes que aportan secuencialidad y narratividad como el texto. Así, estas propuestas de inclinación no narrativa se concentran en el desarrollo de una dramaturgia visual (Arntzen, 1991), con una serie de características que problematizan la necesidad, jerarquía superior o preeminencia del texto escrito (Vindas Villareal, 2019, p. 134). Con ella la obra teatral se emancipa del texto (De Morant et al., 2016; Nassimbeni, 2017) y prioriza “textos-materiales” (Danan, 2010) que necesitan de otro trabajo de adaptación desde la concepción del dramaturgo: “Se trata, ya sea en la escritura o en la puesta en escena, de dejar hablar a una forma” (Danan, 2010, p. 66) o de una dramaturgia abierta (Turner & Behrndt, 2016), donde las acciones fragmentadas tienen lugar de manera paralela, y la representación no es más que el lugar donde se cruzan o yuxtaponen.

Cuando se sustituye la literalidad del texto y se vehicula el contenido de la obra a través de objetos, escenografía, vestuario y otros elementos de la puesta en escena, se habla entonces de dramaturgia visual, construida con una tendencia a lo plástico o *visuality* (Blais, 2019; Haase, 2015; Pearce et al. 2018). La influencia de formatos audiovisuales que se alejan de la narratividad al uso o sufren de cierta “debilidad narrativa”, como los formatos publicitarios, el videoclip y otros -incluso urbanos (Zahar & Roberge, 2016)- se materializa y suma a la tendencia general de aplicación tecnológica a través de la imagen del teatro desde principios del siglo XX.

Como parte del proceso de desplazamiento hacia una dramaturgia más visual, la plástica escénica se ha decantado por la integración del vídeo en la práctica performativa, un fenómeno que caracteriza a la creación audiovisual contemporánea en su tendencia hacia lo intermedial, y sintetiza la necesidad de unión de lo que viene desde el guión (parte literaria), lo escénico, la parte coreográfica o de listado de acciones de danza/performance y lo visual (parte plástica)... Es a este componente plástico hacia el que camina el teatro cuando se habla de dramaturgia visual y de sus técnicas aplicadas al vídeo, la videoescena, término desarrollado por Fouquet & Faguy, (2016), Luna (2017) y Thenon (2005), creando un campo de estudios especializado:

Hablamos de audiovisual escénico, video escénico o videoescena para referirnos a cualquier manifestación del vídeo, con o sin sonido, interactiva o no, en el teatro, que como el resto de elementos plásticos y sonoros, debe integrar un fin dramático, consolidándose en la dramaturgia global de la puesta en escena (Teira Alcaraz, 2020b, p. 141).

Y como expresa Martínez:

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

Muchas son las categorías que permiten analizar la contribución del video al teatro y esto precisamente ha sido el objeto del trabajo de autores como Diaz Olivares (2025), Martínez (2018), Montes Rodríguez (2016; 2021; 2022), Palacio Enríquez (2019; 2021) o Teira Alcaraz (2020a; 2020b;

2021a; 2021b), que han desgranado el núcleo del nuevo campo de investigación en torno a la creación audiovisual en el teatro.

1.1. Referentes y objeto de observación

El audiovisual teatral ha resultado un componente en evolución y continuidad, con buen número de artistas en especialización. Hay que destacar a creadores como Alvaro Luna, Miguel Angel Gaió y colectivos de visuales para artes escénicas y performance digital como Konic THTR, compañía Chunky Move o la compañía Adrian M y Claire B. Se ha producido también una destacada investigación en medialabs y centros de creación, donde se trabaja sobre el tema (Matadero Madrid, Medialab, colectivo VjSpain). Se trata de proyectos interdisciplinares, pues aglutinan de manera conjunta dos modos de representación, la dramática y la audiovisual, y ello tiene multitud de posibilidades tanto de aplicación de tecnologías como para seguir reflexionando sobre el papel de las prácticas artísticas en la sociedad.

Ya sea bajo el nombre de plástica escénica, dramaturgia visual y videoescena, en la actualidad ocurre un interés creciente por este término desde la profesión y fuera, en los ámbitos académicos. De hecho, se viene desencadenando una reivindicación por la definición de su especificidad para su reconocimiento como una labor técnico-artística más, en foros profesionales como las V Jornadas de Plástica Escénica del Centro Dramático Nacional (CDN, Madrid, España) en junio de 2021 o la carta abierta en apoyo a la videoescena que reivindica la figura del Diseñador de Iluminación y de Videoescena (según AAI, Asociación de Autores de Iluminación).

Como práctica, es un terreno en formación aunque en camino de consolidación, lo que llega desde la legitimidad y respaldo de las asociaciones profesionales del audiovisual que reconocen la videoescena como labor diferenciada dentro del trabajo teatral, en evolución desde la creación de visuales para eventos (vjs) o el live cinema (Palacio Enríquez, 2022), para más tarde hibridarse con las tareas de iluminación y escenografía, hasta la completa dignificación de su distinción. Algunos manuales técnicos como Kjørner y Szatkowski (2003) y Oliszewski y Fine (2018) han ayudado en esta especialización.

En España en esta última etapa resulta un referente indiscutible la figura de Álvaro Luna. El autor trabaja desde el año 1999 en diferentes campos de la creación audiovisual como el cine, el documental y el videoarte. Pionero de lo que llamó *videoescena*, investiga durante los quince últimos años en la inclusión del vídeo y la proyección visual en espectáculos de ópera, teatro, música y danza como disciplina particular y autónoma en el terreno de las artes escénicas. En parte motivados por esa constante y estética labor, el diseño metodológico de nuestra investigación se centrará en la obra de Alvaro Luna. El análisis de su vasta producción videoartística representa un soporte metodológico desde el que poder analizar el alcance de las propuestas artísticas realizadas y una aproximación primera a un debate más amplio a nivel social y en el contexto de la profesión.

2. Objetivos y Metodología

2.1. Objetivos

El presente trabajo analiza un corpus de obras teatrales donde está presente el vídeo para conocer las diversas posibilidades de interacción, funciones y usos del vídeo para la escena.

Se ha indagado en el argumento de las obras, con la información que se encuentra disponible tanto en la web del teatro donde se estrenó, como el de la compañía o director que las ha llevado a cabo, con el objetivo de conocer la narrativa genérica en la que se inserta el material de vídeo. Hay que subrayar que el acceso limitado a la representación completa es un handicap de este trabajo: en parte el análisis ha dependido de la asistencia presencial, solo completa en algunas ocasiones. Por otro lado, se ha realizado una entrevista semiestructurada al creador videoescénico, Alvaro Luna, lo que ha permitido una inmersión en la realidad social y mayores posibilidades de conocer las rutinas profesionales, tácticas y las relaciones estructurales de los diferentes agentes culturales y empresariales que definen la creación de obras de teatro, junto a una reflexión sobre su labor, condicionantes y soluciones creativas. Se ha consultado también alguna documentación audiovisual disponible en las redes sociales de vídeo (YouTube y Vimeo) del Centro Dramático Nacional y otras instituciones, por ejemplo, las charlas pertenecientes a las V Jornadas de Plástica Teatral.

2.2. Muestra

Por otro lado, se plantea una metodología de análisis textual aplicando categorías que permitan realizar una caracterización de la videoscena que está produciéndose en los últimos años en la dramaturgia española. En este caso se presentan 21 obras del videoescenista Alvaro Luna, realizadas en los últimos años. Se listan en la tabla 1, en la que se detallan el nombre de la obra, la fecha y lugar de estreno (se ha incluido la fecha exacta cuando se ha encontrado) y la dirección de la misma. En su página web puede localizarse información y los vídeos que han servido de referencia¹.

Tabla 1. Muestra de obras analizadas con su información técnica

Obra	Fecha de Estreno	Lugar de Estreno	Dirección/Dramaturgia
<i>Mi niña, niña mía</i>	2019	Teatro Español, Madrid	Itziar Pascual y Amaranta Osorio
<i>Loop</i>	2022	Teatros del Canal, Madrid	Enrique Cabrera
<i>Rif, De piojos y hombres</i>	2014	Teatro Valle-Inclán (CDN), Madrid	Dan Jemmett
<i>Los últimos Gondra</i>	2017	Teatro Valle-Inclán (CDN), Madrid	Borja Ortiz de Gondra
<i>Pedro Páramo</i>	2023	Teatros del Canal, Madrid	Mario Gas
<i>Punk Rock</i>	2014	Teatro Español, Madrid	José Luis Arellano
<i>Viejo amigo Cicerón</i>	2019	Teatro Romano de Mérida; CDN, Madrid	Ernesto Caballero
<i>El curioso incidente del perro</i>	2017	Teatro Marquina, Madrid	José Luis Arellano
<i>Reina Juana</i>	2016	Teatro Español, Madrid	Ernesto Caballero
<i>Medea</i>	2015	Teatro Valle-Inclán (CDN), Madrid	Andrés Lima
<i>Muerte de un viajante</i>	2023	Teatro Español, Madrid	Rubén Szuchmacher
<i>El pequeño poni</i>	2016	Teatro Bellas Artes, Madrid	Paco Bezerra
<i>Ulloa</i>	2021	Teatros Canal	José Luis Arellano García
<i>Los hermanos Karamazov</i>	20 noviembre 2021	Teatro Valle-Inclán CDN	Gerardo Vera
<i>Macbeth</i>	2020	Teatro Maria Guerrero	Alfredo Sanzol
<i>Unamuno, Vencerás pero no convencerás</i>	2018	Teatro de la abadia	Carl Fillion y José Luis Gómez
<i>El idiota</i>	20 febrero 2019	Teatro Valle-Inclán CDN	Gerardo Vera
<i>La gran Cenobia</i>	2022	Teatro de la Comedia	David Boceta
<i>Todos pájaros</i>	2024	Teatros del Canal	Mario Gas
<i>Un monstruo viene a verme</i>	2024	Teatro del Canal	Jose Luis Arellano García
<i>La Judía de Toledo</i>	2017	Lope de Vega - Teatro de la Comedia	Laia Ripoll

Fuente: Autores (2025)

2.3. Metodología y categorías de análisis

Las categorías de análisis explicadas en detalle a continuación se han construido a partir de una revisión bibliográfica completa de artículos académicos, documentación sobre las producciones elegidas, que dan lugar a la siguiente tabla de análisis (Tabla 2). La entrevista realizada al autor de la obra videoescénica ha servido para una triangulación metodológica.

¹<https://alvaroluna.es/work>

Tabla 2. Categorías de análisis

Obra	Argumento	Tipo de proyección	Función de videoscena	Función modelizadora
		-Proyección convencional (pantalla o multipantalla)	-Transmitir información -Reproducir o simular efectos climatológicos	-Videoescenografía
		-Videomapping	-Transiciones entre actos	-Videoescena multiplicativa
		-Grabación en directo o live cinema	-Construcción espacial -Personajes -Metáforas visuales, construcción del cuerpo	-Videoescena caracterizadora
			-Tiempo -Construir planos de realidad	-Videoescena textual
			-Discursividad	

Fuente: Autores (2025).

Así, la primera categoría desarrollada es el tipo de proyección, que se ha dirigido a conocer la técnica básica en que se inserta el video en la obra: proyección convencional, técnicas de videomapping o técnicas de grabación en directo, trata de indagar en la parte más logística que tiene que ver con el soporte vídeo, aunque con consecuencias sobre la interrelación de la obra con el espectador, pues las opciones se mueven de una menor a mayor presencia discursiva del vídeo y un mayor grado también de uso del objeto monitor o de la pantalla. El tipo de proyección suele estar relacionada con la consecución de cierto grado de multimedialidad -proyección convencional y multiple- de intermedialidad (Abuín, 2008; Işıkkaya, 2023; Provencio, 2019; Ramírez, 2025), donde el teatro es medio contenedor de otros medios -propio en ocasiones del videomapping- (Lesage, 2008) o el hipermedia como convergencia con la inclusión de otros lenguajes, manteniendo su especificidad (Grande Rosales & Sánchez Montes, 2016).

Por su parte, el vídeo en directo resulta otra formulación totalizadora técnica de lo visual en la propuesta teatral respecto al vídeo y supone la disposición de la puesta en escena, tal que pueda ofrecerse mediante cámara al espectador de modo que este contemple a la vez la producción de lo que contendrá la imagen y la proyección misma: es “una propuesta deliberada para mostrar al público, congregado en una sala y sobre una pantalla, el resultado del proceso de creación cinematográfica, que realizan en tiempo real sobre el escenario, que, a su vez, es plató cinematográfico” (López Antuñano, 2022, pp. 10-11). Sin embargo, aquí es necesario subrayar el hecho de que el recurso de un video generado en directo empleado en la obra puede contener diversos grados de complejidad, desde el video en directo delante de la acción y su proyección superior hasta el llamado *live cinema show* de nombres como Kattie Mitchell o Asociación Señor Serrano. Su inclusión en la escena a través de pantallas o multipantallas, permite la llamada escena remediadora (Zorita-Gutiérrez, 2020), o a través del modo de circuito cerrado de televisión.

En segundo lugar, la función de la videoscena tiene como objetivo conocer aquel elemento al que el vídeo aporta principalmente en la obra, que puede ser un elemento espacial, temporal o textual. Por ello, las funciones principales que se catalogan a partir de un corpus de trabajos académicos generan roles instrumentales en el aprovechamiento del video para la escena:

- Transmitir información
- Reproducir o simular efectos climatológicos
- Transiciones entre actos
- Construcción espacial: cubrir todo el espacio visible, proporcionar otros puntos de vista respecto a un espacio visto o multiplicar hackeando la frontalidad
- Personajes: Desdoblamiento de los actores, generación de nuevos personajes que no está en carne; mentalidad de personajes, introspección...
- Metáforas visuales, el cuerpo como elemento narrativo o poético
- Tiempo: reconstrucción de momentos pasados (flashback); referencia a tiempo futuro; simultaneidad; expansión temporal o juegos con el tiempo; temporalidad alternativa...
- Construir planos de realidad
- Discursividad

La mayoría de estas funciones se autoexplican aunque otras necesitan de mayor detalle descriptivo, si bien algunas como las relacionados con el tiempo, el espacio y los personajes se han generado a través de un intento de clarificación desde categorías de Iglesias Simón (2008), López Antuñano (2002), Melendres (2005) o Teira Alcaraz (2020a; 2020b; 2021a). Otras tienen una casuística de diferenciación compleja, como el caso de la discursividad, entendida como capacidad del vídeo para despertar la habilidad crítica del espectador a través de la obra. Esto ocurre cuando se produce un tipo de visualidad que va más allá de la obra para apelar directamente al espectador con una reflexión misma del aparato de la obra... De alguna manera en esta función se subvierte la concepción de la pantalla en su referencia al capitalismo de vigilancia (ubicuidad de pantallas, efecto de pantallización) y con él la obra se salta los mecanismos de enunciación clásicos y rompe la cuarta pared. Sin poder profundizar en las implicaciones de estos aspectos, por su extrema complejidad y por estar más que analizadas en el teatro y puestas en práctica en autores como Bertolt Brecht, Samuel Becket o Luigi Pirandello, con esta función se desea aquí apuntar a una obra que problematiza las convenciones tradicionales del teatro, con el material visual de vídeo con rol principal en la construcción de este efecto en su relación con el espectador: “La inscripción del video en escena desencadena un proceso exploratorio que toca los dos extremos del acontecimiento escénico, la producción (los intérpretes) y la recepción (los espectadores)” (Feral & Morin, 2023). López Antuñano (2022) apunta a esta función como vehicular: “Las propuestas donde los audiovisuales adquieren un protagonismo vehicular cambian la naturaleza de la representación y abocan a la discusión acerca de la pertinencia de llamar a estos espectáculos “teatrales”, cuestión que aquí dejo planteada” (p. 18).

Por otro lado, siempre es necesario conocer la apuesta básica del vídeo respecto a la propuesta escénica y su espacio de representación, que se ha denominado aquí función modelizadora: por tanto se refiere a la concepción de la videoescena, y el grado o cantidad de intervención del video. En este sentido se aplica directamente la diferenciación de Teira Alcaraz (2020a) en la relación entre la escena y la videoescena, cuando habla, en primer lugar, de videoescenografía, para funciones asimilables a la escenografía en su carácter espacial, locativo y atmosférico. Seguramente sea la categoría más empleada.

En segundo lugar, la videoescena multiplicativa, por su parte, y siguiendo con el autor, cuando su función principal es fractal, se produce con “la extensión temporal en prolepsis o analepsis, el *collage*, la multiplicidad de puntos de vista, la ampliación de visibilidad, la réplica de acciones, la hiperinmediación de videoescena dentro de la videoescena y la incorporación de elementos de realidad aumentada” (Teira Alcaraz, 2020a, p. 161). En este tipo hay saltos temporales lineales o no lineales con un tiempo desordenado en la narración, lo que viene unido en ocasiones a un fondo escénico repleto de pantallas, donde el vídeo logra tanta presencia como la acción presencial.

Con la videoescena caracterizadora para la creación, duplicación o modificación de personajes, Teira Alcaraz describe las “funciones relativas a la creación o modificación de actantes o personajes, como la narración o monólogo interior, el personaje puramente videoescénico, el personaje videoescénico mixto que tiene réplica escénica, el doble videoescénico o el doble distorsionado” (Teira Alcaraz, 2020a, p. 161). El personaje, como componente dramático permite múltiples interacciones entre escena y vídeo: personajes desdoblados, personajes ausentes solo presentes en algún grado en la videoescena, personajes que transitan entre el personaje y el limbo del vídeo... En definitiva, se agrupan aquí algunas de las funciones en torno al personaje aunque en este caso se trata de enfocar en qué medida los despliegues e interrelaciones entre personaje en vivo (actores) y los representados en vídeo pueden generarse, y en qué medida se convierten en núcleo dramático de la obra. La videoescena textual emplea todo tipo de textos en relación con la acción dramática, de manera dinámica o estática.

En la tabla 3 puede observarse un resumen de resultados, que será discutido y analizado más pormenorizadamente en el epígrafe siguiente. Se destaca en cada caso la función principal de la videoescena, aunque casi nunca esta función es única.

Tabla 3. Resumen de resultados.

Obra	Tipo de proyección	Función de videoscena	Relación con video
<i>Mi niña, niña mía</i>	Proyección convencional	Construcción espacial Multiplicar perspectivas Tiempo: expansión Efectos climatológicos Introspección Metáforas visuales Construir planos de la realidad	Videoscenografía
<i>Loop</i>	Videomapping	Construcción espacial Construir planos de realidad	Videoscena multiplicativa
<i>Rif, de piojos y hombres</i>	Proyección convencional/ algo de videomapping	Construcción espacial Tiempo	Videoscena multiplicativa
<i>Los últimos Gondra</i>	Proyección convencional	Construcción espacial Multiplicar perspectivas Tiempo Efectos climatológicos Introspección Metáforas visuales Personaje (interacción entre personajes escénicos y videoescénicos)	Videoscena caracterizadora
<i>Pedro Páramo</i>	Videomapping	Construcción espacial Tiempo: expansión, juegos Metáforas visuales Construcción de planos	Videoscenografía
<i>Punk Rock</i>	Videomapping	Tiempo Personajes	Videoscena multiplicativa
<i>Viejo amigo Cicerón</i>	Proyección convencional	Personajes (interacción entre personajes escénicos y videoescénicos) Discursividad	Videoscena caracterizadora
<i>El curioso incidente del perro a medianoche</i>	Proyección convencional	Construcción espacial Metáforas visuales Discursividad	Videoscenografía
<i>Reina Juana</i>	Proyección convencional	Construcción espacial Personajes Metáforas visuales	Videoscenografía
<i>Medea</i>	Videomapping	Construcción espacial Efectos climatológicos Metáforas visuales	Videoscena Caracterizadora
<i>Muerte de un viajante</i>	Proyección convencional (diversas pantallas)	Construcción espacial Tiempo: temporalidad alternativa...	Videoscena multiplicativa
<i>El pequeño pony</i>	Proyección convencional	Construcción espacial Personaje	Videoscena caracterizadora
<i>La gran Cenobia</i>	Proyección convencional	Tiempo Creación de planos de realidad Discursividad	Videoscenografía
<i>Macbeth</i>	Proyección convencional	Construcción espacial Personajes Metáforas visuales	Videoscenografía
<i>El idiota</i>	Proyección convencional	Personajes	Videoscena caracterizadora
<i>Unamuno, Vencerás pero no convencerás</i>	Proyección convencional	Tiempo Personajes: doble videoescénico Discursividad	Videoscena caracterizadora
<i>Ulloa</i>	Proyección convencional	Personajes (interacción entre personajes escénicos y videoescénicos)	Videoscena caracterizadora
<i>Los hermanos Karamazov</i>	Proyección convencional	Construir planos de realidad Personajes (interacción entre personajes escénicos y videoescénicos)	Videoscenografía

<i>Todos pájaros</i>	Proyección convencional	Tiempo Introspección Discursividad Transiciones entre actos Efectos climatológicos	Videoescenografía
<i>Un monstruo viene a verme</i>	Proyección convencional (teatralización del video a través de dispositivo objetual)	Construcción espacial Discursividad	Videoescenografía
<i>La judía de Toledo</i>	Videomapping (pantalla circular)	Construcción espacial Tiempo	Videoescena multiplicativa

Fuente: Autores (2025).

3. Resultados

De las 21 obras que se han trabajado hay que reportar una mayoría de 16 casos con proyección convencional, mientras otras 5 tienen una disposición al videomapping e incluyen momentos de proyección simple; otro caso especial (*Un monstruo viene a verme*) acude a una configuración donde las pantallas se encuentran integradas en la escenografía: el tamaño de estas permite hablar de un planteamiento conceptual cercano al contextual, totalizador sobre la puesta en escena, más que objetual o anecdótico de pantalla como objeto. Esta diversidad de lo técnico es consecuencia de procesos de producción, tiempos y presupuestos variados, según el propio autor, así como de una reflexión y participación como uno más en el montaje de la obra (Entrevista en profundidad a Álvaro Luna, 2024).

La proyección convencional ofrece una gran diversidad: se produce sobre los propios elementos escenográficos o a través de ellos, es decir, haciendo que la proyección sea luz y genere sombras ocasionales a partir de personajes y objetos, como en *Divinas palabras* (Imagen 1) o través de su ubicuidad y multiplicación.

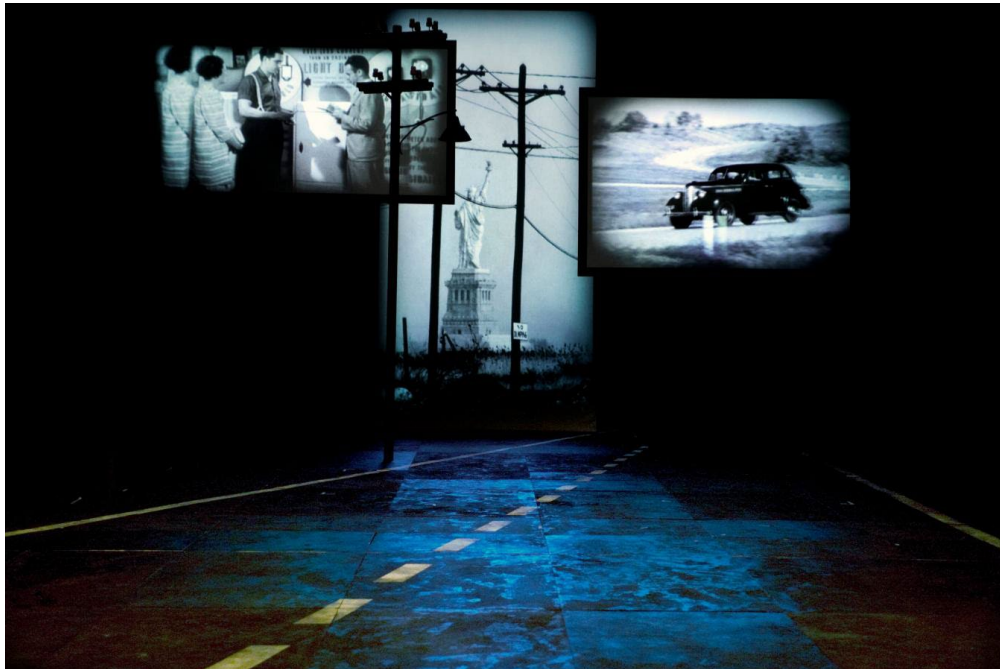
Imagen 1. Divinas palabras (Gerardo Vera, 2006)



Fuente: Web de Alvaro Luna <https://alvaroluna.es/work/>

Cuando las pantallas de proyección son múltiples producen un efecto de fragmentación del fondo escenográfico, así como de ampliación y extensión temporal que amplía el horizonte de significados y de planos en la acción de la escena. Esto ocurre, por ejemplo, en *Muerte de un viajante de Arthur Miller* (Mario Gas, 2009) (Imagen 2) con efectos contextuales del espacio/tiempo que se ajustan al argumento conocido de la obra y permiten un juego con la información que sobre el espacio dramático tiene el espectador. El tipo de configuración tiene así una función denotativa con la puesta en escena pero se constituye como elemento formal al configurar la escenografía de manera fragmentaria: los efectos de simultaneidad de acciones en estas pantallas construyen una percepción temporal fragmentada en diversos tiempos diegéticos. Esta unión del presente vivo de la escena con las referencias -en vídeo- al pasado, junto a diálogos y reflexiones, enriquece y anima la diégesis de la obra y hace que el espectador sienta la culpa que persigue al personaje principal.

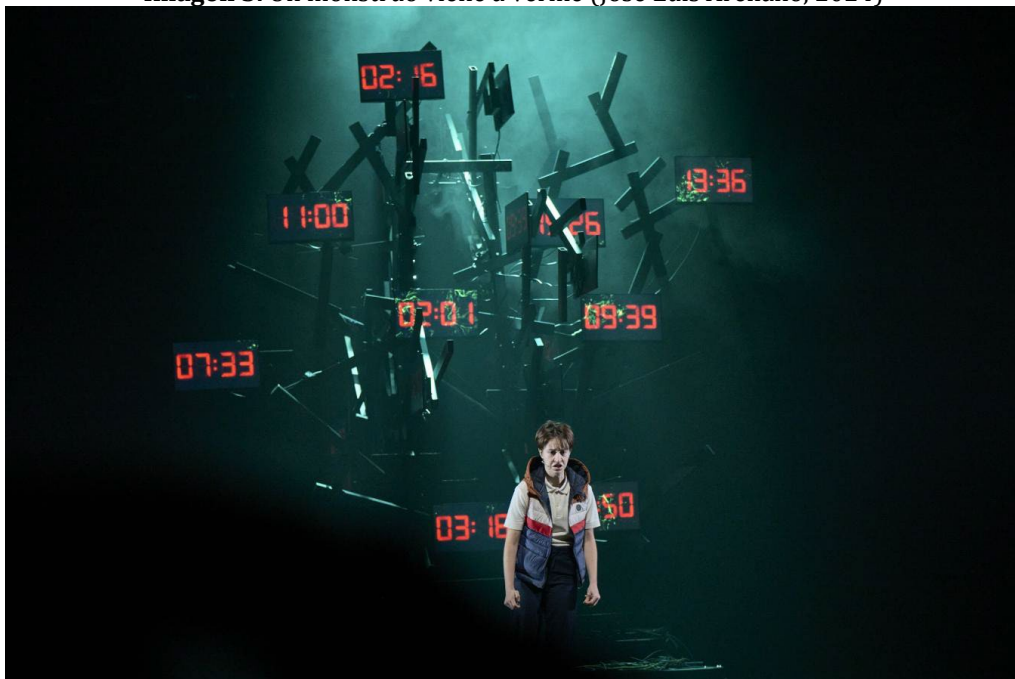
Imagen 2. Muerte de un viajante de Arthur Miller (Mario Gas, 2009)



Fuente: Web de Alvaro Luna <https://alvaroluna.es/work/>

En otros casos, se acude a una pantalla sobre pantalla (*Pedro Páramo*) y en otros la forma no es convencional, como en la pantalla circular de *La judía de Toledo*. Un caso resulta destacable: un dispositivo donde se integran las pantallas, que se convierte en objeto escenográfico como árbol central en *Un monstruo viene a verme* (2024) (Imagen 3).

Imagen 3. Un monstruo viene a verme (Jose Luis Arellano, 2024)



Fuente: Foto Pablo Lorente. Web de Alvaro Luna <https://alvaroluna.es/work/>

En cuanto al videomapping (5 casos), hay que destacar la diversidad que permite en la acción escénica en *Loop*, *Punk Rock*, *La Judía de Toledo*, *Medea* y *Pedro Páramo*... Esta técnica se encuentra, además, caracterizada por un objetivo de dinamización del espacio escénico ligado a una ocupación completa del fondo y espacio sobre el escenario y a su convivencia con música con la que se sincroniza. Puede localizarse la influencia del lenguaje del videoclip musical, inspiración para el videoescenista, según sus declaraciones (Entrevista en profundidad a Alvaro Luna, 2024). En la obra *Loop* se localiza una especial interacción entre lo escénico y el contenido proyectado en tanto ocurre una estrategia de colocación de

este contenido sobre partes del escenario donde se introducen o aparecen actores y bailarines... Ello logra crear variados momentos mágicos que afectan a la dramaturgia de la obra, que juega con otros elementos como las luces de neón o cajas escénicas de las que salen personajes (Imagen 4).

Imagen 4. *Loop* (Enrique Cabrera, 2022).

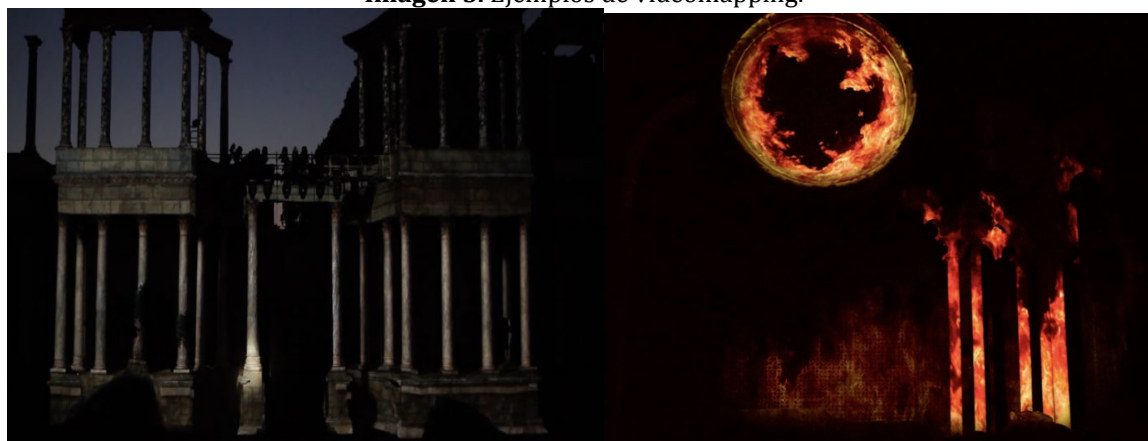


Fuente: Web de Álvaro Luna <https://alvaroluna.es/work/>

En *Punk Rock* la proyección se expande más allá del concepto pantalla hasta ocupar el suelo; el fondo escenográfico adquiere formas geométricas especiales hasta fragmentarse en grado máximo. La mancha específica de la proyección produce un cubo que se transmuta como espacio de escenario, con un efecto desasosegante sobre los personajes y los espectadores.

En *La Judia de Toledo* o *Medea* se adivina un acercamiento al uso habitual del videomapping, con proyección específica sobre elementos escenográficos como columnas y otros elementos de fachadas clásicas. Puede verse en ejemplos de Imagen 5.

Imagen 5. Ejemplos de videomapping.



Medea

La Judia de Toledo

Fuente: Web de Álvaro Luna <https://alvaroluna.es/work/>

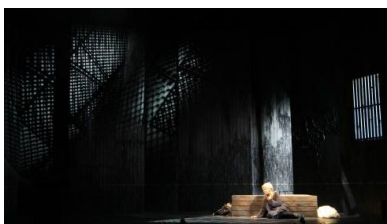
En cuanto a las funciones de la videoscena, más allá de un recuento de casos que sería meramente descriptivo, se destacan aquí algunos denominadores comunes, teniendo en cuenta que no resultan exclusivas sino que se simultanéan o se producen varias funciones en la misma acción. Así en la tabla se destaca la función más importante, si bien intentan destacarse aquellas opciones que resulten de interés o más innovadoras. La construcción espacial destaca por encima de cualquier otra (13 casos) y es especial en el caso de la proyección convencional en obras como *Rip, de piojos y hombres*, *Muerte de un viajante*, *Los hermanos Karamazov*, *Todos pájaros*, *Los últimos Gondra* o *El curioso incidente del perro a medianoche*. Como variante, la simulación de efectos climatológicos se desarrolla con una gran variedad: en solitario tiene escasos efectos sobre la dramaturgia, aunque refuerza la situación en que se producen las acciones y diálogos. Esto viene unido, en muchos casos, al uso de textos a modo de títulos entre los episodios, a fechas y sitios con el cambio de actos y escenas. Se da en 4 casos.

Respecto a las funciones unidas a la dimensión temporal, se producen de manera principal en 4 casos y en otro 6 de forma secundaria. puede comprobarse cómo se emplea la imagen en movimiento a través de textos para puntuar las analepsis y prolepsis, como ocurre en obras bastantes complejas que se desarrollan entre diferentes lugares geográficos, variados personajes y bastantes momentos temporales que la obra va desvelando paulatinamente, como en *Todos Pájaros*. En este montaje de Mario Gas que adapta el texto del famoso dramaturgo, Wajdi Mouawad, el vídeo tiene especialmente una función pragmática y de relación con el espectador por la cantidad de imágenes conceptuales y de paisajes, pájaros, peces, bombardeos y noticiarios. Todas convierten la obra en una experiencia emocional.

La expansión del marco temporal ocurre especialmente en algunas obras de la muestra que destacan por su ambición temporal y de acción, como *Pedro Páramo*, *Rif, de Piojos y hombres* o *La gran Cenobia*. En estos casos se produce una especie de simultaneidad temporal propiciada por las pantallas y su referencia con la acción performativa, que permite trasladar a lenguaje escénico el mundo fantástico-realista lleno de imaginación desbordante que une diversos tiempos y espacios de estas obras. Las voces múltiples, el monólogo interior o la fragmentación de acciones se traducen a través del vídeo y, sobre todo, de la sinergia a través de toda la puesta en escena teatral.

Existen varias metáforas visuales en algunas obras (7): en estos casos, el contenido de la obra o el espacio o situación del personaje es representado visualmente por el contenido videoescénico como forma de alegoría. *Reina Juana*, *El curioso incidente del perro a medianoche* o *Macbeth* (Imagen 6) recogen momentos especialmente líricos. En estos casos se produce una función combinada con la de localización de un personaje en un espacio abstracto, psíquico o emocional, una de las funciones principales que una dirección teatral solicita de un videoescenista (Entrevista en profundidad a Álvaro Luna, 2024). La obra *Pedro Páramo*, por su parte, sostiene un gran contenido metafórico. Basada en la obra homónima de Juan Rulfo, la necesidad de adaptar a escena el mundo de realismo mágico de la novela permite al vídeo retratar la geografía humana y espacial con una fusión de realidad y magia. También se encuentran en *Los últimos Gondra*, *Medea* y *Mi niña, niña mía*.

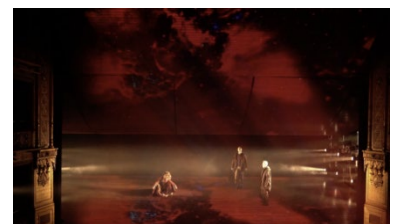
Imagen 6. Ejemplos de metáforas visuales.



Reina Juana



El curioso incidente del perro a medianoche



Macbeth

Fuente: Web de Álvaro Luna <https://alvaroluna.es/work/>

En cuanto a la creación y gestión videográfica de los personajes, existe una gran variedad de propuestas. Desde la función de personaje videoescénico puro, es decir la inexistencia de un personaje principal en la escena y su referencia únicamente en el vídeo, que se observa en *Mi pequeño Pony*, hasta la duplicación de un personaje y su transmutación, como en *Unamuno, vencerás pero no convencerás*. Sin embargo, la opción más empleada tiene que ver con la interacción entre personajes escénicos y videoescénicos, que van alternándose en momentos diversos como ocurre en *Ullóa*, *Los idiotas* y *Los hermanos Karamazov*, *Viejo amigo Cicerón* o *Los últimos Gondra*, donde unos personajes escénicos dialogan o remiten a otros videoescénicos de generaciones anteriores (Imagen 7).

Imagen 7. Personajes.



Mi pequeño pony



Unamuno, vencerás pero no convencerás



Ulloa

Fuente: Web de Álvaro Luna <https://alvaroluna.es/work/>

En cuanto a la función discursiva (6 casos), está presente en *Unamuno, Vencerás pero no convencerá*, *El curioso incidente del perro a medianoche*, *Viejo amigo Cicerón*, *Un monstruo viene a verme*, *Todos pájaros* y *La Gran Cenobia*. En el caso de esta última, a través del vídeo (aunque también de la música) se despliega un espectáculo que incluye la grandilocuencia de arengas, actuaciones musicales y que explicitan al espectador diversos aspectos de cómo se construye la verdad, la realidad desde el poder. En concreto, la pantalla y su fragmentación son especialmente empleadas para esta especie de poética política que se encuentra en obras actuales, a la vez que reflexionan sobre la naturaleza teatral. Sin duda esta función del video en la escena necesita de un análisis de mayor profundidad, a tener de la proliferación de estas propuestas en el teatro español contemporáneo².

De esta manera y atendiendo a grandes funciones de la videoescena, se encuentran los siguientes datos: al menos 9 obras de las seleccionadas en la muestra contienen usos de la videoescena relacionadas con la videoescenografía. Existe una primera configuración de la videoescena para funciones de fondo que se produce en propuestas más habituales o convencionales, caracterizadas por una preeminencia de la acción escénica sobre la videoescena. Entre ellas, pueden destacarse la teatralización de la videoescena en *Un monstruo viene a verme*, la ampliación escenográfica de *El curioso incidente del perro a medianoche*, o la consecución de una textura videográfica (con textos, gasas) que complejiza la escenografía en *Reina Juana* y *Mi niña, niña mía*.

Las obras que se estructuran en torno a la función de videoescena multiplicativa (5) (*Loop, Rif, de piojos y hombres, Punk Rock, Muerte de un viajante* y *La judía de Toledo*), suelen tener una mayor implicación de la enunciación del espacio y del tiempo y coinciden, en algunos casos, con las funciones de apertura discursiva.

Los casos de la videoescena caracterizadora son 7 (*Los últimos Gondra, Viejo amigo Cicerón, Medea, El pequeño Pony, El idiota, Unamuno, vencerás pero no convencerás* y *Ulloa*) y se desarrollan en obras con un especial tratamiento del componente dramático "personaje", relevante en el teatro contemporáneo, unido a funciones relacionadas. Luna (2020) describe el proceso de creación del texto dramático, en el que el protagonista y dramaturgo de *Unamuno, vencerás pero no convencerás*, modifica el guión después de una sesión donde el vídeo irrumpe como elemento inspirador. Como confesó Luna (Entrevista en profundidad, 2024), "el personaje habla consigo mismo durante casi toda la obra, con lo que eran necesarios mecanismos que evitaran los espacios vacíos propios de una obra con un único personaje, y dinamizaran la acción". Además, los juegos entre el pasado y el presente, las dudas del personaje sobre su manera de actuar -y que suponen el núcleo de la obra y la relacionan con los hechos históricos reales de su actuación en los primeros meses de la guerra- permitían unir momentos de repetición de acciones y de reflexión fragmentada en un juego entre imagen, personaje y espejo, que son recurrentes en el trabajo (Entrevista con Alvaro Luna). En otros ejemplos como *Ullóa, Los idiotas* o *Viejo amigo Cicerón* se despliegan momentos escénicos donde aparecen y cobran vida personajes ficticiales que encarnan referentes históricos, se habla con personajes del pasado o ya fallecidos. Hay que destacar además, como muchas de estas obras tienen un especial equilibrio entre la parte escénica y la videoescénica pues dependen de la creación de dos (o más) espacios que dialogan entre sí, uno presencial, otro visual, como puede comprobarse fácilmente en *Viejo amigo Cicerón*.

² Otros ejemplos no pertenecientes a la muestra son *España, 1936* (Andrés Lima, 2024) o *Falsestuff. La muerte de las musas* (Nao Albert y Marcel Borrás, 2023).

En cuanto a la videoescena textual, no se produce de manera preeminente en ningún caso, aunque sí está presente en algunas obras de manera puntual. Los textos se disponen de manera estática sumándose a elementos escenográficos (*Mi niña, niña mía*) o tienen funciones de revelación de información, contextuales de espacio y tiempo o como transiciones entre actos o escenas, con frases, lugares y fechas. En el caso de oraciones, ocupan todo el espacio de la imagen o se colocan en un lado, y atraen la completa atención del espectador, porque necesitan de una lectura atenta durante algunos segundos. En los últimos casos tienden a una función de intertítulos entre actos, es decir, con función de transición, como en *Todos Pájaros*.

4. Conclusiones

El vídeo y su conceptualización como componente del drama a través de la videoescena, permite una experimentación audiovisual por diversas vías, que se resumen en una búsqueda de todas las posibilidades de la pantalla y proyección dentro de propuestas escénicas. Estas parecen tener una capacidad extrema de desborde de límites espacio-temporales con los que cada obra se ubica para la interpretación que se realiza durante el proceso de recepción. Se produce además una resignificación de los medios teatrales, en diversos grados, por una refuncionalidad, que hace interaccionar lo presencial escénico con todos los componentes dramáticos, tiempo, espacio y personaje.

En este sentido, el vídeo como soporte y tecnología pareciera constituirse en territorio específico de interacción entre lo escénico presencial y el mundo diegético de la obra, con la intención de ampliarlo y estableciendo lazos con el acto de recepción. Estos vínculos tienen que ver con un enriquecimiento informativo, con la apertura a funciones emocionales de construcción de los cuerpos de personajes (escénicos o videoescénicos) y en la multiplicación y/o extensión del espacio de atención para el espectador. Con frecuencia las funciones encontradas en una obra son múltiples y en cada caso parecen configurarse de manera singular, lo que es coherente con procesos de producción artística diversos.

Sin embargo, a la luz de estos análisis pueden distinguirse tres fórmulas o configuraciones. La primera y más habitual es la videoescena con proyección superior, con funciones de tipo contextual, de espacio y tiempo o de presentación y relación de personajes, tal como permite una pieza dramática basada en texto clásico, con un espacio escénico único, bien con escenografía fija en la que el vídeo se inserta, o generándola a través de él. Es decir, este tipo supone una videoescena previamente guionizada e incluida en la obra en forma de pantalla o proyección de fondo (en sus muchas dimensiones y formas). En este caso, la obra se sirve del vídeo para cumplir con funciones específicas, mientras lo integra como elemento más junto a la escenografía, la iluminación o el vestuario, lo que se deriva de una concepción primaria de la inclusión del vídeo. Dentro de esta puede hablarse como la opción mayoritaria la proyección única, aunque algunos casos recurren a la multipantalla. Como variante, se observa también (o puede incluirse aquí) una tendencia a que la pantalla se camufle dentro de un objeto que es parte escenográfica, lo que se ha denominado teatralización de la videoescena.

En una segunda configuración se encuentra el videomapping, una opción de creciente complejidad y que ha sido escogida en escasas ocasiones y en piezas de procedencia clásica, que precisamente se estrenaban en teatros al aire libre, con un gran peso del componente arquitectónico. La obra se concibe como espectáculo total, donde el vídeo, con notable alarde técnico, tiene presencia más allá de un rol funcional.

Finalmente, puede hablarse de otras obras que incluyen una integración más decidida del vídeo, este se vuelve una parte del núcleo de convicción dramática, más allá de su localización como fondo y cometidos puntuales. Son los casos de las obras con una función caracterizadora especialmente. En ella se intensifican los juegos y planos de simultaneidad, duplicidad, construcción de personajes...: el vídeo ocupa diversas funciones pero su conjunto configura una opción por una diegésis más abstracta. Este tipo de obras tienen un aliento discursivo claro y llegan en alguna ocasión a ciertos grados de ruptura de la ilusión teatral. El vídeo, en este caso, tiene plenas capacidades de dramaturgia; es una presencia integrada y de convivencia con el hecho escénico en sí, y, por tanto, construye de manera integral una apuesta conceptual particular de tipo posdramático, donde se deja clara la ruptura con la ilusión de transparencia de la representación. En este compromiso del autor y videoescenista con el espectador se mantiene y se encuentra una clara apuesta por funciones donde el vídeo amplía los límites de la dramaturgia de lo performativo, en algunos casos sin renunciar a usos puntuales más tradicionales (propios de configuraciones anteriores).

En la medida en que la videoescena involucra todos los componentes del drama como los personajes, la escenografía, el tiempo y el espacio en un proceso discursivo de creación, pero suma con un aporte original y totalizador al proceso de recepción en sí, hace que el hecho escénico recupere su función política, lo vuelve espacio artístico total problematizador de lo escénico: es decir, se pone en cuestión la representación y recepción teatral desde una hipertextualidad latente por el uso del audiovisual, que involucra al público a participar e interpretar el drama desde un debate social constructivo. En esa generación, estaría la producción de saber desde el videoartista y desde el público, en un espacio teatral que está inserto en un contexto social de pantallización y digitalización creciente.

En definitiva, el contenido vídeo se vincula con todo tipo de textos culturales, generando nuevas formas de apertura a lo transdisciplinar; especialmente en las prácticas performativas encuentra huecos, fórmulas, estrategias con las que interactuar. Esto hace adivinar que diversas formas de presencia, de avatarización y corporalidad híbrida pueblen originalmente los textos teatrales -y otros- en el futuro.

Las opciones de integración de la cámara en vivo y el tiempo real aumentarán a medida que los sistemas sean más estables y se configuren aplicaciones que puedan ser controladas incluso por el actor en el escenario. Será un reto para la investigación y la creación localizar y analizar las posibilidades que el vídeo en su modalidad inmersiva, de realidad virtual y 360º propone para la virtualización de personajes -cuerpos y subjetividades- y la creación de dramaturgias y narrativas.

5. Agradecimientos

El presente artículo es producto del proyecto “Dramaturgia visual, videoescena y creación audiovisual performativa: formas y procesos de interacción entre visuales en directo y artes escénicas” de la Universidad de Málaga (UMA) PPRO-B3-2023-28 (JA.B3-11).

Referencias

- Abuín, A. (2008). Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos. *Signa*, 17, 29-56.
- Arntzen, K. O. (1991). A Visual kind of Dramaturgy: Project Theatre in Scandinavia. En D. Fogg y C. Schumacher (eds.). *Small is Beautiful: Small Countries Theatre Conference*, (pp. 43-48). Theatre Studies Publications.
- Blais, J. (2019). *Dispositif interactif et écriture scénique: l'acteur au coeur de l'activité intermédiaire*. [Maestría en Teatro, Quebec: Université du Québec a Montreal] <https://archipel.uqam.ca/12853/1/M16069.pdf>
- Danan, J. (2010). *Qu'est-ce que la dramaturgie?* Actes Sud.
- De Morant, A., Finter, H. Holling, E., Plassard, D. & Siebert, B. (2016). *Narrativity and Intermediality in Contemporary Theatre / Narrativité et intermédialité sur la scène contemporaine*. Peter Lang.
- Diaz Olivares, F. (2025). *Estado del arte sobre propuestas taxonómicas para el análisis de la videoescena*. [Trabajo de grado para optar por el título de Maestra en Artes Escénicas. Universidad Distrital Francisco José de Caldas].
- Diéguez, I. (2010). Cenários expandidos. (Re)representações, teatralidades e performatividades. *Urdimento: Revista de Estudos em Artes Cênicas*, 2, 15, 135-148. www.doi.org/10.5965/1414573102152010135.
- Elías-Zambrano, R., & Cabezuelo-Lorenzo, F. (2024). Arts, Creativity, and Social Media: A Critical Review of the Dalinian Universe on Instagram. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review Revista Internacional De Cultura Visual*, 16(4), 187-196. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5294>
- Escobar Ramírez, W. (2014). La escena remediada: hipermediación e inmediatección en dos performance del teatro latinoamericano del siglo XXI. *Alpha: Revista de artes, letras y filosofía*, 2(57), 169-181. <https://doi.org/10.32735/S0718-22012023000573283>
- Féral, J. & Morin, J.M. (2023). Introduction. L'acteur et ses technologies. In J. Féral y J. Morin. *La vidéo en scène: L'acteur et ses technologies* (pp. 9-32). Presses universitaires de Vincennes. <https://doi.org/10.3917/puv.feral.2023.01.0009>.
- Fouquet, L. & Faguy, R. (2016). *Face à l'image : exercices, explorations, expériences vidéoscéniques*. L'instant même.
- Grande Rosales, M. A. & Sánchez Montes, M.J. (2018). Posibilidades de un teatro transmedia. *Artnodes*, 18. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i18.3047>
- Haase, M. (2015). *Envers une dramaturgie visuelle: l'hybridation des arts du spectacle et des arts plastiques*. [Tesis doctoral, Université Paris 1 – Panthéon-Sorbonne UFR 4 de l'art et des sciences de l'art]. <https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01254124v1>
- Iglesias Simón, P. (2008). Tentativas para una sistematización del uso del audiovisual en la puesta en escena. *Acotaciones Revista de Investigación Teatral*, 20, 47-82.
- Işıkkaya, A. D. (2023). Video Projection Mapping as a Visual Urban Art Performance on Architectural Facade. *Street Art & Urban Creativity*, 9(1), 106-122. <https://doi.org/10.25765/sauc.v9i1.629>
- Kjorlner, T. & Szatkowski, J. (2003). Dramaturgia en la construcción de actuaciones multimedia: Diseñar y analizar. *Productions Methods* (pp. 125-148). Springer <https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-1-4471-0063-8>
- Lehmann, H. T. (2010). El teatro posdramático: una introducción. *Telón de fondo. Revista de teoría y crítica teatral*, 12, 1-19.
- Lesage, M.C. (2008). Théâtre et intermédialité: des œuvres scéniques protéiformes. *Communications*, 146.
- López Antuñano, J. G. (2022) Los audiovisuales en su función coadyuvante o vehicular: una aproximación. *Teatro: Revista de Estudios Escénicos / A Journal of Theater Studies*, 34, 2. <https://digitalcommons.conncoll.edu/teatro/vol34/iss1/2>

- Luna, Á. (2017). Videoescena: la luz multiplicada. In M. A. Camacho (ed.) (2017). *La luz, melodía del arte escénico. El diseño de iluminación en la puesta en escena* (pp. 194-213). Academia de las Artes Escénicas de España.
- Luna, A. (2021). *En busca de la visualidad*. V Jornadas de Plástica Escénica. Conferencia. AAI, AAPEE. Centro Dramático Nacional.
- Luna, A. (2024). Entrevista en profundidad.
- Melendres, J. (2005). Pantallas. *ADE teatro*, 106, 64-67.
- Montes Rodríguez, G. (2016). *Poética del drama videoescénico. La enunciación audiovisual en el teatro español actual*. [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Ciencias de la Información]. <https://eprints.ucm.es/38099/1/T37375.pdf>
- Montes Rodríguez, G. (2021). La puerta videoescénica: Análisis de la interacción del espacio escénico y audiovisual en tres obras híbridas. *Fonseca, Journal of Communication*, 23, 89-108. <https://doi.org/10.14201/fjc20212389108>
- Montes Rodríguez, G. (2022). Mundo posible y poiesis videoescénica. *ALPHA: Revista De Artes, Letras Y Filosofía*, 55, 149-167. <https://doi.org/10.32735/S0718-22012022000551098>
- Montes Rodríguez, G., Sanz de León, V., & Santana Mahmut, S. (2024). The Scenic Aleph: The Temporal System of the Video-Scenic Screen. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review Revista Internacional De Cultura Visual*, 16(1), 45-58. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5174>
- Nassimbeni, F. (2017). *Picture-making through performance - experiments in visual dramaturgy*. University of Cape Town. <https://open.uct.ac.za/items/053e0944-3114-4553-844c-54eb675223a6>
- Olizewski, A. & Fine, D. (2018). *Digital media, projection design and Tecnology for theatre*. Focal Press.
- Palacio Enríquez, D. (2019). El personaje videoprojectado. En M. Molanes y I. Reck (eds.), *El teatro español en el siglo XXI. Híbrides, transgresiones, compromiso y disenso*, (pp.433-444). Visor.
- Palacio Enríquez, D. (2021). 10. Espacio escénico. En J. Martínez Valderas y J.G. López-Antuñano (Eds.), *El análisis de la escenificación* (pp. 253-305). Editorial Fundamentos.
- Palacio Enríquez, D. (2022). Del videojockey al videoescenista. Evolución concertada: tecnología y concepto. *Teatro: Revista de Estudios Culturales / A Journal of Cultural Studies*, 34, 1-26. <https://digitalcommons.conncoll.edu/teatro/vol34/iss1/3>
- Palencia Triana, C. A. (2024). Museums, Social Media, And Transmedia Universes : Content Creation for Active Audience Participation. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review Revista Internacional De Cultura Visual*, 16(3), 229-238. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v16.5259>
- Pearce, W. D., Gleason, C., Maxwell, J. & Green-Rogers, M. (2018). Visual Dramaturgy: Problem Solver or Problem Maker in Contemporary Performance Creation. *Theatre/Practice: The Online Journal of the Practice/Production Symposium of the Mid America Theatre Conference*, 7 <https://theatrepractice.us/pdfs/Pearce%20et%20al%20Visual%20Dramaturgy.pdf>
- Provencio, J. (2019). Dramaturgias intermediales en el teatro español del siglo XXI: el caso de Agrupación Señor Serrano. En M. Rial Molanes y I. Reck (eds.), *Última transmisión. Teatro hispánico en los inicios del siglo XXI: híbrides, transgresiones, compromiso y disenso* (pp. 425-432). Visor.
- Ramírez, J.P. (2025). Ecosistema interactivo para la virtualización escénica con nuevos medios digitales. En A. Sedeño-Valdellós (coord.). *Video, creación audiovisual escena: aproximaciones a la investigación y la practica de la videoescena* (pp. 35-60). Colex.
- Teira Alcaraz, J.M. (2020a). Hacia un análisis de la función dramaturgica de la videoescena. *Acotaciones*, 45 (2020a), 291-322.
- Teira Alcaraz, J.M. (2020b). El audiovisual en escena: del teatro multimedia al teatro intermedia a través de la videoescena. *Actio Nova. Revista de teoria de la literatura y literatura comparada* 4, 129-165. <https://doi.org/10.15366/actionova2020.m4.007>

- Teira Alcaraz, J.M. (2021a). Recursos videoescénicos en la dramaturgia intermedial. *Caracol*, 22-254-285. <https://doi.org/10.11606/issn.2317-9651.i22p254-285>
- Teira Alcaraz, J. M. (2021b). Análisis de la videoescena para la crítica social en el teatro intermedia de Agrupación Señor Serrano. *Estudios escénicos*. <https://redit.institutdelteatre.cat/handle/20.500.11904/1262>
- Thenon, L. (2005). El cartero de Londres. *ADE-Teatro*, 106, 85-96.
- Turner, C. & Behrndt S. K. (2006). *Dramaturgy and performance*. Palgrave and Mcmillan.
- Vindas Villarreal, B. A. (2019). Dramaturgia visual o una cartografía transdisciplinar. *Index, revista de arte contemporáneo*, 7, 130-135. <https://doi.org/10.26807/cav.v0i07.176>
- Zahar, H. & Roberge, J. (2016). Street Art: Visual scenes and the digital circulation of images. *Street Art & Urban Creativity*, 2(2), 42-44. <https://doi.org/10.25765/sauc.v2i2.51>