

**Como citar:**

Ariza Gómez, D. E. y Martínez, F. A. (2017). Exploraciones del mundo audiovisual en relación con la escenografía teatral: un recorrido histórico. *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, 11, 83-92

# EXPLORACIONES DEL MUNDO AUDIOVISUAL EN RELACIÓN CON LA ESCENOGRAFÍA TEATRAL: UN RECORRIDO HISTÓRICO\*

## EXPLORATIONS OF THE AUDIOVISUAL WORLD IN RELATION TO THEATER SCENOGRAPHY: A HISTORICAL TRAVEL

Daniel Enrique Ariza Gómez\*\*  
Fabián Adién Martínez\*\*\*

\*\* Doctor en Diseño y  
Creación, Universidad de  
Caldas. Profesor Asociado  
del Departamento de Artes  
Escénicas, Universidad  
de Caldas. Manizales,  
Colombia.  
E-mail: daniel.ariza@  
ucaldas.edu.co

\*\*\* Magister en Artes,  
Universidad de Caldas.  
Actualmente es profesor  
de teatro y desarrolla  
proyectos visuales a través  
de su empresa IAN/IEN.  
Manizales, Colombia.  
E-mail:  
fabianmartinez346@gmail.  
com

### RESUMEN

El artículo corresponde a un recorrido histórico sobre la relación de la escenografía teatral y el mundo audiovisual. Describe, de manera breve, cómo el arte escénico ha utilizado la imagen digital para producir atmósferas o generar espacios en los que se soportan las puestas en escena. En este orden de ideas, habla de la manera en que la proyección de video o fotografía ha intertextualizado con el universo escénico. El texto pretende hacer un aporte a las exploraciones de las estéticas escénicas expandidas.

### PALABRAS CLAVE

Escenografía, espacio escénico, estéticas escénicas expandidas, fotografía, video.

### ABSTRACT

The paper corresponds to a historical journey about the relationship of theatrical scenography and the audiovisual world. It describes, in a brief way, how the scenic art has used the digital image to produce atmospheres or generate spaces in which the staging is supported. In this order of ideas, he talks about the way in which the projection of video or photography has intertextualized with the scenic universe. The text intends to contribute to the explorations of the expanded stage aesthetics.

### KEY WORDS

Scenography, scenic space, expanded scenic aesthetics, photography, video.

---

\* Artículo de reflexión que corresponde a uno de los resultados de la tesis de Maestría en Artes: La Escenografía Audiovisual como aporte a la creación escénica, realizada por Fabián Adién Martínez con la dirección de Daniel Enrique Ariza Gómez.

Recibido: 20 de octubre de 2017 - Aprobado: 30 de noviembre de 2017.

*“Cuando apareció la técnica de la proyección se utilizó por los malos escenógrafos para sustituir los decorados que crearan ilusión.*

*Los buenos escenógrafos emplearon la proyección como una imagen, y escogieron para ella marcos reconocibles y atractivos. La utilización de la proyección, introducida genialmente por Piscator, convirtió el decorado en un actor más. Presentarlo como tal es una tarea constructiva de los escenógrafos. Todo lo que haya en el escenario se tiene que transformar cuando entre en escena el actor”*

*Bertolt Brecht (2004)*

La revolución tecnológica ha acompañado los grandes cambios y transformaciones que se han dado en las estructuras colectivas de los individuos. El mundo actual se encuentra en constante revolución. Por esta razón, la sociedad moderna está caracterizada por los avances y desarrollos de la información y la comunicación. Estos desarrollos han tenido mucho que ver en los cambios que vienen aconteciendo en la vida de los ciudadanos. Cambios que ocurren constantemente sin esperar a que nos acostumbremos a ellos. Desde la máquina de vapor al automóvil, de la cámara fotográfica al cine, del telégrafo al correo electrónico, el hombre se enfrenta permanentemente a nuevas herramientas que debe comprender y apropiarse.

Es evidente que el ingreso de las nuevas tecnologías ha modificado los tradicionales medios de comunicación social. Por lo tanto, los cambios son pertinentes y fuerzan a la humanidad a adaptarse a nuevas relaciones con el espacio y el tiempo, lo que ha dado origen a otras maneras de interacción entre las personas, incluso a un nuevo modo de producción para el desarrollo humano.

Se considera a la tecnología como una extensión de la innovación del ser humano para poder desenvolverse mejor en su medio. Ante esto, McLuhan (1996) afirma que:

“Todos los artefactos del hombre, el lenguaje, las leyes, las ideas, las herramientas, la ropa y los ordenadores son extensiones del cuerpo humano. Todo artefacto es un arquetipo y la nueva combinación cultural de nuevos y viejos artefactos es el motor de todo invento y conduce además al amplio uso del invento, que se denomina innovación. (p. 80)

Estas nuevas tecnologías de la información y la comunicación, basadas en el desarrollo de la tecnología digital, están permeando todos los ámbitos de la sociedad y han ido transformando las estructuras sociales desde el punto de vista laboral, político, cultural y económico. Es así como, en los tiempos actuales, las nuevas tecnologías se han convertido en uno de los productos fundamentales del consumo de la modernidad. Todo esto trae consigo cambios que repercuten en los procesos y fenómenos sociales, y, más específicamente, del ser humano en su forma de vivir, pensar y hacer.

Vivimos la era de lo interdisciplinario, lo participativo y lo multimedial. El teatro, como arte vivo, no está al margen de estos procesos que se generan a partir de la incursión de estas nuevas tecnologías en la puesta en escena. La relación del teatro con las nuevas tecnologías es un tema

que se presta con facilidad a enfoques apocalípticos en torno al futuro del teatro y su siempre cuestionada supervivencia en la sociedad de los medios.

Ante las numerosas posibilidades de aplicación de las nuevas tecnologías al teatro, las opiniones han oscilado del rechazo al exceso. Pero, en una sociedad de la comunicación, el teatro debe también evolucionar para devolver al espectador la sensación y el placer de la libertad. Una aproximación distanciada y menos catastrófica nos muestra que la teatralidad hecha de cuerpos y narración, cuando se acerca a las tecnologías digitales, alcanza un buen complemento pues ellas son capaces de expandir la visión y de reinventar las percepciones.

## EL ENGAÑO DEL OJO

La creación escenográfica ha dinamizado la producción teatral. No solo ubica a un personaje en una situación particular o al espectador en el contexto del universo ficcional, sino que además opera en la configuración del dispositivo en términos espaciales y temporales, contribuyendo con ello a la tridimensionalidad del hecho escénico. Si hacemos un recorrido por la historia, podemos decir que sus comienzos se remontan a Grecia, época en la cual telones planos pintados representaban el Olimpo, mientras que una serie de artefactos eran utilizados como parte del desarrollo de la acción, tales como las grúas

gigantes *–Deus ex machina–* que hacían descender a los actores al escenario para resolver de un momento a otro la situación que se estaba presentando. Al respecto, afirma Pavis (1984): “En algunas puestas en escena de las tragedias griegas, existía el recurso de una máquina suspendida por una grúa que traía a la escena a un dios capaz de resolver ‘en un dos por tres’ todos los problemas no resueltos” (p. 124).

En el siglo XVI, vemos que los Médici contrataban o patrocinaban a los mejores artistas de la época para diseñar las escenografías de las obras de teatro y demás festividades. Fue así como Leonardo da Vinci, Sebastiano Serlio y Giulio Parigi, entre otros, contribuyeron a la imagen escenográfica con sus famosas calles vitruvianas<sup>1</sup> que fueron conocidas por la búsqueda de una tridimensionalidad de la imagen escenográfica. Es con la calle vitruviana que se modifica la óptica de la imagen que pasa de ser plana *–carente de profundidad y bidimensional–* a tridimensional. Esto se logró gracias al punto de fuga creado por Leonardo da Vinci.

1 “Antes que Leonardo, y aún dentro de las polivalentes labores de un director artístico que heredaron los escenógrafos después, se mencionaba a un pintor, poeta, diseñador de escenarios e inventor de maquinaria, Zafrano, al servicio de los Gonzaga, desde 1483, siendo famoso en toda Italia por sus creaciones a la hora de organizar dichos festivales, citado junto a Filippo Lapaccino o Atalante Migliorotti, éste al servicio de los Médici desde 1490, y muy próximo al mismo Da Vinci. Habrían sido ‘dramas híbridos’ complementados con temas y motivos de la imaginería mitológica como el Orfeo de Poliziano, o La festa del Paradiso (1490) y Danae (1496), de cuyos montajes también se tuvo que ocupar Leonardo en Milán al servicio de los Sforza, los preámbulos del género dramático de los Intermezzi, las fábulas y las óperas posteriormente, abandonándose por el camino las decoraciones escénicas medievales, sustituidas progresivamente por fingidas composiciones en base a los nuevos preceptos de la perspectiva de Pacioli o Brunelleschi, en los escritos recopilatorios de Alberti. Y, enriquecidos con partitura, danzas y efectos mecánicos” (Merino y Blázquez, s.f., pp. 2-3).

El punto de fuga es donde convergen todas las líneas, pudiendo crear así una calle, un cuarto, un espacio con profundidad. Asimismo, esta parte es fundamental para quienes trabajan con la pintura, la arquitectura o la escenografía en el teatro, ya que muchas veces se acomodan los elementos escenográficos de un punto de fuga hacia el foro para generar profundidad en la escenografía. Dicho de otro modo, es Leonardo da Vinci quien –con sus telones que representan una calle vitruviana– creó un *trompe l'oeil*, que ayudaba a configurar un escenario con profundidad.

Sin embargo, esto correspondía más a un efecto visual que a una producción de este tipo. Dicho de otro modo, lo que se logra es encontrar la tridimensionalidad a partir de pinturas bidimensionales y no con la construcción de espacios que tuvieran la profundidad de una calle. Este avance de la perspectiva, ha sido fundamental para pasar de la herramienta pictórica al dispositivo audiovisual producido de manera numérica –digital–. El cambio de soporte ha hecho que se amplíe la manera de entender la escenografía ya no desde un telón pintado, sino desde un telón como soporte de productos visuales que son elaborados más allá de una fotografía proyectada y que han avanzado hacia la creación de ambientes 3D, que siguen el mismo curso de “engañar el ojo humano”.

El *trompe l'oeil* del mundo escénico y producido por artefactos distintos al lienzo y al pincel, empieza con el “taumatropo” inventado en 1824 por John Ayrton Paris. La elaboración de este dispositivo consiste en dibujar dos imágenes a ambos lados de un cartón para luego hacerlo girar

con dos cuerdas que lo sujetan de lado a lado.<sup>2</sup>El taumatropo es el primer objeto que “engañó al ojo humano” a través del movimiento y dio paso a otros elementos como el “phenakistoscopio”, el “zoótropo”, el “praxinoscopio” y el “choerutoscopio”<sup>3</sup>. Son estos inventos los que permiten dar cuenta del paso de una visualidad que no solo busca la tridimensionalidad sino que también explora el movimiento, o por lo menos, la ilusión del movimiento de la imagen.

En esta dirección, son los hermanos Lumière quienes, con su primer film que mostraba la salida de los trabajadores de una empresa y que fue proyectado por primera vez ante un público el 28 de diciembre de 1895 en París, lograron una importante repercusión en el arte que buscaba la relación visual con el movimiento, más allá de la disputa ocasionada entre los artistas que cuestionaron la relación arte y máquina con la aparición del cinematógrafo.

## BRECHT Y PISCATOR

Posterior al anterior momento histórico para el cine, aparece un sinnúmero de artistas que, motivados por la proyección de imágenes en movimiento, hacen que tanto escena como escenario se vean beneficiados. Este es el caso del escenógrafo Erwin Piscator y del dramaturgo Bertolt

2 “Juguete óptico que consiste en un disco de cartón con una ilustración en cada una de sus caras y que al ser girado manualmente por dos cuerdas en sus extremos se genera una ilusión de movimiento o dibujo animado” (Gamboa, s.f.).

3 El phenakisticopio, el zoótropo, el praxinoscopio y choerutoscopio son –según nuestra definición– elementos que ayudaron a la evolución de otros elementos que engañaban al ojo con la imagen.

Brecht, quienes hacían uso del video para crear atmósferas en el teatro. Al respecto, dice Baigorri (1997): “En 1928, el húngaro László Moholy-Nagy (Bauhaus) creaba en Berlín una serie de escenografías para el ‘Piscator Theater’ que incluían la proyección de películas. Posteriormente, Brecht también utilizaría la pantalla de cine en un escenario” (p. 74).

Es así como la máquina que proyectaba imágenes fue utilizada en diferentes disciplinas como medio para llegar a otras estéticas. Los aparatos tecnológicos se expusieron a principios del siglo XIX para mostrar efectos visuales. Solo unos cuantos lograron ver el poder de las imágenes y consiguieron mostrar su contexto en la escena teatral, como Erwin Piscator (1976) quien mencionó al respecto:

Este punto de vista no puede ser sofisticado ni elegido caprichosamente; solo mientras el director se sienta como servidor y exponente de su época, logrará fijar un punto de vista que comparte con las fuerzas más decisivas que constituyen la esencia de la época. (p. 1)

También Bertolt Brecht mostró en su Berliner Ensemble el “teatro épico”, en el que se presentaban imágenes proyectadas como crítica de su actualidad. Según Brecht (citado por Iglesias, 2008):

Cuando apareció la industria de la proyección se utilizó por los malos escenógrafos para sustituir decorados que crearan

ilusión. Los buenos escenógrafos emplearon la proyección como una imagen, y escogieron para ella marcos reconocibles y atractivos. La utilización de la proyección, introducida genialmente por Piscator, convirtió el decorado en un actor más. Presentarlo como tal es una tarea constructiva de los escenógrafos. Todo lo que haya en el escenario se tiene que transformar cuando entre en escena este actor. (p. 48)

Estos dos exponentes del teatro, Piscator y Brecht, sentaron las bases para trabajar el video como escenografía. Piscator, por su parte, introduce en sus obras imágenes con el cine, proyecciones de noticiarios, de documentos y más frecuentemente secuencias filmadas con sus actores por sus propias cámaras. Su propósito no era generar fantasías al espectador con las imágenes que proyectaba, ya que se acercaba, más bien, a la idea de teatro total, pero desde la ideología marxista (Guillot y Gallo, s.f.). Con la colaboración de Brecht, Piscator fundó y dirigió varios teatros en Berlín. Todo el dispositivo dramático de sus escenas era muy complejo técnicamente, formado por luces, proyecciones, escenarios elevados y fragmentados. Fue el pionero en observar el comportamiento del espectador con mixtura de medios.

Es gracias al aporte de Piscator y de su colectivo, que el cine se transforma –de allí en adelante– en parte integral de las puestas en escena. En 1928, en la obra *Las aventuras del valeroso soldado Schwejk*, dirigida por Piscator en Berlín, incluye un

gran telón de fondo para las proyecciones de diapositivas y cine dentro del dispositivo escénico, uniendo el cine naturalista (escenas en las calles de Praga), el cine de animación (concebido por George Grotz) y el cine documental, presentado, de esta manera, la significación del mundo que rodea al héroe.

Josef Svoboda, al igual que Piscator o Meyerhold, comprende a la escenografía como una maquinaria al servicio del actor. Hacía parte de la compañía checa Linterna Mágica a fines de los 50. Estaba muy compenetrado con las posibilidades que el cine ofrecía a la puesta en escena, al ritmo y al montaje cinematográfico y quería llevar esa vitalidad al teatro para romper con la escena clásica y estática. Desarrolló para ello la “poliescena”, ofreciendo al espectador una escena desde diversos ángulos, utilizando fondos con proyecciones gigantes de la misma escena que estaba transcurriendo o desde algún ángulo que el espectador no pudiera ver. Incluso, cámaras en vivo y complejísticas técnicas para romper con la finalidad del teatro clásico.

Por su parte, Bertolt Brecht usó escenarios que no buscaban representar un lugar real. Para ello, implementó una gran pantalla en la cual se proyectaban pequeños textos, imágenes documentales e incluso películas, que podían, en un momento dado, reforzar el argumento o contradecirlo. Ejemplo de ello, es la obra *El círculo de tiza caucásico* (1944-1945), en la cual en lugar de escenografías físicas y objetos concretos empleó telas pintadas, palos y proyecciones fílmicas.

## LA ERA DIGITAL

Por todo lo anterior, el teatro toma un viraje porque se apoya en el video, y así mismo el video se desarrolla porque se apoya en ciertas características del teatro. Un ejemplo de este aspecto se presenta con el cineasta Serguéi Eisenstein<sup>4</sup>. Eisenstein no solo hizo aportaciones al teatro y al cine, también lo hizo a la fotografía. Esto ayuda a reconocer a un hombre que no solo dio contribuciones dramáticas al cine, sino también a la fotografía, que a principios del siglo XIX comienza a ser definida como arte, así lo afirma Guasch (2000):

Lo que diferencia el fotógrafo –el buen fotógrafo– del artista fotógrafo es el proyecto artístico-ideológico. Por ello la fotografía-en-tanto-que-arte ya no se presenta como medio rival de la pintura, sino como instrumento que en manos del artista –no necesariamente buen conocedor de las técnicas fotográficas– crea un elevado valor de ficción que sustituye los criterios de objetividad por los de simulacro. (p. 433)

Con base en lo anterior, se puede decir que la imagen toma un valor estético valioso para el video, mientras que para el teatro sirve como atmósfera o escenografía. Esto es de gran importancia ya que el teatro no solo debe utilizar el video como ambientación, sino que también se dirige a

<sup>4</sup> Serguéi Mijáilovich Eizenshtéin, más conocido como Serguéi Eisenstein fue un director de cine y teatro soviético de origen judío. Su innovadora técnica de montaje sirvió de inspiración para el cine posterior. Asiste a la escuela de bellas artes. En 1920 comenzó a trabajar como decorador y director artístico en el Teatro Obrero (Melgar, 2004-05, p. 50).

la búsqueda de una imagen que interpela los sentidos del ser humano. Dicho de otro modo, el ejercicio del uso de herramientas tecnológicas en la escena busca, en términos generales, la configuración de una que se convierte en experiencia viva para el espectador.

En este sentido, se puede decir que más allá de que exista una dramaturgia en tanto texto, puede existir una dramaturgia en la iluminación, el movimiento, el vestuario y, según se entiende aquí, una propia relacionada con el universo del video. Pero es Marcel Duchamp quien, con su arte conceptual, propuso otra mirada motivando a los artistas de los años 60 y 70 para que realizaran instalaciones de carácter performático a través del uso de material tecnológico y audiovisual, creando así lo que se llamó el *video performático*. Puede decirse, entonces, que así se fusionaron las artes para después separarse y pasar a un periodo neobarroco en los años 80.

Todo este influjo hizo posible que la tecnología jugara un papel fundamental a finales del siglo XX y a principios del siglo XXI. Los aparatos audiovisuales o de proyección se perfeccionaron, dando origen así a la imagen digital, lo cual repercutió en los artistas de estos tiempos, logrando con ello el interés por la creación de atmósferas.

El teatro, para la época de los 60, comienza a dejar a un lado la representación e incorpora los *happenings* y el *performance*. Un claro ejemplo fue Robert Whitman, quien con su obra *Two Holes of Water-3*, como lo menciona Abuín (2008), "llenaba el

espacio con siete coches que transportaban televisiones y proyectaban vídeos o imágenes de televisión. Yvonne Rayner (*Carriage Discreteness*) utilizaba proyectores de video mientras los performers manipulaban objetos en el escenario" (p. 33).

Teniendo en cuenta lo anterior, se puede decir que el teatro es un espacio experimental, el cual se genera a partir de una intertextualización con otras expresiones artísticas. De esta manera, adoptó las mismas formas que utilizaron las videoinstalaciones, las cuales contenían la acción, participación e interacción con el espectador. Baigorri (1997) dice al respecto:

La concepción minimalista de la performance ejerció su mutua influencia sobre las vanguardias teatrales de los 60 que no sólo propiciaban un teatro abierto y permeable a otras técnicas y recursos plásticos, sino que se interesaron especialmente por la inclusión de la imagen videográfica en el entorno escenográfico. Como el vídeo, este nuevo teatro buscaba, sobre todo, la participación del público y la identificación entre espectador y actor. (p. 74)

El video y la fotografía ayudaron a la difusión del *performance* aunque, a la vez, tropezaban con la intención de muchos artistas y su característico carácter mercantil. Partiendo de lo anterior, el teatro buscó lo corporal y se aferró al cuerpo como instrumento, mientras que los vanguardistas artistas plásticos crearon

el *performance* y utilizaron el televisor como escenografía, proyectaron imágenes para crear otro tipo de lenguajes y propusieron una expresión corporal distinta que la del teatro. Por ejemplo, ya no contaban con la misma dramaturgia ni con coreografías como la danza, tampoco recurrían al mismo escenario, tan solo manipulaban aparatos con imágenes en movimientos ya sea en tiempo real o grabaciones con imágenes que generaban otra dramaturgia.

Gracias a los magnetoscopios portátiles lanzados por las empresas *Sony* y *Philips* en 1964-1965, la facilidad para transportar imágenes fue mayor y es por ello que fueron utilizados por diferentes artistas relacionados con el *performance*, como es el caso del artista coreano Nam June Paik, quien como lo dice Ferla (2007):

[...] compró uno de los primeros magnetoscopios, más conocidos en el mercado como: Porta pack; ese mismo día grabó y proyectó su primer video en el café Go-Go (...) “el acta de nacimiento del video de creación –bautizado más tarde con el nombre de ‘Video arte’– se otorga, como había ocurrido en París con el cine”. (p. 284)

Durante los años 80 se utilizó el video como fuerte medio de protesta, como lo hizo Dara Birnbaum. Esta artista recogía la publicidad de la televisión y formaba una obra crítica. Su obra “*Technology/Transformation*” critica el programa *Wonder Woman*, el cual ponía en juicio el papel de la mujer y su rol en la sociedad. También, Bill Viola y Gary Hill propusieron nuevas instalaciones a través del video y el cuerpo,

el primero desde el movimiento y hacia lo místico, y el segundo desde la escultura del cuerpo dejando proyectar en él imágenes que hacían producir una segunda piel, como lo afirma Guasch (2000, pp. 453-454).

Años más tarde, la aparición del computador se vuelve fundamental para el desarrollo de la imagen en el audiovisual. En los 90 aparece una revolución tecnológica novedosa y con ella un mundo de aparatos innovadores que ayudaron a la aparición de la imagen numérica<sup>5</sup>. La programación ayudaría a la edición de la imagen, pero también empezó a nacer la necesidad de reproducir la imagen en tiempo real.

La relación de los aparatos tecnológicos con la imagen es amplia, ya que estos han ayudado a evolucionar no solo la imagen sino también las estéticas, como lo hacen los videoproyectores. El primer proyector comercial fue fabricado en 1973, conocido como “Video Beam 1000”. En 1984 fue construido el LCD, presentando problemas con los píxeles, y en 1988 la empresa *Dolhoff* lo comercializó. Posteriormente, en 1996 entró un nuevo modelo LCD para ser comercializado y en 2000 se creó el LCoS, híbrido entre el LCD y el DLP (Pérez, 2015).

El costo del LCoS fue elevado, razón por la cual adquirirlo fue sumamente complicado. Fue el artista J. Shaw quien hizo en los años 80 un tipo de instalación

5 “Sin duda uno de los factores determinantes en la expansión de esta nueva cultura visual es la eclosión de la tecnología digital, fuente incesante de imágenes asombrosas que producen excitación y estimulan a un público embriagado por innumerables visiones suntuosas” (Abuín, 2008, p. 30).

con imágenes proyectadas en tiempo real y, en los 90, recreó un museo virtual para que se pudieran contemplar las pinturas y esculturas en cuartos desocupados. Otro artista que hizo uso del videoproector fue Stelios Arcadiou, quien mezcló el cuerpo y las nuevas tecnologías en un espacio con material médico, cuya obra performativa tiene que ver con renombrar al cuerpo humano como *cyborg*<sup>6</sup>.

Una de las obras más llamativas de Arcadiou fue *"Stomach Sepulture"*, que consistió en grabar el interior de su cuerpo con una máquina para luego presentar el video en tiempo real a los espectadores. A finales de los 90 se generó un ambiente tecnológico como abre bocas a la era tecnológica del siglo XXI. "En el fin de siglo hemos asistido a un regreso de lo grandiosamente espectacular, igual que pasó a comienzos del XX con la aparición del cine" (Abuín, 2008, p. 30).

El hecho de que en esta época se pueda hablar de la imagen digital, amplía el panorama de la tecnología, partiendo de las videocámaras o cámaras fotográficas hasta proyectores y programas de edición digital. Todo lo que rodea el medio digital en la nueva era es tan amplio que algunos campos apenas están desarrollando estéticas con esta nueva era tecnológica, incluso algunos ven las proyecciones audiovisuales como la imagen del siglo XXI.

<sup>6</sup> "Se podrían citar numerosas aportaciones, cada vez más abundantes en el campo del arte digital, si bien muchas de ellas se quedarían en la frontera de la simple experimentación" (Guasch, 2000, p. 465).

## A MANERA DE CONCLUSIÓN

Se considera que este artículo, en tanto histórico, permite dar cuenta de la manera como las artes visuales, específicamente el mundo del video o el cine, han dialogado desde hace bastantes años con el teatro. Es por ello que decir que el teatro ha perdido su esencia por la incursión de las nuevas tecnologías de la imagen, es de cierta manera una imprecisión, razón por la cual se debe revisar su historia. De allí la importancia del artículo que aquí se publica.

De otro lado, el artículo lleva a la reflexión de lo que se ha denominado un "Teatro Convencional" ya que, al recorrer cada uno de los hitos históricos aquí enunciados, se puede conocer la manera en que autores tan importantes como Brecht o Piscator son considerados como pioneros en la relación del teatro con el audiovisual. Esto lleva a pensar si debe o no existir un arte que podría llamarse puro o convencional. Discusión que excede lo que este artículo plantea en tanto histórico, pero que ha sido tratado en otros textos<sup>7</sup>.

Lo que sí debe quedar claro, por ahora, es que el video digital en el teatro llegó para generar atmósferas novedosas, móviles, que disuelven la línea de la realidad y la ficción, o que por el contrario contribuyen

<sup>7</sup> Se sugiere la revisión de artículos de Ariza, Daniel, tales como: - (2014). Cuerpo digital como sustrato del ser cuerpo. Categoría fundamental del performance digital "Huellas Digitales". Revista Colombiana de las Artes Escénicas, 8, 96-109. - (2017). El concepto de teatro a partir de los proyectos realizados por el grupo de investigación "Teatro, Cultura y Sociedad". Territorio Teatral. Revista Digital, 15. - (2017). El cuerpo-huella en el performance digital 10 minutos. Revista (pensamiento), (palabra)... Y obra, 17, 118-124.

de buena manera a crear ficciones cada vez más cerca de lo real y tangible (desde la mirada). Y es por ello que se puede decir que se creó y se seguirá creando una escenografía que parte de la realización audiovisual, apoyada en la proyección de la misma, alejándose de la producción material y acercándose al dinamismo que implica el universo digital. Tarea empezada, como aquí se puede ver, desde Brecht y Piscator, pero que hoy por hoy inunda escenarios en todo el mundo, logrando con ello diferentes acciones en pro del desarrollo de las puestas en escena y de la creación de mundos posibles para los espectadores.

## REFERENCIAS

- Abuín, A. (2008). *Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos*. Revista Signa, 17, 29-56.
- Baigorri, L. (1997). *El vídeo y las vanguardias históricas*. Barcelona, España: Ediciones de la Universidad de Barcelona.
- Brecht, B. (2004). *Escritos sobre teatro*. Barcelona, España: Alba Editorial.
- Ferla, J. (2007). *El medio es el diseño audiovisual*. Manizales, Colombia: Editorial Universidad de Caldas.
- Gamboa, J. (s.f.). *Taumátropo*. Recuperado de <http://proyectoidis.org/taumatropo/>
- Guasch, A. M. (2000). *El arte último del siglo XX. Del posminimalismo a lo multicultural*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Guillot, L. y Gallo, C. (s.f.). *El distanciamiento brechtiano y las nuevas tecnologías*. Universidad Nacional de Villa María. Recuperado de <https://rdu.unc.edu.ar/bitstream/handle/11086/2411/12306-32453-1-PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Iglesias, P. (2008). *Tentativas para una sistematización del uso de audiovisuales en la puesta en escena*. Acotaciones, 20, 47-82. Recuperado de <http://www.resad.es/acotaciones/acotaciones20/20pablo.pdf>
- Melgar, L.-T. (2004-05). *Apuntes de historia del cine* (Temas para preparar la asignatura). Universidad Antonio de Nebrija. Madrid, España.
- Merino, E. y Blázquez, E. (s.f.). *Escenoplástica y artes escénicas. Aproximación a la Historia de la Escenografía: Del Barroco a las últimas tendencias cinematográficas*. Recuperado de [https://parnaseo.uv.es/Ars/ARST6/estudios/E\\_Merino\\_E\\_Blazquez.pdf](https://parnaseo.uv.es/Ars/ARST6/estudios/E_Merino_E_Blazquez.pdf)
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona, España: Paidós.
- Pavis, P. (1884). *Diccionario del teatro: dramaturgia, estética, semiología*. Ediciones Paidós.
- Pérez, K. E. (2015, octubre 30). *Historia del Video Beam*. Recuperado de <https://prezi.com/n7mgx6kfpftu/historia-del-video-beam/>
- Piscator, E. (1976). *Teatro político*. Madrid, España: Ayuso.