

## Convergencia de pantallas en la performance multimedia *site specific*

Vicente Sanz de León<sup>1</sup>, Saida Santana Mahmut<sup>2</sup> y Gustavo Montes Rodríguez<sup>3</sup>

Recibido: 7 de junio de 2023 / Aceptado: 30 de septiembre de 2023

**Resumen.** Este trabajo de investigación analiza el caso de la performance multimedia *site specific* titulada *dentro* que cuenta con piezas y proyecciones audiovisuales que representan la mayoría de significados que una pantalla puede tener en escena y cuyas pantallas aportan en sí mismas significado propio al espectáculo. En su primera representación *dentro* solo tenía una única proyección. Actualmente, tras varias representaciones *site specific*, *dentro* cuenta con: una proyección, un vídeo subacuático independiente, un vídeo como escenografía y un vídeo con el que la *performer* interactúa. El resultado del estudio revela que el uso de las pantallas en la performance multimedia refuerza y multiplica el modo de representación dramático, genera un mayor impacto en la audiencia, aumenta el interés del público y multiplica significados en la doble narrativa audiovisual y dramática; aglutina audiencia teatral, videoartística y audiovisual y por tratarse de *site specific* en un espacio de arte, audiencia de artes plásticas.

**Palabras clave:** performance multimedia, *site specific*, pantalla, vídeo, proyección, vídeo instalación

### [en] Screen Convergence in the Multimedia Performance Site-Specific

**Abstract.** This research work analyzes the case of the site-specific multimedia performance titled *dentro*, which has pieces and audiovisual projections that represent most of the meanings that a screen can have on stage and whose screens add meaning to the show itself. In its first representation *dentro* only had a single projection. Currently, after several site-specific performances, *dentro* has: a projection, an independent underwater video, a video as scenography and a video with which the performer interacts. The result of the study reveals that the use of screens in multimedia performance reinforces and multiplies the dramatic mode of representation, generates a greater impact on the audience, increases public interest and multiplies meanings in the audiovisual and dramatic double narrative; it brings together theatrical, video art and audiovisual audiences and because it is site specific in an art space, a visual arts audience.

**Keywords:** multimedia performance, *site specific*, screen, video, projection, video installation.

**Sumario:** 1. Objetivos. 2. Metodología. 3. Desarrollo de la investigación. 3.1. Performance multimedia *dentro*. 3.2. Performance multimedia *site specific*. 4. Piezas audiovisuales independientes en todas las

<sup>1</sup> Universidad Rey Juan Carlos (España)

E-mail: [vicente.sanz.deleon@urjc.es](mailto:vicente.sanz.deleon@urjc.es)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6875-4130>

<sup>2</sup> Universidad Nebrija / Universidad Complutense de Madrid (España)

E-mail: [saisasan@ucm.es](mailto:saisasan@ucm.es)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5248-337X>

<sup>3</sup> Universidad Rey Juan Carlos (España)

E-mail: [gustavo.montes@urjc.es](mailto:gustavo.montes@urjc.es)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1811-0737>

pantallas. 4.1. Pieza 1. 4.1.1. El actor dentro de la pantalla y fuera de ella. 4.1.2. La configuración externa del escenario. 4.1.3 El sonido no hablado. 4.2. Pieza 2. 4.2.1. El actor dentro y fuera de la pantalla. 4.2.2. La configuración externa del escenario. 5. Proyecciones audiovisuales en pantallas. 5.1. Proyección 1. Fondo videográfico. 5.1.1. El actor fuera de la pantalla. 5.2. Proyección 2. Vídeo instalación. 5.2.1. El actor dentro y fuera de la pantalla. 5.2.2. La configuración externa del escenario. 6. Conclusiones. Bibliografía.

**Cómo citar:** Sanz de León, V., Santana Mahmut, S. y Montes Rodríguez, G. (2023). Convergencia de pantallas en la performance multimedia *site specific*. *Área Abierta. Revista de comunicación audiovisual y publicitaria* 23(3), 259-276. <https://dx.doi.org/10.5209/arab.89009>

## 1. Objetivos

El objetivo general de este artículo es analizar la aportación de la utilización del vídeo y su significado en la performance multimedia *site specific*, dentro. Los objetivos específicos que se derivan de este son: explicar el significado de cada uno de los vídeos o proyecciones del espectáculo con relación al espacio y a la actuación, contextualizar la performance multimedia y la importancia de la pantalla en su concepción, así como ofrecer el método de trabajo utilizado.

## 2. Metodología

Las piezas y proyecciones audiovisuales del espectáculo tienen doble naturaleza, teatral y audiovisual. Por ello se analizarán conjuntamente. Dado que el término teatral no se limita exclusivamente a él, sino que incluye una infinita posibilidad de procesos dinámicos de representación, lo tomamos en cuenta en su convivencia con el audiovisual. En este sentido consideraremos las piezas y proyecciones audiovisuales del espectáculo doblemente teatral y audiovisual. A su vez el espectáculo se considera *performance* por ser, según Taylor (2011), un espectáculo híbrido de artes escénicas, plásticas, audiovisuales y literatura que tiene la estructura de obra dramática, dada la complejidad y proliferación del término *performance* (Taylor, 2011).

Por este doble carácter hemos analizado el material audiovisual y las pantallas desde el punto de vista audiovisual y teatral. De las piezas y proyecciones, manteniendo el planteamiento de la clasificación de Cassetti y Di Chio (1991), se hará un análisis de los códigos que según el autor “forman las cinco series de hechos que existen en el interior de la materia expresiva del film sonoro”: códigos tecnológicos de base, códigos visuales, códigos gráficos, códigos sonoros y códigos sintácticos o del montaje (Cassetti & Di Chio, 1991: 75). Dichos códigos irán inmersos, haciendo gala del doble significado teatral y audiovisual del material analizado, en el análisis del sistema de signos teatrales de Kowzan (1997). Kowzan propuso para un análisis científico del espectáculo teatral el análisis de 13 signos y los agrupó en tres ejes fundamentales que serán tomados en cuenta en relación a las pantallas. A su vez se introducen en la construcción del personaje los parámetros de análisis: planos, superobjetivo, objetivos, conflicto, obstáculos, sí mágico, memoria emotiva o circunstancias dadas de distintos autores (Hagen, 2009; Stanislavski, 1998; Bar, 2012): 1) El actor dentro de la pantalla y fuera de ella. En este apartado analizaremos del texto

hablado: la palabra y el tono, si existe o no en la pieza o en la proyección y en cuanto a la expresión corporal: la mímica, el gesto y el movimiento, distinguiendo si el *performer* entra o sale del vídeo, interactúa con él. A su vez se detallará la construcción del personaje. Sobre la apariencia externa del actor: maquillaje, peinado y vestuario, solo si guarda una relación directa con la pieza; 2) La configuración externa del escenario en relación a la ubicación de las pantallas, en la que se analizan los accesorios, el decorado, y la iluminación es de vital importancia pues las pantallas no siempre están colocadas en el mismo lugar. Esto condiciona la propia escenografía. A su vez, en ocasiones la propia proyección actúa de escenografía en sí misma; y 3) El sonido no hablado en pantalla que corresponde a la música y los efectos sonoros.

Así a la configuración externa del escenario se le añadirá el análisis de la banda visual: imágenes y huellas gráficas de Casetti y Di Chio (1991), y el análisis del montaje y postproducción. Al análisis del sonido no hablado de Kowzan (1997) se añadirá, el análisis de la banda sonora según la propuesta de los autores anteriores en lo referente a sonido musical y ruidos.

A todo ello se le sumará la información sobre las distintas pantallas ubicadas en el espacio como soporte que repercute a su vez en la propia narrativa dramática.

Esta aproximación metodológica de análisis se complementa y retroalimenta de la técnica cualitativa de observación directa participante u observación global “en la que el investigador se integra en el medio ambiente del grupo estudiado e interviene en sus prácticas y rituales cotidianos” (De Miguel, 2005: 279), dado que dos de los autores de esta investigación son los creadores del trabajo performático.

### 3. Desarrollo de la investigación

#### 3.1. *Performance multimedia dentro*

*dentro* es una performance multimedia sobre la locura creada por la artista multidisciplinar, autora del artículo, por encargo del Centro Cultural Español de Miami en 2014 como cierre de la exhibición *Nuevo Arte Outsider Cubano* curada por Daniel Klein, socio activo de la Galería Christian Berst de París especializada en Art Brut, que mostraba 60 obras de 12 artistas *outsiders* sin formación artística y con grado de alteración mental (Arteinformado, 2014). Las primeras representaciones de este espectáculo fueron performáticas, no incluían vídeo sino únicamente una instalación con proyección. La evolución artística de la *performer*, el uso del *site specific* y su proceso de creación, así como la incorporación en el trabajo del artista videográfico, autor también de este artículo, dio un giro al trabajo creando un nuevo espectáculo que integraba distintas piezas audiovisuales y proyecciones. El proceso de incorporación del trabajo audiovisual fue paulatino, concluyendo en la función de The Spanish Benevolent Society en 2017 con 2 piezas audiovisuales independientes, una sin interacción de la *performer* y otra con interacción en directo con la pantalla, y dos proyecciones: una, fruto de la instalación en vivo y otra, como fondo de la escena. (La Nacional, 2017). El germen de la obra plástica ha impregnado el contenido y la forma de *dentro* y ha sabido evolucionar con el progreso multimedia al que se adhiere. Además, la inmersión del audiovisual simboliza y muestra de modo más impactante el arte *outsider*. “El arte *outsider* no siempre sale en las noticias. La censura, el

silencio y el perenne ostracismo se unen a la autocensura que por sí solos se imponen los artistas *outsiders*” (Martín, 2014: 6). Si el acto de la performance en sí mismo se origina en el deseo de transgredirlo todo, tal y como apunta Álvarez en *El giro performático y la irrupción de lo real. Tierra ignota* (2014), en este caso la inclusión del vídeo apoya una transgresión más universal, dando a posteriori en algún caso la posibilidad de ser visionada la pieza como independiente.

El arte *outsider* es un arte desnudo, puro, desprovisto de todo ornamento embellecedor, sin referencias, sin tabúes, sin pretensiones [...] no buscan imitar, no existen influencias, no se adhieren a ninguna moda o estilo [...] Es un acto creativo desde la esencia del ser humano. (Muro, 2017: 1)

El vídeo continúa la estela de la desnudez de la obra y liberado de todo ornamento. La elección de esta obra multimedia viene justificada por su enorme adecuación al objetivo del estudio al considerar en su puesta en escena el uso de pantallas y su contenido audiovisual que influye y potencia el modo de representación dramático. Esta influencia y relevancia del uso del audiovisual y la interacción con el espacio escénico ha sido analizada por Montes (2021) con el análisis de obras como *Metamorfosis* (La Fura dels Baus, 2006), *Muerte de un viajante*, (Mario Gas, 2009) o *Caleidoscopio* (Janagah Teatro, 2006), en su artículo “La puerta videoescénica: Análisis de la interacción del espacio escénico y audiovisual en tres obras híbridas” (2021).

### 3.2. *Performance multimedia site specific*

El espectáculo analizado es considerado performance y no representación por diversas razones. Por un lado, la temática y la puesta en escena necesitaban salirse de los esquemas convencionales de representación. Y, por otro lado, consideramos que este término recoge un significado mucho más amplio. El neologismo *performance*, usado para designar a diversos fenómenos dentro y fuera del terreno de las artes o como movimiento artístico (Toriz, 1997), en este caso se convierte en un espectáculo híbrido de artes escénicas, plásticas, audiovisuales y literatura que tiene la estructura de obra dramática (Taylor, 2011). Para el teórico de la performance estadounidense, Richard Schechner (2011: 33-34), se trata de “cualquier comportamiento que es doblemente comportado” o lo que es lo mismo, “que nunca sucede por primera vez, sino por segunda vez y más hasta el infinito”, algo que sucede en *dentro*.

En lo que coinciden todos los teóricos es en la necesidad de que exista un público en la *performance*. Se representa ante una audiencia (Golluscio, 2019: 15) y en el caso de *dentro* el público no está sentado, sino en movimiento junto a la *performer* y alrededor de la sala, lo que genera mayor impacto y los involucra en la representación. *Site specific* son aquellos trabajos artísticos específicamente diseñados para una localización en particular. Por ello generan una interrelación única con el espacio (Kolodinsky, 1970). Aunque la performance ha mantenido su nombre a lo largo del tiempo, desde su creación en 2014 hasta el día de hoy, cada representación en un lugar distinto ha generado un espectáculo diferente. Dado que al mover la pieza del sitio específico donde fue montada le hace perder parte de su significado, había que buscar uno nuevo que aportase valor en cada nuevo espacio. De esa necesidad surgen las intervenciones audiovisuales y el uso de las distintas pantallas.

Como consecuencia se logra lo que Antonio Prieto Stambaugh llamó basándose en Yolanda Muñoz, *esponja mutante* que absorbe ideas y metodologías de varias disciplinas para aproximarse a nuevas formas de conceptualizar el mundo (Prieto, 2005: 52-61) “El término de *teatralidad* se deriva como un concepto que implica siempre una deslimitación y por esto no permite una definición. Más bien se determina a través de la descripción de los campos donde se aplica” (De Toro, 2004:19).

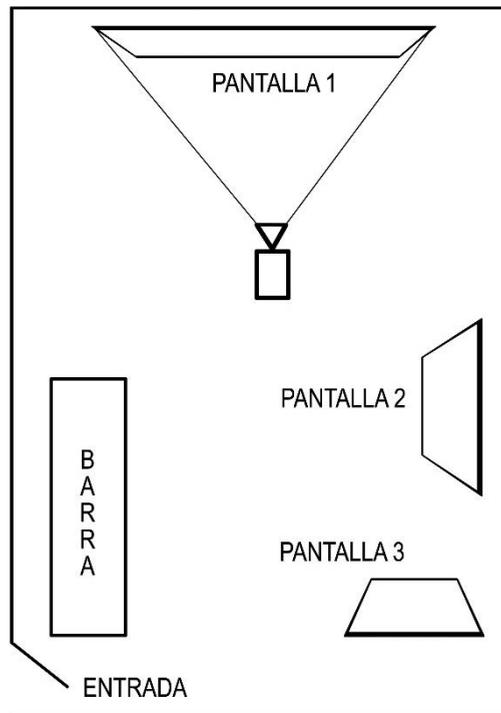


Figura 1. Esquema de la situación de las pantallas durante la *performance*  
[Fuente: Elaboración propia]

A continuación, se analizarán dos piezas y dos proyecciones, así como su ubicación en pantalla.

#### 4. Piezas audiovisuales independientes en todas las pantallas

##### 4.1. Pieza 1

La primera pieza independiente de *dentro* es un vídeo subacuático que se proyecta en todas las pantallas del espacio a la vez: este vídeo se proyecta desde el centro de la sala en una pantalla grande de dimensiones aproximadas en torno a 5x8m., así como en los dos televisores que están frente a la barra y en la entrada de la sala de dimensiones 75 y 50 pulgadas. La *performer* lo observa desde fuera y a su vez interpreta como personaje dentro de la pieza, bajo el agua, el poema *La canción del croupier*

del *Mississippi* de Leopoldo María Panero de su libro *Last River together* publicado en 1980 por la editorial Ayuso y reeditado en el año 2014 por Huerga y Fierro.

#### 4.1.1. *El actor dentro de la pantalla y fuera de ella*

La preparación actoral según la narrativa sea audiovisual o dramática difiere, más si la interpretación es bajo el agua con posterior edición de la voz en off, lo que genera una interpretación fragmentada en las que tanto la voz, que será interpretada en otro momento distinto, como el cuerpo, han de guardar coherencia interpretativa. El texto elegido es un fragmento del poema *La canción del croupier del Mississippi* (Panero, 2014).

Este texto había sido interpretado en ocasiones anteriores en vivo, pero en esta ocasión interpretarlo bajo el agua y sin palabras es un doble reto interpretativo. El escenario donde transcurre la pieza es el mar. Se elige por ser un lugar que se asocia a la paz. La pantalla delimita e inhibe la libertad en el movimiento y se hace especialmente útil para expresar la sensación de agobio que no permitía la interpretación en vivo. En este caso el mar es una cárcel física y una cárcel mental, es el inconsciente, las aguas profundas del iceberg de Freud que albergan lo reprimido; la sombra (Jung, 2009). Este mar a su vez representa el líquido amniótico que protege al ser no nato antes de salir a la superficie.

Hay que entender cómo se llega hasta ahí en el contexto de la totalidad del espectáculo. La *performer* viene de interpretar el poema *Sepulcro en Tarquinia* (Panero, 2012: 352) en el que un fondo videográfico simula la tela de una araña. Al finalizar el monólogo da comienzo la pieza audiovisual, la intérprete se aleja y la observa junto a los espectadores en la distancia.



Figura 2. Representación en vivo con fondo real en movimiento y modificado en postproducción. [Fuente: Elaboración propia]

De la preparación del personaje en este caso nos interesa lo que se relaciona con su inmersión en una pantalla. El método actoral usado es stanilavskiano, enten-

diendo que toda enseñanza realista posterior al maestro ruso se ha basado en su *sistema* (Miralles, 2000). Concretamente se trabaja con su legado en su última etapa en la que da mayor importancia a la acción física transformadora para llegar a la vivencia y no tener que recurrir a la memoria emotiva. Antes de pasar a la acción se procede al análisis del texto, con una primera lectura fresca en la que dejarse llevar por el impacto genuino de lo leído: (Stanislavski, 1988) angustia y encierro. El *superobjetivo*, “el objetivo de todos los objetivos” (Stanislavski, 1988: 77), que debe ser expresado en un verbo es: *escapar* del infierno del mar, de la cabeza y de la locura. La pantalla y la limitación de sus bordes favorecen la narrativa dramática y el cumplimiento del objetivo. Por eso el personaje quiere huir del encuadre al que le somete la cámara, de ese mar claustrofóbico, escapar del lugar y de sí mismo.

El siguiente paso para la preparación actoral es analizar los distintos planos del texto que plantea Stanislavski (1988). Para entender el primer plano, el de las circunstancias externas de la obra, tenemos que considerar que Panero escribió el poema *Last River Together* en 1980, cuando llevaba diez años de ingresos psiquiátricos y ya tenía una obra importante a sus espaldas. El plano literario es tenido en cuenta para detectar la forma particular que tiene el autor de mostrar sus temas con múltiples repeticiones de palabras, de estructuras sintácticas, de versos más o menos completos. “Repeticiones que parecen ser usadas tanto para crear una especie de ritmo obsesivo (tengamos en cuenta que el poema es una “canción”) como para dar al texto una apariencia de monólogo interior” (Suarez, 2012).

El plano estético es tenido en cuenta para la puesta en escena. Y de los planos físicos, psicológicos y los referentes a los sentimientos del actor se siguen 6 pasos de Uta Hagen (2009) contestando a las 6 preguntas de su libro *Un reto para el actor: ¿quién soy?, ¿cuál es la situación presente?, ¿cómo y con qué me relaciono?, ¿qué es lo que quiero?, ¿cuál es mi obstáculo?* y *¿qué hago para conseguir lo que yo quiero?* La primera pregunta crea la biografía del personaje. La segunda y tercera pregunta nos llevan a conocer bien las circunstancias dadas (Stanislavski, 1988) en las que el entorno, dónde estoy y lo que está ocurriendo en ese lugar es vital para el personaje. En este sentido ese mar-cárcel claustrofóbico delimitado por la pantalla es determinante en la creación de dichas circunstancias. Querer escapar de ese encuadre y las acciones necesarias para lograrlo llevarán ineludiblemente a la intérprete a un estado emocional de angustia. La cuarta pregunta, qué es lo que quiero, sería el objetivo *escapar*. Tony Bar (2002) considera que el 90 por ciento de la información que el actor necesita para desenvolverse en la escena está en él. La respuesta a la pregunta “¿cuál es mi obstáculo?” vuelve a relacionarse con el entorno, con la pantalla. Su obstáculo es ese mar-cárcel que se opone a la libertad del personaje, es la propia pantalla y sus límites. No poder escapar del mar es no poder atravesar la pantalla. “Cuando se interpreta un papel, y sobre todo un papel trágico, en lo que menos se debe pensar es en el elemento de la tragedia. Lo principal es el simple objetivo físico” (Stanislavski, 1988: 186).

Las acciones físicas que el personaje hace para conseguir lo que quiere (Stanislavski, 1988: 186) son caminar, correr, nadar, desenterrar, vomitar sangre, dejarse morir, gritar, girar sobre sí misma, parar, revolver el agua, revolverse, peinarse, coger arena y tirarla o morir. Estas son las distintas estrategias en forma de acción que desarrolla la *performer* para su escape físico y metafórico, de la pantalla y del mar.



Figura 3. Fotogramas de diferentes acciones de la pieza 1. Fuente: [Elaboración propia]

Para entender la interpretación dentro de la pantalla hay que tener en cuenta el medio marino y la falta de respiración. Las acciones bajo el agua no permitían ensayo previo. El “aquí y el ahora”, creador de la verdad de la escena, adquiriría tangibilidad gracias al uso de la “concentración”, “atención plena” e “imaginación” (Stanislavski, 1988).

A la hora de la interpretación del poema para su locución en todo momento se quiso romper con el ritmo de la poesía. Tanto Stanislavski (1988) como Uta Hagen (2009) o el mismo Tony Bar (2002) hablan de la no memorización mecánica del texto. El día de la grabación la artista hizo un trabajo previo que constaba de un ejercicio de memoria sensorial en el que trabajó las circunstancias del personaje y su necesidad. Para el momento de la grabación fue fundamental visionar la pieza en la pantalla para poder recrear con la voz lo sentido bajo el agua. La memoria del trabajo junto con el texto estaba impregnada en el trabajo actoral. Aunque la *performer* no estuviera debajo del agua haciendo las acciones, esa memoria estaba en el cuerpo y salía a través de la voz. En cuanto al vestuario se buscó un vestido que asemejara al traje de murciélago que la *performer* viste en el momento de la interpretación en vivo. No se utiliza maquillaje y el pelo va suelto.

#### 4.1.2. *La configuración externa del escenario*

En esta pieza el espacio es clave. Y cuando decimos espacio nos referimos al espacio real del mar en el momento de la interpretación bajo el agua y el espacio que se configura por la delimitación del encuadre, por estar inmerso en una pantalla de unas dimensiones determinadas. Siempre se tuvo en mente que el fin último de estas escenas serían las pantallas y esto condicionó toda la grabación. A pesar de tener tamaños diferentes, combinar proyecciones junto con otros televisores convencionales, la inhibición del movimiento y la claustrofobia que generan sus márgenes, ofrecía un resultado similar en uno u otro tamaño.

Fijar el fondo marino como escenario dota de antemano de un carácter distinto respecto a escenarios convencionales de interpretación. Mostrar el escenario subacuático real con imágenes en movimiento no se ha logrado hasta bien entrado el siglo XX, aunque antes se había representado el fondo marino. El cine y el teatro lo han recreado a lo largo de la historia. Por ejemplo, en *El viaje a la Luna* (*Les voyage des la Lune*, Georges Méliès, 1902), que nos muestra un fondo marino en una escena. Esto se logró grabando con un acuario delante de la cámara (Parra, 2018). Otro

ejemplo es el de la película *Tiburón* (*Jaws*, Steven Spielberg, 1975) cuyas imágenes subacuáticas han pasado a la historia. Lo hicieron con tecnología e infraestructura que permitían dar un paso más y sumergir la cámara bajo el agua (Marcela, 2016). La interpretación de la actriz en un marco tan particular, hacen que dicho espacio cobre aún más sentido. Un escenario por sí solo no tiene interés, pero interesan porque caracterizan a los seres humanos que viven o actúan en ellos (Vale, 1985). Para corresponder al contenido temático de angustia, ahogo y relación continua con la muerte, había que reforzarlo desde el principio diseñando un escenario, una interpretación y una puesta en escena que transportaran al espectador a uno de esos universos caóticos y sórdidos del poema. Por ello se tuvo en cuenta a priori en este diseño que la pantalla provoca “una expansión figurativa en cuanto al personaje y la acción y una expansión del espacio y el tiempo escénico basado en la fragmentación y la flexibilidad de la imagen audiovisual” (Montes, 2016: 482).

Lo que se pretende, lejos de reiterar lo expuesto en el texto, es reforzar las sensaciones del poema. Cuando enmarcamos a un personaje en un escenario fuera del entorno natural del ser humano, como es el caso con el fondo acuático, esto condiciona la propia historia, dado que en ese entorno un ser humano no puede vivir de forma natural. Ahí no puede respirar, no hay oxígeno. Y esa sensación de claustrofobia aumenta al no ver al personaje salir a la superficie. Camina, nada, toca, pero siempre en ausencia de aire. Partimos pues de un escenario claustrofóbico, por los límites del espacio y los límites del encuadre y la pantalla, pero también, por una respiración que se oculta al espectador. La sensación de encierro fue una premisa clave en el proceso de planificación de la grabación y las decisiones que acompañaron al guion técnico. El agua, elemento fundamental del escenario, provoca de por sí un efecto visual en la acción que, es aprovechado dramáticamente.

La iluminación en todo momento es natural y se mantiene el récord lumínico. Para ello se planificó la grabación en un periodo de tiempo determinado que no acusase excesivamente el cambio de luz. Como apunta Millerson (1991), a no ser que se quiera “crear un choque visual, es necesario que exista un sentimiento de continuidad en el intercalado de imágenes. Puede ser el resultado del tratamiento de la iluminación y/o del diseño escénico” (97).

Al existir la certeza de que las imágenes serían proyectadas en una pantalla, la posibilidad de obtener una grabación en Full HD facilitaría que esa proyección tuviera un mínimo de resolución y nitidez. Con una resolución de 1080/25p se apreciarían detalles y registrarían el movimiento con suficiente calidad. La óptica de la cámara permitía pasar de una distancia focal más corta a una más larga, parámetro que influye en la profundidad de campo. Con el angular de 28 mm. se conseguía el enfoque y la grabación de planos generales en movimiento y con mayor estabilidad.

El diseño de un guion técnico permitió dotar a la imagen de la fuerza y carga simbólica en función de las acciones del superobjetivo del personaje. Se buscó el paralelismo entre el proceso de escritura del guion técnico y el proceso de escritura del poema. Por eso las figuras retóricas de repetición son aplicadas a la imagen, bien por asociación, bien de forma metafórica, contraste, etc. Así se logra una imagen llena de metáforas visuales. También se pretendió simular las cámaras domésticas de los años 70 y 80, contemporáneas a la época en la que se escribe el poema, y se hizo adaptando el encuadre al aspecto y bordes típicos de esa época. Se dota a la pieza de una narrativa que busca transmitir las sensaciones descritas en el texto a través de diversos elementos visuales.

La idea principal del montaje para esta pieza es mantener un ritmo constante sin dar descanso a las imágenes y acciones. Las imágenes entran por corte; irrumpen y reemplazan acciones, se repiten, aceleran y duplican, enfatizando la acción en algunos casos, o rompiendo con nuevos desplazamientos o puntos de vista sin seguir una cronología aparente. El volteo vertical de las imágenes se utiliza para sumergir al personaje hacia abajo, en lugar de insinuar que emerge hacia arriba.



Figura 4. Volteo de la imagen repetición de imagen de la pieza 1.

[Fuente: Elaboración propia]

La superficie del agua suele mostrarse con ese volteo vertical para variar su significado e interpretación del espacio, como si fuera un suelo. Aunque el personaje pueda sacar la cabeza, en realidad solo se hundiría al moverse hacia abajo. La posible salida hacia arriba, hacia el cielo, en un escenario terrestre y convencional muestra la parte superior como una barrera infranqueable, que en este caso representa el lecho marino. Esto se ve reforzado con la limitación de la pantalla y sus pulgadas.

Se utilizó el recurso de duplicar imágenes en pistas para mostrar la multiplicación del personaje y sus acciones. La repetición de acciones refuerza la idea principal del personaje: escapar.

#### **4.1.3. El sonido no hablado**

Desde el inicio, la pieza se caracteriza por una orquestación que utiliza acordes de sintetizador para crear diversos sonidos. Hasta que comienza la locución, un acorde continuo de sintetizador genera una atmósfera tensa. A medida que avanza, este acorde varía en función de los compases, principalmente entre dos notas. El ritmo está marcado por un bombo de batería reverberado y sincronizado, imitando el latido constante y monótono del corazón. Esta percusión simula ese latido constante, cansino y continuo, a la vez que establece el ritmo de la composición musical, marcando los compases y los cambios en los acordes que se adaptan a los bloques y las intensidades del texto. Además, sirve como elemento de continuidad.

Los sonidos y ecos resaltan algunas de las acciones del personaje. Irrumpen al comienzo de cada compás, intensificando las palabras y la emotividad del texto, y gradualmente desaparecen. Las respiraciones, el sonido de burbujas y los pequeños golpes refuerzan los movimientos de la cámara y las acciones del personaje. La re-

verberación y el eco de la voz son efectos agregados posteriormente en la pista de audio de la locución. Hacia el final de la pieza, se va descartando el resto de la instrumentación y los efectos, manteniendo únicamente los latidos, hasta que finalmente, trascendiendo la imagen inerte del personaje, se detienen por completo.

En la representación en vivo y al ser visto a través de las tres pantallas se necesitaba un sonido sincrónico que envolviera todo el espacio y creara la atmósfera explicada.

#### 4.2. *Pieza 2*

Esta pieza es mostrada a su vez en todas las pantallas, pero cuenta con la peculiaridad de que la *performer* en directo se interrelaciona y conversa con sus personajes en solo una de ellas, la que se encuentra frente a la barra del bar. Aquí la pantalla adquiere un significado crucial. Se juega con la idea del encierro una vez más, algo que solo es posible con el atrapamiento de unos personajes que quedan encerrados en una pantalla.

##### 4.2.1. *El actor dentro y fuera de la pantalla*

El proceso actoral pasa por la construcción de tres personajes que son uno. Tal y como se aprecia en la captura de pantalla se trata de un personaje duplicado. La misma actriz que está en directo es la actriz de la grabación, duplicada a modo de pantalla partida, pero sin serlo. Es una personalidad desdoblada en tres que simboliza la mente de Panero y su esquizofrenia en la que habitan varios personajes que son él mismo. La misma *performer* interpreta tres personajes que son ella misma, alter ego del poeta esquizofrénico.

Mientras limpia la barra y sirve un mosto mantiene una conversación con sus alter egos. Les pregunta cómo ha ido su día y ellos responden. El primero, con una descripción caótica y contradictoria:

—como siempre. Oscuro, solitario, vacío y lleno. Intenso como la conciencia. Supersticioso, anodino y salvaje. Necesitado, sombrío e infantil. Ignorante y mezquino pero abierto y lúcido. Esperanzador y melancólico. Arrollador y desalmado. Autocrítico y despiadado pero libre y sagaz... Bien.... Bien

Y el segundo alter ego:

— ¿quién no tiene problemas, problemas humanos? ¿Quién no quiere que no le hagan daño? Yo me escondo. Me escondo mucho. Y a menudo. Me escondo en la cama siempre que puedo, pero luego si me obligan a salir pues ya me escondo en los libros, en la tele, en las miradas de los otros, en los escaparates, en las alcantarillas, en las baldosas de la calle, en las vías del metro, en esta copa de vino, en tu silencio... Algún lado hay que ir que no te hagan daño.

Tras algunos comentarios más funde a negro y desaparecen. Existe en este caso una doble preparación actoral, la de los personajes que fueron grabados con anterioridad y la del momento presente. La construcción de personaje es algo más sencilla que en la pieza anterior, no se trabajan todos los planos de Stanislavski. Se tiene en cuenta el de las circunstancias dadas, que en el caso de los personajes dentro de la pantalla es precisamente que se sientan encerrados dentro de esta.



Figura 5. Personaje duplicado en la pieza 2. [Fuente: Elaboración propia]

Para el personaje del camarero que pregunta, la actriz se basa en acciones físicas transformadoras y trabaja con el sí mágico (Stanislavski, 2012: 62) para convocar la imaginación que hará a la intérprete convertirse en un camarero. En el caso de los personajes de dentro de la pantalla se trabaja con la idea de la neutralidad y realidad sensorial para crear una atmósfera pesada y sensación de burbuja. Se le pide a la *performer* en esta interpretación que sienta que realmente está atrapada en una pantalla. Tener distintas pantallas en la sala en distintas ubicaciones genera en el espectador una sensación de asombro que puede seguir el hilo de la conversación desde cualquier lugar de la sala. El objetivo del barman es “averiguar” cómo están. Mientras que el de los otros es *vomit* sus pensamientos. El conflicto en este caso no viene generado por un obstáculo externo, sino más bien interno de cada personaje. Vestuario y maquillaje ayudan a crear la idea de distintas facetas de una misma personalidad, aunque sea la misma persona. Pelo recogido y camisa con nudo al cuello en el personaje a izquierda de la pantalla; camisa, chaqueta y pelo suelto en el personaje a derecha y barman con camisa blanca sobre mono neutro de inicio.

#### 4.2.2. *La configuración externa del escenario*

La ubicación de las pantallas en el espacio es estratégica para seguir la conversación desde cualquier lugar. La grabación de esta pieza es especialmente compleja, ya que se deben grabar dos piezas por separado en el mismo escenario, en diferentes lugares del encuadre con diferente vestuario, y con un texto que debe sincronizarse entre ambos personajes y la actriz en directo. Una vez grabados ambos la imagen queda mezclada como si compartieran un mismo espacio y lugar. Una cortina con un color neutro como el gris centra la atención sobre los dos personajes y no identifica el espacio, ya que es indiferente. El plano medio es un plano recurrente en las entrevistas a dos en cine y TV. Se trata de un plano fijo, a diferencia de la pieza anterior, ya que se trata de aportar una continuidad, una idea de simultaneidad de acciones e incluso la ilusión de un *directo*. El fondo sonoro mantiene unas notas continuas casi imperceptibles que solo estarán presentes en el momento de ese diálogo.

## 5. Proyecciones audiovisuales en pantallas

### 5.1. Proyección 1. Fondo videográfico

En este caso es el único en el que se usa la imagen como un fondo videográfico exclusivamente. Se trata de una imagen en movimiento que está de fondo mientras la *performer* interpreta el poema *Un sepulcro en Tarquinia*, un poema cargado de erotismo en el que Santana simula un orgasmo en escena con sus movimientos. La *performer* hará el monólogo sobre el fondo de la pantalla grande. El resto de las pantallas quedan apagadas en esta ocasión para centrar el foco en este lugar.

#### 5.1.1. El actor fuera de la pantalla

Para este fondo videográfico se buscó una imagen que diera idea de atrapamiento. Esta imagen en movimiento es fruto de la grabación hecha para la pieza 1. Es una imagen real retocada en postproducción que genera un efecto hipnótico e inquietante. El diseño de vestuario que lleva la intérprete y su pelo suelto le hacen asemejarse a un murciélago o algún animal con largas extremidades superiores. Mientras interpreta el monólogo su cuerpo trata de no ser atrapado por ese fondo amenazante. Una vez más el mar, ahora convertido en tela de araña, trata de apresar al personaje y la inhibición creada por los límites de la pantalla contribuyen a generar esa sensación de encierro. Al finalizar el monólogo esa imagen en blanco y negro se va virando a su original en color y da comienzo la pieza audiovisual *La canción del croupier del Mississippi*. La intérprete se aleja y la observa junto a los espectadores en la distancia.

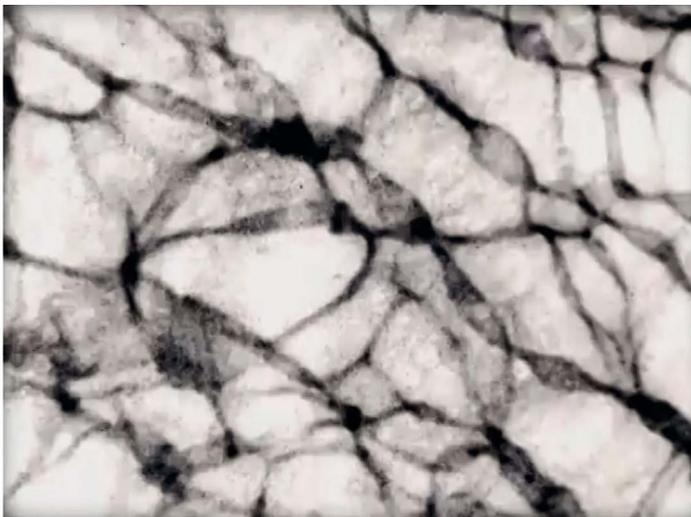


Figura 6. Fondo videográfico en la proyección 1. [Fuente: Elaboración propia]

En este apartado sobre la preparación del personaje en lo que nos compete en este estudio se reiteran las circunstancias dadas de encierro. Literalmente la pauta de di-

rección en este plano stanivslavskiano es “que sienta que está atrapada en una tela de araña de la que quiere salir”. En esa medida su objetivo es “liberarse”, su obstáculo son la tela de araña y la limitación del encuadre, posterior dimensión de la pantalla, de la que no puede salir. Teniendo en cuenta las posibilidades de la tecnología, la pantalla no muestra una imagen *CGI* –Imagen Generada por Computadora–, sino una imagen real transformada para afianzar el efecto buscado. Se trata de una imagen que en realidad es el reflejo del sol en el fondo marino virada en postproducción a blanco y negro y contrastada posteriormente. Este proceso genera un efecto de tela de araña en movimiento, o incluso siniestras aves que se mueven de manera aleatoria. Esta pieza incluye un acorde mantenido en tono grave, apoyando la inquietante atmósfera que ya crea de por sí la imagen.

## 5.2. Proyección 2. Vídeo instalación

Esta proyección supone una ruptura total con las narrativas anteriores. No es una pieza en sí misma, no es una pieza con la que la *performer* se interrelaciona ni es un fondo videográfico. Tiene un carácter de instalación, puesto que se trata de la interpretación de un monólogo en vivo que está siendo registrado por una cámara en directo que recoge la imagen y simultáneamente la proyecta. La imagen aparecerá en todas las pantallas de la sala en primer plano y en distintos tamaños en función de la pantalla.



Figura 7. Primer plano proyectado en la proyección 2. [Fuente: Elaboración propia].

### 5.2.1. El actor dentro y fuera de la pantalla

La preparación del personaje reitera las circunstancias anteriores. En este caso se quiere representar el atrapamiento de nuevo a través de un encuadre que inhibe la libertad del personaje. Su testimonio a cámara hace que sea de nuevo “atrapado”, “encarcelado”. El poema que interpreta de título *Loco* (Panero, 2014) relata cómo ha vivido entre los arrabales, pareciendo un mono, en la alcantarilla transportando las heces, en el *Pueblo de las Moscas*, alimentándose de lo que suelta. Describe cómo

ha sido una culebra deslizándose por la ruina del hombre, gritando aforismos en pie sobre los muertos, atravesando mares de carne desconocida con sus logaritmos. También este personaje ha enseñado a moverse a las larvas sobre los cuerpos, y a las mujeres a oír cómo cantan los árboles al crepúsculo, y lloran. Y cuenta cómo los hombres han manchado su nombre diciéndole que no hay nada que pueda ser menos que su alma. También plantea que ha vivido los blancos de la vida, equivocaciones, sus olvidos, su torpeza incesante y cómo recuerda su misterio brutal, y su tentáculo acariciarle el vientre y las nalgas y los pies frenéticos de huida. Confiesa haber vivido su tentación y el pecado (Panero, 2014). Ante tanto dolor interno, tan hondo, tan sincero había que buscar el modo de meterse en el interior del personaje, dentro de su alma. Y así lo hace metafóricamente la cámara que se centra en ella a través del primer plano que luego se muestra en las pantallas.

En cuanto a la interpretación se trabajó con el sí mágico de Stanislavski (2012) para invocar la imaginación de la *performer*, “¿cómo sentiría, actuaría, pensaría si se hubiera vivido esa situación?”. Las circunstancias dadas trabajadas son literalmente las expresadas en el poema, un recordatorio de todas esas experiencias pasadas. A su vez el objetivo de este personaje, como en ocasiones anteriores, no es más que “vomitar” su existencia, sacarla fuera, sacarla al mundo, y no hay mejor modo de hacerlo que a través de la pantalla. Se juega con la idea de un magacín televisivo donde una víctima cuenta su testimonio cruel a cámara. La pantalla es imprescindible, no existiría este testimonio si no existiera pantalla. El obstáculo con el que se encuentra el personaje es el exterior, esos hombres que han manchado su nombre, esa sociedad que le ha dicho que nada puede ser menos que su alma. Esto genera un conflicto profundo en el personaje que solo encuentra la acción de mostrarse y exponerse ante la cámara para lograr su objetivo.

### 5.2.2. *La configuración externa del escenario*

La pantalla en este bloque del espectáculo muestra una multiplicación del personaje principal, ya que es reproducida en todas las pantallas de la sala a la vez. La señal de una cámara situada en el escenario muestra el primer plano de la *performer* con una iluminación puntual de su rostro dirigiéndose a cámara, interpelando al público.

Este monólogo tan interno y profundo que ahonda en el interior del personaje obligaba al uso del primer plano, ya que rompe la distancia y entra en la intimidad del personaje. Se trata del plano expresivo por excelencia (Millerson, 1981). Toda la información es verbal y gestual. Diferentes rostros aparecen en diferentes pantallas con diferentes tamaños invadiendo todo el espacio sin dejar escapatoria a los espectadores, independientemente de donde estén situados en ese momento.

## 6. Conclusiones

El trabajo de investigación y creación de la performance multimedia *site specific dentro* ha corroborado las siguientes conclusiones. Tras el análisis en detalle de los productos audiovisuales de la performance se constata que los vídeos de la performance multimedia *dentro*, su vídeo instalación y su fondo videográfico duplican su significado con el uso de pantallas en su exhibición. Además, el uso de tres pantallas simultáneas en tres de ellos, multiplica el mensaje de la pieza de atrapamiento, dado

que tanto el propio encuadre de la cámara, así como los bordes de la pantalla refuerzan esos límites de reclusión.

Conocer de antemano las pantallas, sus dimensiones y ubicación en la sala permiten planificar, grabar y montar en base a ellas. El conocimiento previo de las pantallas de exhibición, su ubicación en la sala y dimensiones condicionan favorablemente el proceso de preproducción, grabación y postproducción y genera un producto ad hoc para el espacio de representación, haciendo gala del *site specific*.

A través del análisis de los distintos significados que aportan los vídeos y su posterior exhibición en pantalla, se constata que el uso de varias pantallas multiplica el mensaje de encierro y atrapamiento, sensación que se intenta generar en *dentro*. Solo en un caso se usa una única pantalla, la grande, porque es pertinente y se quiere la concentración de la mirada del espectador en la actuación de la *performer* que está atrapada en una tela de araña que ocupa toda la pantalla gigante.

*Site specific* se muestra como una herramienta pertinente en una performance multimedia que quiere adaptarse a la logística de cada espacio. En *dentro*, su adaptación a cada lugar a lo largo de los años ha ido sumando e integrando vídeos y pantallas que la han enriquecido.

De las prácticas escénicas, la performance es la más idónea para contenidos en los que no interviene la lógica. Esta permite aunar distintos lenguajes y disciplinas y se hermana perfectamente con las artes plásticas. Esta permite *hipervisibilizar* lo teatral y la obra plástica convirtiendo a la audiencia en protagonista de ambos procesos.

Con el estudio y contextualización de los términos performance, multimedia y *site specific* se corrobora la adecuación de multimedia por su doble significado, el uso del vídeo y su posterior proyección en pantallas, así como performance por su carácter de puesta en escena y *site specific* por la adaptación al medio. Las líneas de estas disciplinas se entrecruzan y convergen. La performance además admite la incorporación de nuevas tecnologías. Al explicar en detalle el proceso de construcción de personaje, grabación, postproducción y posterior exhibición en las pantallas se ha dotado de una guía detallada de trabajo que puede inspirar o servir a otros artistas multimedia.

La variedad en el uso del audiovisual en *dentro* genera distintos productos videoescénicos que podrían usarse de modo independiente. A diferencia de lo que expone Jaume Melendres (2005) quien destaca que los directores desconocen en muchos casos los efectos que se derivan de la aparición de pantallas en el escenario en interrelación con los elementos teatrales (Montes, 2021: 92) este trabajo lo toma en cuenta y además genera una sistematización y metodología de trabajo en el uso del vídeo –grabación– y la pantalla –exhibición–.

El estudio realizado constata cómo la introducción del elemento audiovisual afecta a los grados de representación del espacio y establece las formas de interacción entre espacio escénico y espacio audiovisual, apuntando a la constitución de una nueva categoría espacial, resultado de dicha interacción a la que Montes (2021) denomina espacio videoescénico.

El resultado del estudio revela que el uso de las pantallas en la performance multimedia ubicadas en diferentes partes del espacio ofrece libertad al espectador, que se puede mover libremente y encontrar siempre una pantalla con contenido.

También se constata que la multidisciplinareidad de disciplinas teatrales y videoartísticas, multiplica significados en la doble narrativa audiovisual y dramática.

En consecuencia, un doble montaje aglutina audiencia teatral, videoartística y audiovisual y por tratarse de *site specific* en un espacio de arte, audiencia de artes plásticas.

Esta estrategia de creación permite enriquecer e incluir nuevos elementos expresivos, dramáticos y narrativos, permitiendo, si los creadores así lo eligen, que se cree una obra infinita en continua renovación.

## Bibliografía

- Álvarez, E. (2014). *El giro performático y la irrupción de lo real. Tierra ignota*. México: Enciclopedia de la literatura en México.
- Arteinformado. (2014, marzo). *Nuevo Arte Outsider Cubano*. <https://n9.cl/3tljr>
- Bar, T. (2002). *Actuando para la cámara: Manual de actores de cine y TV con ejercicios de Eric Stephan Kline*. Plot Biblioteca de Actores.
- Cassetti, F. y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Paidós Ibérica.
- De Toro, A. (2004, 20 de mayo) Introducción: teatro como discursividad espectacular-teórico-cultural-epistemológica-mediática-corporal. Publicación Ibero-Amerikanisches Forschungsseminar (pp. 9-20). <https://tinyurl.com/y5h77vve>
- Golluscio, L. (2019). La etnografía del habla y la comunicación. Un recorrido histórico. *Etnografía del habla, textos fundacionales*. Eudeba.
- Hagen, U. (2009). *Un reto para el actor*. Alba Editorial.
- Jung, C. (2009). *Arquetipos e inconsciente colectivo*. Paidós.
- Kolodynski, M. (1970, 28 mayo). *Site-specific. Proyecto Idis*. <https://proyectooidis.org/site-specific/>
- Kowzan, T. (1997). *El signo y el teatro*. Arco Libros.
- La Nacional (2017). *Dentro, Saida Santana*. <http://lanacional.org/es/event/dentro-saida-santana/>
- Marcela, K. (2016, 27 de julio) Old v. New: The Contrasting Technology and Threats of *Jaws* and *Uncertainty*. *Film Independent*. <https://n9.cl/ksj5ny>
- Martín, J. (2014). *Introducción a Nuevo Arte Outsider de Cuba* de Naemí, 5-8. Naemí.
- Melendres, J. (2005). Pantallas. *Revista ADE-Teatro*.
- Miralles, A. (2000). *La dirección de actores en cine*. Cátedra
- Millerson, G. (1991). *Iluminación para Televisión y Cine*. IORTV.
- Montes, G. (2016). *Poética del drama videoescénico. La enunciación audiovisual en el teatro español actual* [Tesis doctoral, Universidad Complutense]. Repositorio institucional UCM. <https://eprints.ucm.es/38099/>
- Montes, 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>
- Muro, S. (2017). Arte outsider. *Revista Kalos*. <http://www.revistakalos.com/arte-outsider/>
- Panero, L. (2012). Poesía completa. Volumen: II. 2000-2010. Visor.
- (2014). *Last River together*. Editorial Huerga y Fierro.
- (2007). Versos esquizofrénicos, Poemas sugeridos por los dibujos de esquizofrénicos. *Outsider, un arte interior*. Eneida.
- Parra, J. (2018, 21 de enero). Georges Méliès y su gran obra maestra, *Viaje a la Luna*. *Ecartelera*. <https://n9.cl/vhfa8>
- Prieto, A. (2005). Los estudios del performance: una propuesta de simulacro crítico. *Citru.doc. Cuadernos de investigación teatral*, No. 1. Centro Nacional de Investigación Teatral Rodolfo Usigli (CITRU), CONACULTA.

- Schechner, R. (2011). Restauración de la conducta. *Estudios avanzados de performance* (pp. 33-34). Fondo de Cultura Económica.
- Stanisvlaski, K. (1988). *Creating a role*. Routledge.
- Stanisvlaski, K. (2019). *Un actor se prepara*. Ediciones Espuela de Plata.
- Suárez, C. E. (2003, junio23). *La canción de croupier del Mississippi*. Biblioteca Virtual Fandom. <https://n9.cl/lipf7>
- Taylor, D. (2011). Introducción. Performance, teoría y práctica. En *Estudios avanzados de performance* (pp. 7-31). Fondo de Cultura económica.
- Toriz, M. (1997). Discursos del Arte: el Teatro y el Performance. En *La otredad*, 153-162. México: Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, Centro de Cultura Casa Lamm, Universidad de Louisville, Kentucky.
- Vale, E. (1985). *Técnicas del guion para cine y televisión*. Editorial Gedisa.