

## MUNDO POSIBLE Y POIESIS VIDEOESCÉNICA

*Fictional world and videoscenic poiesis*

GUSTAVO MONTES

*Universidad Rey Juan Carlos (España)*

*gustavo.montes@urjc.es*

### Resumen

La obra videoescénica es un producto híbrido que presenta un mundo posible significado por medios teatrales y audiovisuales procedentes de dos modos de representación diferentes, el narrativo de enunciación audiovisual y el dramático. Esta investigación tiene como objetivo descubrir su funcionamiento. Para ello utiliza una metodología que pone en relación el campo interno de referencia del texto y el campo externo de referencia. Se señala a la pantalla de proyección, soporte material de la representación audiovisual, como interfaz entre medios y modos de representación, permitiendo el acceso del personaje teatral al universo audiovisual y activando la participación del espectador en la construcción de sentido, porque comparte con el propio texto los niveles de producción y recepción de la cultura de la imagen en la que se encuentra inmerso.

Palabras clave: Videoescena; hibridación; mundo posible; campo interno de referencia; campo externo de referencia; pantalla; teatro.

### Abstract

The videoscenic play is a hybrid product that presents a fictional world meant through theatrical and audiovisual media from two different modes of representation, the narrative of enunciation audiovisual and the dramatic one. This research aims to discover how it works. To do this, it uses a methodology that relates the Internal Reference Field of the text and the External Reference Field. It is pointed to the projection screen, material support of audiovisual representation, as an interface between media and modes of representation, allowing the access of the theatrical character to the audiovisual universe and activating the viewer's participation in the construction of meaning, since it shares with the own text the levels of production and reception of the culture of the image in which it is immersed.

Key words: Videoscene; hybridization; fictional world; internal reference field; external reference field; screen; theater.

### 1. INTRODUCCIÓN

Dice el catedrático y crítico literario Pozuelo Yvancos (1993) que para establecer una explicación coherente de los mundos ficcionales es necesario partir de la resolución de dos problemas básicos: cómo se comunica la realidad que aparece en el mundo del texto y la realidad que existe fuera del mismo, ese otro mundo en el que el lector desarrolla su vida, y cómo esos mundos se interrelacionan y unifican, “se convierten en mundo experimentado, en imagen” (Pozuelo Yvancos, 1993, p. 146). Se trata de encontrar, por

*Recibido: 30 octubre 2020*

*Aceptado: 13 septiembre 2021*

tanto, una respuesta a cómo el objeto ficticio cobra existencia de manera que el mundo interno de la obra y el externo a ella logran una unidad de mundo experimentado que justifica el pacto de ficción con el lector.

Pozuelo Yvancos sostiene que en la literatura el lenguaje construye el mundo interno al tiempo que se refiere a él al presentar a personajes, acontecimientos, diálogos e ideas. Pero decir esto no es suficiente, como reconoce el mismo autor, ya que el texto no solo es el mundo interno representado, sino que sus significados son también referidos a campos externos que operan en el proceso de ficcionalidad, debido a que ese mundo interno es “un modelo o selección al modo del mundo real, físico y humano, tal como este se representa en conjuntos socializados estilística, genéricamente, y estratificados según normas y convenciones institucionalizadas en una cultura” (Pozuelo Yvancos, 1993, p. 148). En la literatura, los personajes, acontecimientos, diálogos e ideas a los que hace referencia Pozuelo Yvancos son solo componentes del mundo representado, no forma parte de los medios de representación como en el drama, el relato audiovisual o, en particular, en la obra videoescénica. Esta, objeto de estudio de nuestra investigación, presenta un mundo posible construido no solo mediante elementos propios del modo de representación dramático, sino también del modo de representación narrativo de enunciación audiovisual que utilizan medios distintos para sostener sus productos.

Si la voz narrativa constituye el punto de acceso al relato escrito, es el espacio representado el que determina el acceso a la obra videoescénica. Una vez que el espectador entra en la sala de teatro, donde se produce la comunicación escénica, penetra en un mundo donde imagen y escena dialogan entre sí, experimentando un microuniverso construido por medio de la relación entre los medios de dos modos de representación distintos. La condición que debe cumplir un personaje para tener existencia dramática ya no solo depende de su entrada en el espacio escénico, como sugiere García Barrientos (1991) para obras teatrales convencionales. Su existencia en la obra videoescénica también es audiovisual. Su aparición en una pantalla o cualquier otro soporte de proyección situado en el escenario lo dota de existencia en ese espacio que nos sitúa en un mundo posible donde presencia y huella conviven. La reflexión en torno a los medios y los modos de representación es, por tanto, insoslayable para explicar el mundo videoescénico.

De la lectura de Aristóteles se infiere que existen dos modos de representar (imitar) la realidad: el modo narrativo, caracterizado por la mediación de una instancia enunciativa –la épica en Aristóteles, el relato en la tradición narratológica– y el modo dramático, que se atribuye a la tragedia, caracterizado por la ausencia de esa mediación. García Barrientos (1991), parafraseando a Barthes, afirma que el relato audiovisual es escritura y el drama teatral actualización. El relato audiovisual, registrado por la cámara y articulado por la técnica del montaje, cuenta algo ya sucedido. El drama teatral, en cambio, se muestra en copresencia con los espectadores, se actualiza en cada representación. La obra videoescénica, por tanto, se nos presenta como un fenómeno

complejo que aúna en su construcción elementos propios de dos modos de representación, el dramático y el narrativo de enunciación audiovisual, y construye una unidad de sentido al vincularlos en un mismo producto.

La utilización de la proyección audiovisual tiene una repercusión que va mucho más allá de su valor tecnológico. Técnicas como el montaje de planos y secuencias procedentes del audiovisual se insertan en el drama para formar parte de él, estableciendo un verosímil propio, ya no solo sustentado en los medios teatrales, sino también en los medios audiovisuales. Ese producto híbrido facilita al espectador instrucciones de lectura, inscritas en el propio texto, que sostienen ese mundo posible que se presenta, ni teatral ni audiovisual, sino videoescénico, donde presencia, la del personaje escénico, y ausencia, la del personaje registrado por la tecnología audiovisual y proyectado en una pantalla, conviven.

Esta investigación tiene como objetivo determinar las estrategias textuales que establece la obra videoescénica en la construcción de un mundo posible conformado por medios procedentes de dos modos de representación, el dramático y el narrativo de enunciación audiovisual. Para ello utiliza una perspectiva interdisciplinaria, que conjuga aportaciones de la teoría literaria, de la teoría del teatro y de la narrativa audiovisual con una semántica, que explica el mundo creado por la actividad textual, y una pragmática dirigida a establecer las relaciones de ese mundo construido y su recepción por parte del espectador que, interpretándolo, lo reconstruye y actualiza.

Para llevar a cabo el objetivo de la investigación se ha diseñado una metodología basada en las aportaciones de Benjamin Harsaw (1997) respecto de los campos de referencia del texto, tanto interno como externo, recogidas por Pozuelo Yvancos (1993) en su trabajo correspondiente a la ficción literaria y Garrido Domínguez (1997) en la compilación de artículos que realiza del mismo tema. El método justifica una estructura en tres partes. Se inicia con el establecimiento del campo externo de referencia –*External Field of Reference* (EFR)– para establecer el contexto de recepción de la obra videoescénica, esto es, las aptitudes comunicativas del espectador en el mundo real en el que habita. A continuación se interpreta el funcionamiento del campo interno de referencia –*Internal Field of Reference* (IFR)– a través de la observación de elementos de contenido y de elementos de la expresión en relación con los medios que los sostienen, teatrales y audiovisuales en el caso de nuestro objeto de estudio, señalando aquellos procedimientos que permiten la construcción de unidades de sentido que justifican un verosímil propio y la existencia de un mundo posible de carácter híbrido que se inserta como experiencia en el mundo del espectador. A la hora de abordar la representación de los componentes fundamentales del drama y el relato (personaje, acción, espacio y tiempo) se ha acudido a las aportaciones metodológicas de José Luis García Barrientos, en particular aquellas establecidas en su modelo de análisis dramatólogico (García Barrientos, 2001; 2007), y las de Casetti y Di Chio (1996) para el análisis del relato audiovisual.

Conviene aclarar que esta investigación parte de una presunción que rige su desarrollo teórico y metodológico: si en la obra videoescénica la introducción del audiovisual puede cuestionar en último extremo el mundo posible en el que, en virtud del artificio, el drama sumerge al espectador, solo con la lógica científica, por paradójico que en un primer momento resulte, se puede “reconquistar la efectividad de la fantasmagoría”, como afirmaba Ortega y Gasset (1977, p. 109) respecto del futuro del teatro de su época.

## 2. EL CAMPO EXTERNO DE REFERENCIA DEL *HOMO ICONICUS*

Nuestra época, que Augé llama sobremodernidad, Eco califica de supermanierista, Omar Calabrese de neobarroca, Steiner de bizantina, Darío Villanueva de palimpsestosa y Sánchez Noriega, de inestable y policéntrica (Abuín González, 2006), se caracteriza por la fragmentación, la intertextualidad y la intermodalidad, que acude a la cita y la revisión de obras precedentes, que construye sus creaciones mediante la hibridación de elementos procedentes de distintos medios y que señala al espectador como responsable último en la articulación del sentido. La obra artística apunta a una desnaturalización global de la experiencia a lo largo de un proceso de diferentes desnaturalizaciones (Katherine Hayles, 1998): la del lenguaje, por la que la significación se vuelve problemática o imposible de alcanzar; la del contexto, que se convierte en construcción autogenerada, sin aparentes conexiones externas: la del espacio, entendido como pura virtualidad, porque se concibe como mercancía o simulacro; y la desnaturalización de lo humano, en cuanto que desde el Manifiesto para ciborgs de Donna Haraway (1995) puede concebirse a los individuos como organismos híbridos de identidad fracturada, formados por carne y prótesis, susceptibles de ser desmontados y armados de nuevo, postulados que han sostenido la poética performativa de notables creadores como Marcel.Lí Antúnez, procedente de La Fura dels Baus.

En este contexto la lengua se vuelve autorreferencial, el lenguaje se crea por la yuxtaposición de distintos contextos, la progresión dramática se determina mediante la transformación de estructuras subyacentes y no por un desarrollo temporal cronológico y los personajes tienden a aparecer como construcciones, señalando el propio artificio (Abuín González, 2006). El sentido de la obra artística surge entonces de su inclusión en una cultura determinada en la que la actuación de dos instancias implícitas en aquella (la instancia enunciativa y la instancia espectral) comparten los niveles de producción y recepción de dicha cultura. La obra artística se entiende entonces como:

(...) yuxtaposición y mezcla de signos, de textos, de registros, de códigos extraídos de los más variados y dispares campos de lo humano; de lo culto a lo popular, de lo local a lo universal, de la física a la metafísica, de la abstracción a la hiperrealidad, de la naturaleza a lo sobrenatural. Despiece de arquitecturas previas y montaje inédito de esas piezas, dotado al instante de sentido, en primera instancia por un

Herr Doktor creador, pero inmediatamente y de forma sin duda más relevante, por el admirado público (Abuín González, 2006, p. 18).

En este contexto, la obra videoescénica se nos aparece como un producto artístico de su tiempo, que se apoya en esa cultura universal de la imagen que rige nuestro presente, como recoge Loudovic Fouquet en su ensayo de la obra del canadiense Robert Lepage, uno de los directores teatrales que con mayor frecuencia recurre al audiovisual en sus puestas en escena:

La technologie, présente ou non sur le plateau, est une référence permanente, un écho de notre monde. Un langage implicite, basé sur une culture audiovisuelle mondiale ainsi que sur les habitudes perceptuelles engendrées par l’environnement technologique dans la quel nous vivons, sert de présupposé à toute démarche. En ce sens, le spectateur est d’abord téléspectateur, cinéphile, voire internaute, individu ayant déjà expérimenté divers médias technologiques. Il a surtout connaissance et compréhension de l’univers technico-signalétique que régit désormais notre époque de la vidéosphère qui, depuis l’invention de la télévision, a vu une évolution des réseaux de transmission de l’information sans précédent (Fouquet, 2006, p. 81)<sup>1</sup>.

En cuanto a que el hombre es creador de imágenes y en cuanto a que él mismo es imagen, la imagen se revela como la última opción conceptual con la que definir al hombre, ya que, como afirma Francisco García García, “el hombre es imagen porque necesita representarse en el tiempo, ya como recuerdo, ya como presencia o ya como proyecto (...). En este sentido el hombre es el resultado de las imágenes, ideas y conceptos que, sobre él, como especie, él mismo ha generado” (García García, 2001, p. 7). El hombre se define entonces como *homo iconicus*. La imagen presencial es “tensión de su sustento y de su deseo, su sentido actualizado” (García García, 2001, p. 8), que se desborda hacia la imagen proyectada, aquello que fue, su recuerdo, que desea actualizarse para que su virtualidad se perciba como real. García García dirige su mirada hacia el pensamiento de Pedro Laín Entralgo para justificar su definición de *homo iconicus*. El hombre, además de ser un animal que se pregunta por su existencia, que se relaciona y comunica con otros hombres, que se adapta al medio y adapta el medio a sus necesidades, es a la vez un animal *symbolicum*, porque no solo emite y percibe signos, sino que posee la capacidad de convertir los signos en símbolos y los símbolos en signos. Es un animal simbólico, pero también, como propone

---

<sup>1</sup> La tecnología, presente o no en el escenario, es una referencia permanente, un eco de nuestro mundo. Un lenguaje implícito que, basado en una cultura audiovisual global, así como en los hábitos perceptivos generados por el entorno tecnológico en el que vivimos, sirve de presupuesto a cualquier enfoque. En este sentido, el espectador es en principio telespectador, cinéfilo, internauta, que ha experimentado con los diversos medios tecnológicos. Posee, sobre todo, conocimiento y comprensión del universo técnico-significante que gobierna hoy nuestra época de videosfera que, después de la invención de la televisión, ha sufrido una evolución sin precedentes en las redes de transmisión de la información (traducción del autor).

Laín Entralgo (1999), un animal simbolizante. La propuesta de García García va más allá cuando afirma:

Todas las características del hombre como animal humano construyen el *homo iconicus*: cuando el hombre se construye como imagen, realiza un movimiento, un gran desplazamiento, al menos simbólico, de sí mismo a su representación, pero cuando se representa o representa el mundo, crea imágenes, en definitiva, habla, se expresa, se relaciona con los otros, se sustituye por su imagen. No es necesario que esté presente para recordar su presencia, comunicar su bienestar o malestar, su tristeza o su alegría. La imagen está por él (García García, 2001, p. 9).

El espectador, como *Homo iconicus*, accede al mundo posible que construye el drama videoescénico mediante canales semióticos, y por medio del procesamiento de la información derivada de un conocimiento previo. Teniendo en cuenta los postulados de la semántica de los mundos posibles, Doležel (1999), en su crítica a la teoría mimética contemporánea, sobre todo de Erich Auerbach (1993), considera objetos semióticos a los mundos posibles de la ficción, porque estos son artefactos producidos por actividades estéticas –la composición poética y musical, la pintura, la escultura, la danza, el teatro, el cine y la televisión– recurriendo a sistemas semióticos –el lenguaje, los colores, las formas, la acción–. Los espectadores acceden al mundo ficcional durante la recepción, al procesar el texto videoescénico, en cuyo seno se encuentran un conjunto de instrucciones de acuerdo con las cuales el espectador significa el mundo ficcional expresado en significantes audiovisuales y teatrales (Montes, 2015). El espectador, tras haber reconstruido el mundo ficcional como una imagen mental, “puede reflexionar sobre él y convertirlo en parte de su experiencia, del mismo modo que se apropia del mundo real a través de la experiencia” (Doležel, 1999, p. 44).

Todos los mundos posibles son construcciones de actividades humanas productivas. Los mundos de la literatura, los mundos del teatro o el audiovisual, el mundo videoescénico, son productos de la *poiesis* textual. Al construir un texto de cualquier tipo, el autor crea un mundo ficcional que no estaba disponible antes de su realización. Aunque la *poiesis* textual, al igual que toda actividad humana, tiene lugar en el mundo real, argumenta Doležel, construye mundos ficcionales cuyas propiedades, estructuras y modos de existencia son, en principio, independientes de las propiedades, estructuras y los modos de existencia de la realidad. Las entidades ficcionales que en Auerbach (1993) encuentran su referente en categorías apriorísticas de origen histórico, psicológico, sociológico o culturales, alcanzan su individualización al ser entendidos como objetos semióticos, cuya existencia se justifica solo por su pertenencia a un mundo posible, con sus reglas, su sintaxis y sus instrucciones de uso instaladas en el propio texto, que en el caso de la obra videoescénica se establecen en torno a las relaciones entre lo que ocurre en la escena y lo que ocurre en la pantalla. Esta se nos presenta como verdadero centro productor de sentido que activa la capacidad interpretativa del espectador que, además,

posee la destreza decodificadora necesaria, procedente de la cultura audiovisual en la que está inmerso, para apropiarse el producto, reconstruyéndolo, disfrutando del placer estético, de la adquisición de conocimientos o, sencillamente, de la ruta marcada por las instrucciones implícitas en el texto.

El mundo posible que presenta la obra videoescénica, que se construye recurriendo a dos modos de representación, el del teatro y el del audiovisual, le ofrece al espectador una puerta de entrada: la pantalla, interfaz entre el universo teatral y el universo audiovisual. Inserta en el espacio escénico, pone en contacto ambos mundos y permite la comunicación entre ellos, estableciendo un sentido unitario al universo mostrado. Por medio de ella, la forma de la expresión audiovisual se inserta en la forma de la expresión teatral, facilitando la interpretación de los contenidos al espectador, que dispone de la capacidad necesaria para comprender interrelación entre ambos mundos, debido a que vive inmerso en esa cultura universal de la imagen de la que habla Fouquet (2006), esto es, dispone de la competencia para comprender ese mundo híbrido –el mundo videoescénico– que se le presenta en el escenario. Se puede colegir, por tanto, que el mundo videoescénico se sustenta en la materialización física del mundo posible propuesto al espectador en la sala teatral.

### 3. DOS MODOS, DOS MUNDOS: EL CAMPO INTERNO DE REFERENCIA

Se entiende como drama el conjunto de los elementos representados en el teatro, las “cosas imitadas” en la terminología aristotélica. Los elementos básicos del drama son el espacio y el tiempo representados, los personajes encarnados por los actores y, siguiendo a García Barrientos, los espectadores que aceptan la convención teatral: “el público fingido, representado o dramático de la función teatral” (García Barrientos, 1991, p. 78). El teatro, como actuación, se opone al relato audiovisual en cuanto a que en este la producción (escritura) y la recepción (lectura) constituyen dos fases del proceso comunicativo. En él la enunciación se plasma en el enunciado, dejando sus marcas al tiempo que desaparece como acto. El drama es, en cambio, enunciación efectiva y el enunciado se funde con el acto de enunciar, con la situación que la constituye. En el drama el enunciado es la enunciación. El drama se construye en presencia del espectador, el relato ya está construido cuando se presenta ante los espectadores. La convención que distingue al teatro del cine y otros espectáculos consiste en una forma de mimesis basada en la simulación del actor y la denegación del público, la “suposición de alteridad” de la que habla García Barrientos (2001). Esto es, el actor finge ser otro que no existe en el mundo real y los espectadores entran en el juego de la ficción suspendiendo su incredulidad, desdoblándose también. El actor se transforma en Willy Loman o en Hamlet, el escenario se convierte en una casa de un barrio de Nueva York o en un castillo de Dinamarca y el tiempo real de la representación se desdobra en otro ficticio localizado en los años cuarenta o en siglos pasados. El público, además, admite todas esas

transformaciones, transmutándose también en público de *Muerte de un viajante* o de *Hamlet*, en testigo de la suerte de Willy Loman y del desdichado príncipe de Dinamarca. Se ha señalado como elementos básicos del drama, además del espectador, que culmina el proceso comunicativo, el personaje, el tiempo y el espacio representados. La acción dramática es el resultado de la actividad de los personajes en un tiempo y un espacio determinados y ante un público. Se puede concebir, entonces, el drama como la acción teatralmente representada (García Barrientos, 2001). Podemos decir, en cambio, que, situados ante un relato, nos encontramos con un discurso cerrado que irrealiza una secuencia temporal de acontecimientos (Metz, 2002). El relato se nos presenta como un objeto, reconocido como tal por su consumidor. Se piensa como texto clausurado y a la vez como discurso. Este tiene como elemento signifiante a la imagen secuencial, que encuentra en el plano su unidad mínima de significación. Todo plano contiene en una perspectiva virtual una pluralidad de enunciado narrativo, otros posibles planos que, constituidos en secuencia, vehiculan la acción mostrada. Como objeto, el relato se presenta como algo construido, diferente a la realidad, pero, a la vez, como discurso, las imágenes son capaces de suscitar una impresión de realidad que para el espectador actual puede ser incluso más intensa que la provocada por una representación teatral. Christian Metz advierte acerca de esto:

Todas las discusiones de este género demuestran que convendría distinguir mucho más claramente –también en la terminología, donde la palabra “real” genera continuas confusiones– entre dos problemas distintos: por una parte, la impresión de realidad provocada por la diégesis, por el universo ficcional, por lo “representado” característico de cada arte y, por la otra, la realidad del material empleado en cada arte a efectos de representación; por un lado, la impresión de realidad, y por el otro, la percepción de la realidad, es decir, todo el problema de los índices de la realidad incluidos en el material de que dispone cada una de las artes de representación. En el teatro, la creencia en la realidad de la diégesis se ve comprometida precisamente porque el arte teatral maneja un material demasiado real. Es la irrealidad total del material fílmico (...) la que permite que la diégesis adquiera una cierta realidad (Metz, 2002, p. 41).

Metz pone el acento en lo que llama material, que en el caso del audiovisual está en relación con la tecnología cinematográfica y audiovisual. Son los medios con los que se sustentan el discurso que da cuenta de la historia. Si el cuerpo del actor en relación con los elementos escenográficos sustenta la representación teatral, el registro fotográfico o audiovisual es el elemento signifiante en el relato audiovisual. En el drama videoescénico se produce una relación entre ambos medios que se desarrolla en el escenario. El cuerpo del actor entra en contacto con el registro audiovisual mediante la proyección. El modo narrativo se instala de esta manera en el modo teatral, formando

parte de la representación, instalándose en ella como otro elemento teatral. Teatralizándose, en definitiva.

### 3.1. ILUSIÓN MIMÉTICA Y SIMULACRO

La capacidad del cine para reproducir con extrema fidelidad el mundo real desencadena entre sus usuarios, desde el momento en el que consigue su estatuto artístico, un rechazo del realismo teatral, al que se considera a todas luces insatisfactorio. La sensación de verdad que se desprende de las imágenes proyectadas en una pantalla se opone a las pretensiones realistas de la escena, que son contempladas bajo la implacable losa de dos enunciados: el cine es igual a verdad y el teatro es igual a falsedad. Una de las características de las imágenes audiovisuales en general es una especie de hibridismo que las hace moverse entre la impresión de fidelidad total a la realidad y la capacidad que poseen para traspasar los límites de esta y sumergirse en la creación de universos imaginarios (Pérez Bowie, 2004). Esta característica ya se encuentra en los inicios del cine si recordamos el fiel reflejo de la locomotora de *La llegada del tren a la Ciotat* (Lumière, 1895) proyectada en el Grand Café des Capuchines, la sencilla historia de *El regador regado* (Lumière, 1895) señalado como inicio del relato cinematográfico de ficción, y cualquiera de los fabulosos filmes rodados por George Méliès pocos años después, que muestran historias que nos trasladan a mundos donde habitan fantasmas, como en *Le manoir du diable* (Méliès, 1896), o seres imaginarios como en el conocido *Viaje a la Luna* (Méliès, 1902). Desde el reflejo de lo real a la fantasía, pasando por el relato de ficción, en cualquiera de estos filmes ya está presente esa capacidad de las imágenes audiovisuales para insertar al espectador en una ilusión mimética que, enfrentadas al teatro, hacen que este se contemple como simulacro, desprovisto de esa capacidad de imitación casi perfecta.

Jaume Melendres (2005) advierte del poder de la imagen audiovisual cuando es confrontada con los elementos teatrales en el escenario: la imagen en la pantalla siempre aparece como la más verdadera (paradójicamente, pese a ser más falsa). La representación audiovisual siempre prevalecerá sobre la representación teatral, por cuanto la primera, continúa, “produce menos vértigo, tal y como lo demuestran en cada vuelo trasatlántico los pasajeros que atraviesan los océanos y están más atentos a la película que ponen en pantalla (aunque ya la hayan visto en casa) que al diálogo directo de las nubes en su azarosa y turgente copulación” (Melendres, 2005, p. 67).

Sin entrar a valorar lo afortunado o no de la metáfora, sí conviene rebatir algunos aspectos de la misma. Primero, el “diálogo” de las nubes no forma parte del mismo “texto” que la película que se está emitiendo en la pantalla del avión (en todo caso, serían dos “textos” diferentes por los que los pasajeros-espectadores deben optar; y, segundo, esa “copulación”, además de “turgente”, es “azarosa”, y esto último es lo relevante, ya que nos está diciendo que no es una verdadera acción, regida por la causalidad o no, que

se inserte en el desarrollo lógico de una historia. Por tanto, no despertará el interés del espectador más allá de una visión atmosférica o estética del fenómeno. Inserta en la lógica de la obra videoescénica, la imagen audiovisual se torna videoescénica, esto es, se relaciona con los demás elementos teatrales para constituir unidades de sentido. Si bien es cierto, como afirma André Bazin, que “la ilusión en el cine no se funda como en el teatro en las convenciones tácitamente admitidas por el público, sino por el contrario, en el realismo innegable de lo que se muestra” (Bazin, 2006, p.185), cada elemento de esta escena, audiovisual o de naturaleza teatral, no remitirá a un referente externo, sino que halla su significación en relación con otros elementos de la misma. Nos remite, por tanto, a la misma historia, contada de acuerdo con la obligada relación de dos modos de representación que conforman un único texto. La convención teatral mantiene que el espectador se comporta ante la representación teatral como si todo ocurriese en un doble espacio: el de la vida cotidiana, que obedece a la lógica que preside la práctica social, a las leyes de la existencia, y el espacio del teatro, donde los códigos que lo rigen no lo afectan a él como individuo real, inmerso en un contexto sociohistórico determinado, debido a que no está “apresado por la acción” y puede asistir a su funcionamiento sin someterse a esas leyes que se encuentran “expresamente negadas en su realidad forzada” (Ubersfeld, 1998, p. 34).

Frente a la ilusión mimética del audiovisual, por tanto, hay una denegación de la ilusión implícita en el teatro. En una representación teatral se nos muestran unos objetos y unos actores cuya existencia concreta es evidente. Sin embargo, mantiene Anne Ubersfeld, estas cosas y estos seres encuentran al mismo tiempo negados, ya que, por ejemplo, una silla colocada en el escenario no es una silla instalada en la realidad del espectador. Este no puede cambiarla de sitio ni sentarse en ella. Se encuentra ante una silla prohibida para él, porque “todo cuanto ocurre en escena es contagiado de irrealidad” (Ubersfeld, 1998, p. 33). La pantalla presente en la escena, en el caso del drama videoescénico, también se ve afectada por ese contagio. En este caso el contagio es doble. Por un lado, se convierte en un elemento más de la escenificación, como la silla antes mencionada, y por otro, el contenido audiovisual, en principio marcado por la ilusión mimética propia del mismo, es negado al ser recibido como objeto escénico y se nos aparece, también, como vedado a la intervención del espectador. La imagen audiovisual, en consecuencia, también es negada, se teatraliza y es percibida desde la convención teatral. De este modo, la unidad de sentido propuesta por la sintaxis de la obra videoescénica, adquiere toda su capacidad para sostener el mundo posible que representa.

### 3.2. LA VEROSIMILITUD EN EL MUNDO VIDEOESCÉNICO

Tanto desde la teoría del teatro como desde la narrativa audiovisual lo verosímil se define en función de la relación que se establece entre el texto y el espectador. Depende, por tanto, de la recepción. Desde una perspectiva dramática clásica, la verosimilitud es

“aquello que, en las acciones, en los personajes, en la representación parece verdadero para el público, tanto en el plano de las acciones como en el modo de representarlas en el escenario” (Pavis, 2002, p. 504). Esto exige al autor del texto dramático crear unos personajes cuyas acciones, desarrolladas en el espacio y el tiempo, produzcan el efecto y la ilusión de verdad. Esta noción de verosimilitud proviene de la *Poética* de Aristóteles en la que se afirma que la obra propia del poeta no es contar cosas que hayan ocurrido en la realidad, sino contar lo que podría ocurrir. Se entiende que cualquier acontecimiento es posible según la verosimilitud o la necesidad (Pavis, 2002). Lo verosímil no son hechos históricos, no son hechos reales, ya que su única vinculación con lo real es lo que la mente creativa del autor concreto ha establecido para ese texto específico. Es decir, lo verosímil caracteriza las acciones que sean en lo lógico posibles según el encadenamiento, también lógico, de los distintos elementos de la historia y, por tanto, resultan necesarios para su desarrollo.

Desde la perspectiva de la narrativa audiovisual, se apunta que lo verosímil se refiere “a la relación de un texto con la opinión pública, a su relación con otros textos y también al funcionamiento interno de la historia que se cuenta” (Aumont y otros, 1985, p. 141). En esta definición se recoge la idea aristotélica de que la lógica del texto inserta al espectador en el verosímil, pero su definición del concepto recoge nociones que se extienden más allá del texto. El verosímil, además del funcionamiento lógico del propio texto, depende además de lo que denomina “opinión pública” y de su aparición en otros textos. Solo se juzgará como verosímil, sostiene, una acción que pueda ser asimilada a una máxima, que entiende como “uno de esos modelos prefijados que, bajo la forma de imperativos categóricos, expresan lo que es la opinión pública” (p. 142). Aplicado al relato cinematográfico, por ejemplo a *La diligencia* (John Ford, 1939), no sorprende ver al personaje de Ringo, interpretado por John Wayne, dedicado a perseguir a quien ha matado a su familia porque existe la máxima de la “ley del honor”, que obliga a su reparación. En *Chinatown* (Roman Polanski, 1974) también se acepta que el detective Jack Gittes se empeñe contra viento y marea en descubrir al culpable porque existe la máxima de “hay que llegar al final de lo que se empieza”.

Lo verosímil, por tanto, queda definido como ciertas reglas referentes a las acciones de los personajes establecidas en función de máximas desde las que pueden ser interpretadas, insertas, por tanto, en el campo externo de referencia. Estas reglas, reconocidas tácitamente por el espectador, se aplican, pero nunca son explicadas, aunque la lógica que hace funcionar la acción de los personajes deviene en gran medida de ellas. Si lo verosímil se define en función de estas máximas, dicho concepto depende también de otros textos realizados con anterioridad al texto que se ofrece a la mirada del espectador, que juzgará como verosímil aquello que ha visto en otros relatos audiovisuales o en otras representaciones teatrales. Personajes y acciones que vistos por primera vez han podido ser juzgados como inverosímiles, se aceptan como posibles en

cuanto se han repetido en varios textos. Lo verosímil, en consecuencia, no solo se establece por su relación con lo real o por el campo interno de referencia de un texto concreto, sino también por su relación con otras ficciones. Es admisible deducir que el verosímil que se construye mediante la relación intertextual no solo implica elementos de la forma de contenido, sino también a la forma de la expresión. Es decir, la representación de personajes, acción, tiempo y espacio que se realizan en textos de través de distintos medios también construyen el verosímil.

#### 4. VIDEOESCENIFICACIÓN: LA *POIESIS* VIDEOESCÉNICA

La adaptación de los planos del contenido y la expresión, provenientes de la teoría de la narrativa literaria, al relato cinematográfico no presenta mayores dificultades, porque relato escrito y relato audiovisual se presentan como escritura. Sin embargo, en su aplicación al teatro aparecen ciertos problemas. En la representación teatral tanto la sustancia de la expresión como la sustancia del contenido son hasta cierto punto compartidas con la narración, aunque determinadas por la especificidad teatral. La sustancia del contenido se relaciona con la transformación de gente y cosas que realiza el autor basándose en sus códigos culturales. La sustancia de la expresión hace referencia a las exigencias de la manifestación teatral, distinta de la audiovisual, que tiene su centro en el actor, pero también, entre otros, en códigos de vestuario y escenográficos. Sin embargo, en la equiparación de la forma de la expresión y, en particular, la forma de contenido, se encuentran las dificultades mencionadas. En cuanto a la forma de contenido, García Barrientos distingue la fábula del drama. La fábula se contempla como el universo ficticio reconstruido por el espectador a partir de lo representado de acuerdo con los principios lógicos, espaciales y temporales que estructuran su propio universo real. El estatuto de la fábula es el de una elaboración teórica que sirve de punto de referencia para describir la estructura semántica en la que se basa la organización interna del mundo posible que presenta el relato. El drama es vinculado por García Barrientos con la historia, entendida esta como “secuencia ordenada de las proposiciones narrativas que produce la actualización de la diégesis” (García Barrientos, 1991, p. 82). Es decir, la historia asumida como forma de contenido y no como contenido mismo, como propone Chatman (1990). Siguiendo esto, no se podría entender el drama como relato, definido este como enunciado o texto narrativo mismo compuesto de historia y discurso. En todo caso, advierte García Barrientos es importante entender el drama como “relato (teatralmente) representado” (p. 81).

Es el concepto de escenificación, la forma de la expresión en el esquema de García Barrientos, el que sostiene el drama como representación teatral, esa estructura de transmisión de la que hablaba Chatman (1990), en este caso, estructura de la puesta en escena o escenificación. Si en la narración los planos del contenido y de la expresión se constituyen en torno a la historia y el discurso, respectivamente, en el teatro lo hacen en

torno al drama y la representación. El drama quedaría al fin definido como “la estructura artística (artificial) que la escenificación imprime al universo ficticio (re) presentado: el contenido teatral (las cosas imitadas o fingidas) tal como la puesta en escena lo presenta: la actualización teatral de una fábula” (García Barrientos, 1991, p. 82). Es la escenificación o puesta en escena la que convierte la obra dramática en obra espectacular, el texto literario en representación teatral. La *opsis* griega, aquello que se ofrece a la mirada, cobra una dimensión tal que supera la visión aristotélica, que la supeditaba a las otras partes de la tragedia. “El lugar que la historia del teatro concede ulteriormente a la *opsis*, a lo que hoy denominaríamos escenificación, será determinante para el modo de transmisión y el sentido global del espectáculo”, escribe Patrice Pavis (2002, p. 319). Si esto es relevante para la representación teatral convencional, en la constitución de la obra videoescénica, la escenificación ocupa una posición privilegiada, porque mediante ella se realiza la integración de elementos narrativos de enunciación audiovisual en la representación teatral. En la escenificación, como forma de contenido de la obra videoescénica, queda recogido no solo el discurso narrativo de enunciación audiovisual, sino también la forma y la sustancia de contenido: personaje, acción, tiempo y espacio transformados por los códigos culturales del autor, algo que, de cualquier manera, comparten tanto el modo de representación teatral como el narrativo. Es la escenificación la que, en último extremo, teatraliza el discurso narrativo de enunciación audiovisual.

El mundo posible que presenta la obra videoescénica le ofrece al espectador una puerta de entrada: la pantalla. El soporte de proyección, situado en el escenario, se nos muestra como una especie de interfaz entre dos mundos reflejados a través de dos modos de representación. Desde la informática se entiende la interfaz como la conexión física y funcional entre dos sistemas o dispositivos de cualquier tipo que permite la comunicación entre distintos niveles. Esta investigación entiende la pantalla como interfaz espacial, como el lugar donde se produce la interacción, el espacio donde se desarrollan los intercambios entre el hombre y el objeto, en definición de Carlos Alberto Scolari (2004). En la obra videoescénica, entre el actor teatral que encarna al personaje (el hombre) y la pantalla, vehículo de contenido audiovisual (el objeto).

La pantalla es, pues, la puerta que permite la introducción del registro audiovisual en la escena, facilitando la interrelación entre actualización (la del teatro) y escritura (la del modo de representación narrativo de enunciación audiovisual). Su integración en la obra videoescénica, la selección del contenido audiovisual proyectado y la relación de este con los elementos escénicos, será una tarea fundamental a la que se enfrentará el director de escena en el proceso de escenificación, ya que por intermedio de ella el personaje teatral adquiere la facultad de comunicarse con un mundo que ya ha ocurrido, que ha sido registrado en otro tiempo y en otro lugar, pero que al mostrarse en su presencia, se toma a su vez lo suficientemente cercano como para establecer entre ellos un proceso comunicativo del que el espectador extraerá un sentido unitario.

El personaje teatral ve ampliado de este modo su mundo, antes restringido a aquello que está en realidad en el escenario o a su construcción imaginaria mediante la verbalidad, la gestualidad o el movimiento. Y es la pantalla, como soporte físico de proyección, la que le permite el acceso.

## 5. PRESENCIA Y HUELLA EN EL MUNDO VIDEOESCÉNICO

El personaje teatral, inserto en el espacio escénico, se nos muestra como fundamental en la constitución del mundo videoescénico. Con su presencia en la escena se establece no solo la relación específicamente teatral con el espectador, sino también la inserción del modo de representación narrativo de enunciación audiovisual en el modo de representación teatral. La reflexión de las nociones de presencia y ausencia es un requisito insoslayable en esta investigación. Sobre todo, si se tiene en cuenta la oposición que en un primer momento se establece entre un personaje de carne y hueso que comparte tiempo y espacio con el espectador, el del teatro, y un personaje que ya no está, que se nos aparece como algo que fue registrado en movimiento en otro espacio y en otro tiempo, el del audiovisual. La vinculación de la noción de presencia con el concepto de aura de Walter Benjamin, desarrollado en un célebre artículo, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, es evidente, debido a que el aura se define como “el aquí y ahora de la obra de arte, su existencia irrepetible en el lugar en el que se encuentra” (Benjamin, 1989, p. 22). La oposición entre personaje teatral y personaje audiovisual queda patente desde esta perspectiva. El actor de teatro presenta en persona al público su ejecución artística. Por el contrario, el actor de cine presenta su actuación por intermedio de lo que Benjamin denomina “un mecanismo” que tiene dos consecuencias: el mecanismo no está obligado a respetar la totalidad de la actuación del actor cinematográfico, ya que la cámara registra fragmentos que luego serán ensamblados con la técnica del montaje; el actor cinematográfico, porque no es el mismo quien presenta su actuación a los espectadores, no podrá nunca acomodar su trabajo al público, posibilidad reservada al teatro. El espectador cinematográfico, por tanto, se compenetrará con el actor solo en tanto que se compenetra con el aparato. Benjamin lo explica de este modo: “Al cine le importa menos que el actor represente ante el público un personaje; lo que le importa es que se represente a sí mismo ante el mecanismo” (Benjamin, 1989, p. 35).

Relacionada con el aura de Benjamin, la noción de presencia aparece como un elemento definitorio del personaje teatral frente al personaje audiovisual y, por extensión, entre el modo teatral y el modo narrativo de enunciación audiovisual. Benjamín lo expresa de un modo clarificador:

He aquí un estado de cosas que podríamos caracterizar así: por primera vez –y esto es obra del cine– llega el hombre a la situación de tener que actuar con toda su persona viva, pero renunciando a su aura. Porque el aura está ligada a su aquí y ahora. Del aura no hay copia. La que rodea a Macbeth en escena es inseparable de

la que, para un público vivo, ronda al actor que lo representa. Lo peculiar del rodaje en el estudio cinematográfico consiste en que los aparatos ocupan el lugar del público. Y así tiene que desaparecer el aura del actor y con ella la del personaje que representa (Benjamin, 1989, p. 36)

Nos encontramos ante lo vivo frente a lo cosificado. La presencia frente a la imagen de esa presencia que fue, de la que solo queda una huella, como dice André Bazin (2006). Las técnicas de reproducción fotográfica y audiovisual han hecho aparecer una categoría de imágenes diferente a las de las artes plásticas. Hasta la aparición de la fotografía y el cine, la pintura, sobre todo en el retrato, intermediaba en exclusiva entre la presencia concreta y la ausencia, centrándose en el parecido con el objeto real. La pintura creaba una imagen, la fotografía una huella. Por los medios de reproducción fotográficos se consigue la captura de una huella luminosa del objeto real que, como afirma Bazin, “trae consigo, más que la semejanza, una especie de identidad (...). El cine realiza la extraña paradoja de amoldarse al tiempo del objeto y de conseguir además la huella de su duración” (Bazin, 2006, p. 173).

De manera común se acepta que el teatro admite todas las ilusiones imaginables excepto la de la presencia. El actor se nos puede aparecer bajo cualquier disfraz, pero está allí, frente a los espectadores, compartiendo el instante. El cine, en cambio, puede sustituir todas las realidades menos la de la presencia física del actor. A la conclusión anterior se llegaría aplicando los postulados acerca del aura de Benjamin y que, de producirse efectivamente, dificultaría la relación entre el audiovisual y la escena en la obra videoescénica. Sin embargo, la teoría de Bazin, que parte del supuesto de que puede concebirse una posición intermedia entre presencia y ausencia, viene a despejar el camino:

Resulta falso decir que la pantalla sea absolutamente impotente para ponernos en presencia del actor. Lo hace a la manera de un espejo (del que hay que admitir que repite la presencia de lo que refleja), pero de un espejo de reflejo diferido, cuyo azogue retuviera la imagen. (...) Lo que perdemos de testimonio directo ¿no lo ganamos gracias a la proximidad artificial que permite el acercamiento de la cámara? Todo sucede como si en el parámetro Tiempo-Espacio, que define la presencia, el cine no nos devuelva más que una duración debilitada, disminuida, pero no reducida a cero, mientras que la multiplicación del factor espacial restablecería el equilibrio de la ecuación psicológica (Bazin, 2006, p. 174).

Bazin hace descender el problema de la presencia de la ontología –la postura de Benjamin– a una fenomenología psicológica. Si el cine propone un proceso de identificación con el héroe encarnado por el actor, en el teatro este despierta los sentidos del espectador como lo haría en la realidad. Bazin recurre a un ejemplo no por cotidiano menos efectivo: las chicas en escena y en la pantalla. Cuando en el cine el héroe entra en contacto con ellas satisface el deseo del espectador en la medida en que se identifica con el primero. En la escena, el personaje se convierte en objeto de celos o envidia. Y esto es

así porque “el teatro, incluso cuando apela a los instintos más bajos, impide hasta un cierto punto la mentalidad de masa, dificulta la representación colectiva en el sentido psicológico, porque exige una conciencia individual activa, mientras que el filme no pide más que una adhesión pasiva” (Bazin, 2006, p. 176).

Planteado de esta manera, la relación entre presencia y huella parece resuelto, porque que el audiovisual dispone de procedimientos de puesta en escena y puesta en serie que pueden favorecer la pasividad o, por el contrario, excitar la conciencia del público, y el teatro cuenta con los suyos para intentar atenuar la oposición psicológica entre el espectador y el héroe. El audiovisual y el teatro no se encontrarían tan alejados en lo expresivo uno del otro, ya que tenderían a provocar dos actitudes receptoras de las que el director posee un amplio control. Este control se lleva a cabo en la obra videoescénica en el proceso de escenificación, señalado como el momento en el que se efectúan las decisiones tomadas en cuanto a la integración de los elementos procedentes del audiovisual en el espectáculo teatral. La importancia del director de escena cobra un valor mayor, si cabe, si tenemos en cuenta que, en la actualidad, la tecnología digital permite la creación de personajes y escenarios que cuestionan el concepto tradicional de la imagen registrada, huella del mundo referencial.

La sustitución del negativo y el registro analógico por el disco informático ha creado cierta crisis en la hipotética verdad de las imágenes, convirtiéndolas en varios datos informáticos capaces de ser manipulados y modificados en los procesos de postproducción. “Es como si la huella del mundo físico no tuviera legitimidad en el mundo de los píxeles informáticos y que fuera preciso volver a la creación de imágenes sin huella (...)—escribe Ángel Quintana—. Los creadores informáticos pueden representar el mundo con los píxeles de forma parecida a como lo hacían los pintores en el Renacimiento” (Quintana, 2011, p. 45). No es difícil imaginar un espectáculo teatral en el que se den cita en el escenario presencia, huella e imagen digital. De igual modo, se puede concebir la relación entre la presencia del actor que encarna al personaje teatral, dotado de esa doble aura, la real y la ficticia del personaje, con un personaje construido a base de píxeles, sin más relación con lo real que ser la quimera de su creador, y proyectado en la escena. Y todo ello resultaría coherente, ya que la clave interpretativa no viene determinada por cuestiones ontológicas, sino por las convenciones representativas que se ha impuesto en cada período de la historia de la cultura. La pérdida del testimonio directo del teatro se gana gracias a la proximidad artificial que permite el acercamiento de la cámara o el mecanismo de postproducción utilizado. La multiplicación del elemento espacial que permite el audiovisual restablecería el equilibrio de la ecuación entre la conciencia individual activa del espectador teatral y la adhesión pasiva propia de la proyección audiovisual, como advierte Bazin (2006) respecto del cinematógrafo.

En la obra videoescénica es la presencia del actor en relación con el espacio escénico y el espacio audiovisual proyectado en la pantalla, inserta en la escenografía, lo

que le confiere unidad, lo que vincula sintácticamente presencia y ausencia. Si bien los espacios reflejados en ese espacio físico de la pantalla muestran fragmentos de espacios audiovisuales, el espectador percibe e interpreta en relación con la actividad del personaje teatral en el espacio escénico. Se podría decir que las imágenes toman el aura por intermedio de esa relación y que los espacios, que fueron registrados antes, se interpretan desde el aquí y ahora del hecho teatral. Pero la relación no es unidireccional, porque el espacio audiovisual deja también su impronta en la representación teatral: su estructura espacial tiende a la multiplicidad, si no a la fragmentación, propia del audiovisual, debido a que la pantalla puede mostrar todos los espacios que se consideren. Esta posibilidad también afecta al grado de representación del espacio: todo espacio latente es susceptible de ser situado a la vista del espectador en la pantalla, desde una tormenta a un choque de trenes, desde el lugar de trabajo de un personaje a su desplazamiento en el metro. Pero no solo esto, sino que puede ser presentado a través de los ojos de cualquiera de los personajes, fragmentando también la mirada del espectador, facilitando su identificación con tal o cual personaje en cualquier momento mediante determinados factores que intervienen en la enunciación audiovisual, como la focalización perceptiva u ocularización interna múltiple o variable (Gaudreault y Jost, 2001).

## 6. CONCLUSIONES

El mundo posible que presenta la obra videoescénica se justifica en la relación entre el campo interno de referencia y el campo externo de referencia. El primero señala a una *poiesis* sustentada no solo en elementos del contenido y de la expresión, sino también los medios con los que son representados, teatrales y audiovisuales, que devienen de la hibridación de dos modos de representación, el dramático y el narrativo de enunciación audiovisual que dan lugar a un producto híbrido. El segundo apunta a un contexto cultural, a una cultura universal de la imagen, donde la instancia enunciativa, responsable del texto videoescénico, y la instancia espectacular comparten los niveles de producción y recepción de dicha cultura.

La obra videoescénica establece un mundo posible con una sintaxis propia y unas instrucciones de recepción inscritas en el propio texto basada en las relaciones entre los elementos que se presentan en escena, ya sean de naturaleza en particular teatral o audiovisual. Su aparición en un único objeto semiótico las hace adquirir un nuevo sentido que no proviene de la especificidad de los medios en los que se representa sino de su aparición conjunta en unidades de sentido de carácter híbrido.

La pantalla de proyección, soporte material de la representación audiovisual, situada en el escenario en relación con los elementos escénicos, se señala como interfaz entre medios y modos de representación, permitiendo el acceso del personaje teatral al universo audiovisual, vinculando presencia efectiva e imagen de una presencia que fue. Por medio de ella, la forma de la expresión audiovisual se inserta en la forma de la

expresión teatral, facilitando la interpretación de los contenidos al espectador, que dispone de la capacidad para comprender la interrelación entre ambos mundos, porque dispone de la competencia necesaria para reconstruir ese mundo híbrido –el mundo videoescénico– que se le presenta en el escenario.

El verosímil del mundo videoescénico no se verá afectado ni por la discontinuidad de la secuencia de escenas específicamente teatrales ni por la aparición de escenas o secuencias audiovisuales proyectadas en una pantalla en el escenario. Se sustenta en el funcionamiento lógico, necesario y, por tanto, posible, del desarrollo de la acción dramática, expresada por medios teatrales y audiovisuales, vinculados con la pantalla; en los códigos de interpretación basadas en imperativos categóricos que sostienen las máximas aceptadas por la opinión pública; y en la relación con otros textos, es decir, con otras representaciones teatrales en las que conviven el modo de representación teatral con el modo de representación audiovisual. La presentación de un personaje desdoblado en el escenario y en la pantalla, sucesiva o de manera simultánea, por ejemplo, será aceptada como verosímil por el espectador en el funcionamiento de ese mundo posible que nos presenta la obra videoescénica, donde se dan cita la imagen y la presencia. La actividad de la obra videoescénica tiene lugar, por tanto, mediante una semántica que se completa con una pragmática que establece las conexiones entre el mundo posible y la instancia real que lo constituye a partir de su recepción: el espectador, como propone Pozuelo Yvancos (1993) para el lector en su teoría de los mundos ficcionales de naturaleza literaria.

La obra videoescénica nos señala un proceso (*poiesis*), la escenificación, y al director de escena como responsable de la misma (*poietés*), encargado de articular los dos modos de representación, el teatral y el narrativo de enunciación audiovisual, en un producto (*poiema*), la obra videoescénica. Él será el encargado de evitar ese “cierto confusionismo”, como advierte Pavis (2002, p. 361), en el régimen de la representación: presencia corporal y duplicación mediática. Cuenta como aliado con la participación del espectador, capaz de significar ese mundo posible que, en principio, manifiesta una “irreductible” oposición de sus medios de expresión. Al fin y al cabo, tanto el poeta como su lector son habitantes del mismo mundo.

#### OBRAS CITADAS

Abuín González, Anxo (2006). *Escenarios del caos. Entre la hipertextualidad y la performance en la era electrónica*. Tirant Lo Blanch.

Auerbach, Erich (1993). *Mímesis. La representación de la realidad en la literatura occidental*. Fondo de Cultura Económica.

Aumont, Jacques; Bergala, Alain; Marie, Michel; Vernet, Marc (1985). *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Paidós.

- Bazin, André (2006). *¿Qué es el cine?* RIALP.
- Benjamin, Walter (1989). *Discursos interrumpidos I*. Taurus.
- Casetti, Francesco; Di Chio, Federico (1996). *Cómo analizar un film*. Paidós.
- Chatman, Seymour. (1990). *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. Taurus.
- Doležel, Lubomir (1999). *Heterocósmica. Ficciones y mundos posibles*. Arco Libros.
- Fouquet, Loudovic (2006). *Robert Lepage, l'horizon en images. Les 400 coups*.
- García Barrientos, José Luis (2007). *Análisis de la Dramaturgia. Nueve obras y un método*. Fundamentos.
- (2001). *Cómo se comenta una obra de teatro*. Síntesis.
- (1991). *Drama y tiempo*. CSIC.
- García García, Francisco (2001). Homo iconicus. *Icono* 14 (1), 7-14.
- Garrido Domínguez, José María (1997). *Teorías de la ficción literaria*. Arco Libros.
- Gaudreault, André; Jost, François (2001). *El relato cinematográfico*. Paidós.
- Haraway, Donna (1995). *Manifiesto para cyborgs*. Eutopías-Episteme.
- Harshaw, Benjamin (1997). Ficcionalidad y campos de referencia. En Garrido Domínguez (comp.) *Teorías de la ficción literaria* (pp.123-157). Arco Libros.
- Hayles, Katherine (1998). *La evolución del caos. El orden dentro del desorden en las ciencias contemporáneas*. Gedisa.
- Laín Entralgo, Pedro (1999). *¿Qué es el hombre?* Nobel.
- Melendres, Jaume (2005). Pantallas. *Revista ADE-Teatro* (106), 64-67.
- Metz, Christian (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*, Vol. 1. Paidós.
- Montes, Gustavo (2015). *Poética del drama videoescénico. La enunciación audiovisual en el teatro español*, Tesis Doctoral, Universidad Complutense.
- Ortega y Gasset, José (1977). *Idea del teatro*. Revista de Occidente.
- Pavis, Patrice (2002). *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Paidós.
- Pérez Bowie, José Antonio (2004). *Realismo teatral y realismo cinematográfico. Las claves de un debate (España 1910-1936)*. Biblioteca Nueva.
- Pozuelo Yvancos, José María (1993). *Poética de la ficción*. Síntesis.
- Quintana, Ángel (2011). *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Acantilado.
- Scolari, Carlos Alberto (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Gedisa.
- Ubersfeld, Anne (1998). *Semiótica teatral*. Cátedra.