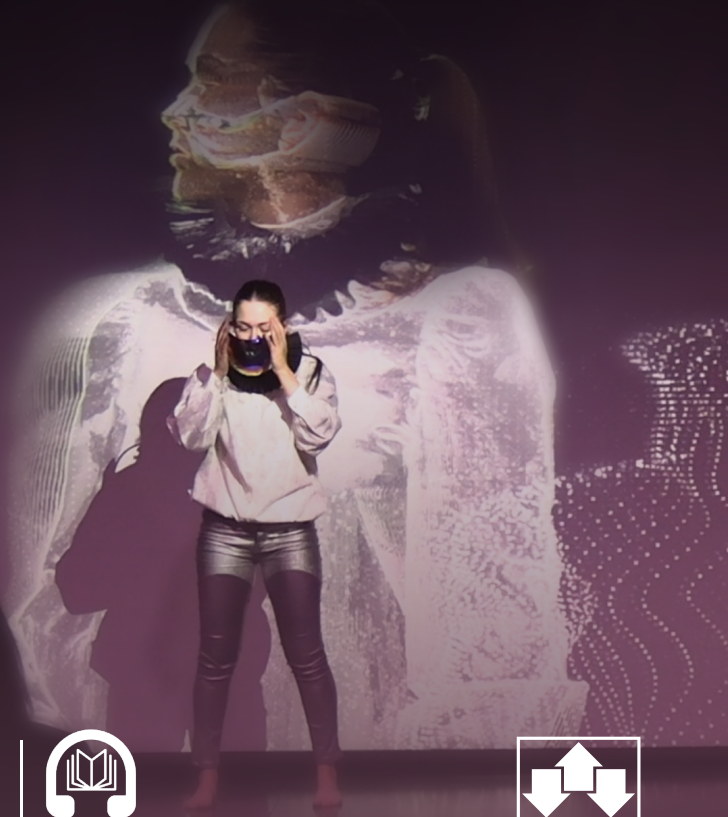


# VÍDEO, CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ESCENA:

APROXIMACIONES A LA INVESTIGACIÓN  
Y LA PRÁCTICA DE LA VIDEOESCENA

Coordinación  
Ana Sedeño-Valdellós



# VÍDEO, CREACIÓN AUDIOVISUAL Y ESCENA: APROXIMACIONES A LA INVESTIGACIÓN Y LA PRÁCTICA DE LA VIDEOESCENA

Coordinación  
Ana Sedeño-Valdellós



UNIVERSIDAD DE MÁLAGA

Dependiente del proyecto **«Dramaturgia visual, videoescena y creación audiovisual performativa: formas y procesos de interacción entre visuales en directo y artes escénicas»**.

Financiado por la Universidad de Málaga: Proyecto B.3. Proyectos de investigación en Ciencias Sociales y Jurídicas, Humanidades, Arquitectura y Bellas Artes. Plan Propio de Investigación y Transferencia de la Universidad de Málaga. Investigador Principal: Ana Sedeño-Valdellós

Web: <https://audiovisualesescenicos.uma.es>

COLEX 2025

Copyright © 2025

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sigs. del Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos ([www.cedro.org](http://www.cedro.org)) garantiza el respeto de los citados derechos.

Editorial Colex S.L. vela por la exactitud de los textos legales publicados. No obstante, advierte que la única normativa oficial se encuentra publicada en el BOE o Boletín Oficial correspondiente, siendo esta la única legalmente válida, y declinando cualquier responsabilidad por daños que puedan causarse debido a inexactitudes e incorrecciones en los mismos.

Editorial Colex S.L. habilitará a través de la web [www.colex.es](http://www.colex.es) un servicio online para acceder a las eventuales correcciones de erratas de cualquier libro perteneciente a nuestra editorial.

© Ana Sedeño-Valdellós

© Pablo Díaz Morilla

© Diego Palacio Enríquez

© Alejandro Alvarado Jódar

© Carmen Gaona Pisonero

© Agustín Linares Pedrero

© Jose Iranzo Benito

© Juan Carlos Robles

© Juan Pedro Ramírez

© Manuel Emilio Marí-Altozano

© Imagen de Portada: Orlando, una climobiografía en Contenedor Cultural UMA  
(19 de marzo de 2025)

© Actriz: Irene Núñez

© Vídeo interactivo: Jose Iranzo Benito

© Dirección: Ana Sedeño Valdellos

© Editorial Colex, S.L.

Calle Costa Rica, número 5, 3.º B (local comercial)

A Coruña, C.P. 15004

[info@colex.es](mailto:info@colex.es)

[www.colex.es](http://www.colex.es)

# SUMARIO

## PRÓLOGO HETEROGENEIDAD, EVOLUCIÓN Y NECESIDAD

*Diego Palacio Enríquez*

(Pág. 13)

Prólogo.....	13
--------------	----

## 1

### VIDEOESCENA DESDE LA DRAMATURGIA VISUAL Y EL AUDIOVISUAL PERFORMATIVO

*Ana Sedeño-Valdellós, Carmen Gaona  
Pisonero y Jose Iranzo Benito*

(Pág. 19)

1.1. Introducción: teatro posdramático y dramaturgia visual.....	19
1.2. Videoescena: definiciones y mapa de su encuadre cultural.....	22
1.3. Tipos de relación audiovisuales/escena.....	24
1.4. Conclusiones.....	28
1.5. Referencias bibliográficas.....	29

## 2

### **ECOSISTEMA INTERACTIVO PARA LA VIRTUALIZACIÓN ESCÉNICA CON NUEVOS MEDIOS DIGITALES**

*Juan Pedro Ramírez*

(Pág. 35)

2.1. Introducción. Dispositivo videoescénico para una representación de una obra de microteatro titulado <i>Yo soy Godot</i> ...	35
2.2. Marco teórico y estado de la cuestión.....	36
2.3. Problema de investigación y génesis de este caso de videoescena performativa. Coherencia entre dramaturgia y empleo de técnica de nuevos medios digitales.....	38
2.4. Software.....	43
2.4.1. TouchDesigner como herramienta para la creación del ente virtual.....	43
2.4.2. Integración multimedia en Millumin: visualidad proyectada, arquitectura sonora e interacción en tiempo real.....	50
2.5. Conclusiones.....	58
2.6. Referencias bibliográficas.....	59

## 3.

### **DIFERENCIAS Y ACERCAMIENTOS ENTRE EL PROCESO DE ESCRITURA PARA TEATRO Y EL PROCESO DE ESCRITURA PARA EL AUDIOVISUAL: APUNTES BÁSICOS**

*Pablo Díaz Morilla*

(Pág. 61)

3.1. Introducción.....	61
3.2. El texto teatral.....	62
3.3. El guion.....	63
3.4. Zonas liminales teatro-cine en los inicios del arte cinematográfico.....	64
3.5. Diferenciaciones en cuanto a finalidad: la pantalla/ el escenario.....	68
3.6. Diferenciaciones en cuanto a finalidad: la pantalla/el libro.....	69
3.7. Acercamientos en base a los juegos metatextuales.....	71
3.8. Acercamientos en base a la profesión y adaptaciones.....	72

3.9. Diferenciaciones en cuanto a Estilo.....	73
3.10. Diferenciaciones en cuanto a Formato.....	74
3.11. Conclusiones.....	75
3.12. Referencias bibliográficas.....	76

#### 4

### **LIVE CINEMA Y POLITICAL REMIX VIDEO: PROCESO Y METODOLOGÍAS CREATIVAS DEL COLECTIVO LOS VOLUBLE**

*Alejandro Alvarado Jódar*

(Pág. 81)

4.1. Introducción.....	81
4.2. El espectro Voluble: Live cinema.....	83
4.3. El código fuente: Zemos 98.....	84
4.4. Remix político y cultura popular: coordenadas para una estética.....	87
4.5. Procesos: un metodología para la remezcla en directo.....	90
4.6. A modo de conclusión.....	94
4.7. Referencias bibliográficas.....	96

#### 5.

### **VIDEOESCENA INTERACTIVA: SENSORES, I.A. Y EL FUTURO DEL CUERPO EN LA ESCENA**

*Agustín Linares Pedrero*

(Pág. 99)

5.1. Introducción.....	99
5.2. La captura del movimiento y el entorno: sensores en el escenario.....	100
5.2.1. Tipos de sensores y su función.....	100
5.2.2. Del cuerpo del intérprete al espacio escénico: mapeo y seguimiento.....	101
5.2.3. Sensores, datos, inteligencia artificial en la escena de video.....	102
5.2.3.1. De las tipologías de sensores a una integración performativa: del control al gesto expandido.....	102

5.2.3.2. Datos como material escénico.....	103
5.2.3.3. Inteligencia artificial y creación performativa.....	104
5.3. La Escena Inteligente: El Rol de la Inteligencia Artificial.....	105
5.3.1. IA generativa: creación de visuales y sonidos reactivos,...	105
5.3.2. IA predictiva: anticipando el movimiento para una interacción más fluida.....	105
5.4. Estudios de caso: Refik Anadol y la danza interactiva basada en visión computacional.....	106
5.4.1. Refik Anadol – data painting: pipeline técnico y efectos estéticos.....	106
5.4.2. Danza interactiva basada en visión computacional – pipeline <i>real-time</i> y retos.....	108
5.4.3. Convergencias técnicas y dramaturgias emergentes: cómo se cruzan ambos mundos.....	109
5.4.4. Síntesis y recomendaciones técnicas prácticas.....	110
5.5. Conclusión. Implicaciones y Futuro de la Videoescena Interactiva.....	110
5.5.1. Nuevas dramaturgias: el diálogo entre el humano y el algoritmo.....	110
5.5.2. Desafíos técnicos, éticos y creativos.....	111
5.5.3. Hacia una escena viva y computacional.....	111
5.6. Referencias bibliográficas.....	112

6

**ÁFRICA EN TRÁNSITO: VIDEOCREACIÓN, DESPLAZAMIENTOS ESCÉNICOS Y PENSAMIENTO DECOLONIAL**

*Juan Carlos Robles*

(Pág. 115)

6.1. Introducción.....	115
6.2. Marco teórico: decolonialidad y prácticas audiovisuales.....	117
6.3. DakArt: una mirada desde la decolonialidad y los desplazamientos escénicos audiovisuales.....	121
6.4. Activismos Afro/Negros en el MACBA y otras visualidades afro/afrofuturistas.....	125
6.5. Pluralidad de voces y prácticas institucionales: Poliglotía (IVAM), PLURI- IDENTITAS (MUA) y Voces situadas (MNCARS).....	130

6.6. Territorios e identidades (MIDECIANT): archivo, cuerpo y descolonización simbólica.....	133
6.6.1. Territoires et identités, experimento transnacional de videocreación.....	134
6.6.2. Videoinstalación performativa: desplazamiento escénico decolonial.....	139
6.7. Conclusiones.....	145
6.8. Referencias bibliográficas.....	146

7

**MUNDOS INMERSIVOS, JUEGOS INTERACTIVOS Y ESCENA**

*Manuel Emilio Marí-Altozano*

(Pág. 149)

7.1. Introducción.....	150
7.1.1. Contextualización.....	151
7.1.2. Antecedentes y evolución histórica.....	152
7.1.3. Una herencia compartida: conexiones con el mundo del videojuego.....	153
7.2. La actualidad del uso de la inmersividad en la escena.....	154
7.3. Diseño y construcción de mundos inmersivos para la escena...	156
7.4. Conclusiones.....	158
7.5. Referencias bibliográficas.....	160

8

**ENTREVISTA CON ALVARO LUNA,  
VIDEOESCENISTA OCTUBRE 2025**

*Ana Sedeño Valdellós*

(Pág. 165)

Entrevista.....	165
-----------------	-----

# PRÓLOGO

---

## HETEROGENEIDAD, EVOLUCIÓN Y NECESIDAD

**Diego Palacio Enríquez**

*Universidad Internacional de la Rioja (UNIR)*

En las artes escénicas contemporáneas la presencia de diferentes tecnologías es más que una tendencia, el uso de proyecciones, emisión de contenidos, *streaming*, complejos escenotécnicos, captura de movimiento y de imagen a tiempo real (cámaras y dispositivos) o interacción del consumidor, hasta la búsqueda de la inmersión mediante tecnologías como VR y AR resulta una práctica casi habitual. La existencia de estas tecnologías se ha extendido tanto que figuras como el *videojockey*, el *discjockey*, el realizador de televisión, el videoartista y el músico electrónico están presentes en las programaciones de teatros y festivales, así como imbricados en el hecho escénico contemporáneo de manera asidua.

Resulta llamativo cómo la utilización de estas tecnologías evolucionadas, han permitido que creadores/as consolidados como Falk Richter, Milo Rau, Tomaz Pandur, Rimini Protokoll, Fabrice Murgia o Christiane Jatahy, entre otros muchos que habitan dichas praxis, alterar sus discursos y situarse en este teatro y sus diferentes vertientes escénicas. Además, coexisten en el teatro posdramático y la era

de la aceleración donde las tecnologías permiten la alteración narrativa y escénica mediante la simultaneidad, la yuxtaposición, el *collage*, el efecto *zapping*, o la ruptura de las coordenadas espacio temporales están presentes gracias a una fuerte unión entre la dramaturgia espectacular y la integración tecnológica. Nuevas formas de contar demandan nuevas tecnologías y una tecnología evolucionada genera productos que permiten a los creadores desarrollar nuevas formas de contar.

En este maremagno de creaciones y praxis escénicas, la investigación teatral y los *performances studies* se ven obligados a recurrir a diferentes estrategias; la primera es la búsqueda de recursos tan heterogéneos como el propio universo escénico, herramientas de investigación, bibliografía y metodologías que provienen de la iluminación, la fotografía, la cinematografía, la filología y de varias disciplinas. La segunda es la necesidad de generar un corpus de estudios solventes, que sirvan de sustento para las investigaciones futuras. En esta generación de materiales se enmarca este volumen recoge las investigaciones de diversos autores sobre la creación audiovisual, su uso y su impacto en la escena contemporánea de carácter profundamente transdisciplinar.

Estas páginas agrupan un buen número de investigadores que realizan dos labores fundamentales. La primera es la creación de un monográfico novedoso y solvente que permite alimentar el número de investigaciones vinculadas al hecho teatral. Y, sobre todo, aquellas que están focalizadas en la inclusión de tecnologías audiovisuales, tendencia en auge en los últimos años y que necesita de un aporte extra de procesos, materiales y metodologías de investigación dada tanto la carestía que existe como la mutación continua de las praxis escénicas.

La segunda labor es la (re)visitación y consenso de los estudios sobre un corpus bibliográfico fundamental para la investigación en artes y que pivota sobre materiales que son puestos en común y consultados desde diferentes ángulos, una óptima dinámica como labor continuista de sus antecesores y que genera, por lo tanto, una «tendencia común», casi una misma escuela, una forma de entender los estudios

teatrales. Con estas premisas aparecen de manera recurrente los estudios de teatrólogos de referencia para el estudio de las artes escénicas contemporáneas y sus diversos caminos, nombres como Patrice Pavis, Gabriella Giannachi, Luis Thenon o José Antonio Sánchez. También se suman nombres de creadores contemporáneos cuyas reflexiones se extienden desde lo escénico para cubrir la necesaria investigación-creación contemporánea, acción que permite un acceso más profundo a sus procesos creativos y demuestra una preocupación por lo creativo/escénico, pero también por la investigación y la teoría teatral. Aparecen nombres como Katie Mitchell y los *Live cinema Show* o Thomas Ostermeier y la aceleración. En este corpus de materiales no pueden faltar investigadores nacionales como Anxo Abuín, José Gabriel López Antuñano o Pablo Iglesias Simón entre otros muchos que figuran en la monografía.

A partir de la premisa «Vídeo, creación audiovisual y escena» se abordan una serie de materiales sobre la práctica escénica desde la investigación en artes escénicas contemporáneas, algo necesario como se adelantaba en líneas anteriores.

Comienza con «Videoescena desde la dramaturgia visual y el audiovisual performativo» de Ana Sedeño-Valdellós y Carmen Gaona. Es capítulo inicial sirve como presentación del fenómeno de la *videoescena*, su definición y estudios actuales sobre las funciones del audiovisual aplicado a las artes vivas. Además, presenta el fenómeno heterogéneo escénico y su faceta poliédrica, desde lo textual a lo instalativo, realizando un viaje por las narrativas clásicas, el postdramatismo y la postnarrativa.

El siguiente texto es «Ecosistema interactivo para la virtualización escénica con nuevos medios digitales» de Juan Pedro Ramírez. Capítulo que acomete la creciente presencia del audiovisual en lo performativo y el camino de ida y vuelta, los audiovisuales como elementos de por sí performativos. La importancia de la interacción y por lo tanto la presencia de un artista y un espectador que se fusionan con la tecnología en una necesidad de interacción (performatividad interactiva). Asimismo, se aborda una de las cuestiones fundamen-

tales de comunicación técnica y posibilidad de creación, a saber, el software utilizado y su condicionamiento/opciones que posee.

En el capítulo que continua se procede a investigar sobre las «Diferencias entre escritura para la escena y escritura para el audiovisual» de Pablo Díaz Morilla. El autor reflexiona sobre la escritura escénica versus la escritura audiovisual. Ambos mundos conllevan procesos diferentes, con elementos que afectan no solo el proceso creativo, sino la estrategia de ejecución, concepción y realización del producto final. En «Live cinema y political remix video: proceso y metodologías creativas del colectivo *Los Voluble*» de Alejandro Alvarado, se realiza una investigación sobre los hermanos Benito y Pedro Jiménez, cuyo nombre artístico es *Los Voluble*, en sus más de 20 años de producción artística han incorporado diferentes técnicas visuales a su praxis escénica siendo creadores novedosos y una punta de lanza de la innovación. Ahora desde la investigación académica se puede dar nombre a muchas de sus prácticas como el *Live Cinema Show*, la integración de *Videjockey* en el hecho escénico o la performance audiovisual entre otros. Este texto profundiza en la consolidación del grupo y su versatilidad temática y formal, así como en su capacidad de hibridación.

La siguiente investigación «Videoescena interactiva: Sensores, IA y el futuro del cuerpo en la escena», de Agustín Linares, conecta con dos temas principales de esta monografía, el primero visto en el capítulo de Pablo Díaz Morilla, cómo el artefacto técnico (en el caso de Díaz Morilla, el software) afecta a la creación artística, ahora desde la vertiente de los sensores y su inserción con el cuerpo performático. El segundo tema es la necesidad de incorporar tecnologías interactivas en las artes escénicas, tanto por los creadores y la necesidad de un nuevo cuerpo que se complemente con lo tecnológico (heredando toda la tradición del movimiento ciborg) como por la necesidad de consumidores en ser «parte de la tecnología».

En el artículo que sigue «África en Tránsito: videocreación, desplazamientos escénicos y pensamiento decolonial» de Juan Carlos Robles se aborda la videocreación como forma

expandida del arte contemporáneo y cómo dicha disciplina artística ha venido tensionando las formas de representación, tiempo, territorio y cuerpo desde sus orígenes. Para ello se toma de referencia las últimas ediciones de la biennial Dak'Art de Dakar, Senegal, en la que participan artistas de todo el continente africano. Para ello el autor articula su discurso mediante la creación de marcos teóricos sobre la decolonialidad. En la investigación que cierra la monografía «Mundos inmersivos, juegos interactivos y escena» de Manuel Marí-Altozano, se retoma la importancia de la interactividad en las artes escénicas contemporáneas, la explotación e inclusión de tecnologías, como la VR (Virtual Reality) que permiten un mayor efecto de inmersión del espectador. Así como la extensión del hecho escénico o audiovisual hacia los metaversos posibles.

Por último, una entrevista ilustra el carácter práctico de la especialidad: se trata de conocer las experiencias de Álvaro Luna, video creador y apasionado del teatro, que tiene uno de los trabajos más destacados del panorama español. Pionero de la *videoescena*, investiga en la inclusión del vídeo y la proyección visual en espectáculos de ópera, teatro, música y danza y ha trabajado con los mejores directores de teatro.

La monografía presenta una serie de investigaciones necesarias, que pretenden dar respuesta a diferentes propuestas escénicas, productos audiovisuales y creaciones artísticas que se sirven tanto del momento actual como de las herramientas técnicas/tecnológicas presentes tanto en creadores como en consumidores. Una democratización de la tecnología que ha permitido una ampliación de horizontes creativos y realizaciones expandidas, no tanto por un bajo costo del acceso a la técnica, sino por una modificación del paradigma de pensamiento contemporáneo en el que los valores de la simultaneidad, la aceleración, lo inconcluso, lo fragmentario o lo expandido, tienen presencia la sociedad, el marketing y por supuesto el arte.