



UNIVERSIDAD  
**COMPLUTENSE**  
MADRID

La magia de la comunicación  
audiovisual aplicada a la  
puesta en escena

PRIMER CONGRESO INTERNACIONAL DE PSICOLOGÍA Y  
PEDAGOGÍA DEL TEATRO

MARTA ZARAGOZA VALCAYO

Cuando hablamos de magia en teatro, por supuesto, tenemos que comenzar hablando de la luz y el color. Estos elementos fundamentales en escena han servido para llevar al espectador hasta donde la escenografía por sí misma no puede llegar. Esta complementa la interpretación de los actores creando un ambiente acorde al que se desarrolla en escena. Por ejemplo, si uno de los personajes fallece y la escena lleva consigo un ambiente triste las luces, y el color de estas, tornarán a unas tonalidad e intensidad acordes al clima requerido por la trama.

La luz es fundamental porque guía al público por la obra, la luz les presenta la escena y a los personajes, guía la mirada del espectador indicándole hacia dónde dirigirla e incluso puede marcar la aparición y/o desaparición de una zona de la escenografía o de un personaje.

Es el compinche más directo del teatro para guiar y engañar al público.

Refiriéndonos a la comunicación audiovisual, la luz y el color son los elementos principales. Son como el punto y la línea en el dibujo, pero no son los únicos recursos audiovisuales que podemos utilizar en la puesta en escena. Quizá sí en los comienzos, pero con el paso de los años se han ido incorporando al repertorio nuevas técnicas cada vez más innovadoras, lo cual no es de extrañar teniendo en cuenta la velocidad a la que evolucionan las tecnologías audiovisuales, ya que el teatro siempre ha ido a la par con el desarrollo tecnológico de la sociedad en la que se sitúa. Podemos ver la integración de estos avances tecnológicos en el teatro si memoramos ese tiempo en el que los ilusionistas (pura puesta en escena) actuaban en todo tipo de escenarios utilizando los últimos inventos que les permitirían sorprender al público sin que descubriesen el secreto. Estamos hablando de la tecnología punta de su momento, tecnologías que solo unos pocos conocen hasta que se extienden y obligan a los ilusionistas buscar nuevas invenciones tecnológicas que emplear en sus actuaciones.

Un claro ejemplo donde podemos ver que la puesta en escena siempre ha ido de la mano con las tecnologías más avanzadas es la llegada del cine.

Los hermanos Lumière crearon un cinematógrafo el cual sorprendió al público, por su capacidad de proyectar imágenes grabadas, pero éste no cobró especial importancia hasta que comenzaron a grabar con intencionalidad narrativa, ya que en sus comienzos las grabaciones que proyectaban tenían una intencionalidad puramente documental.

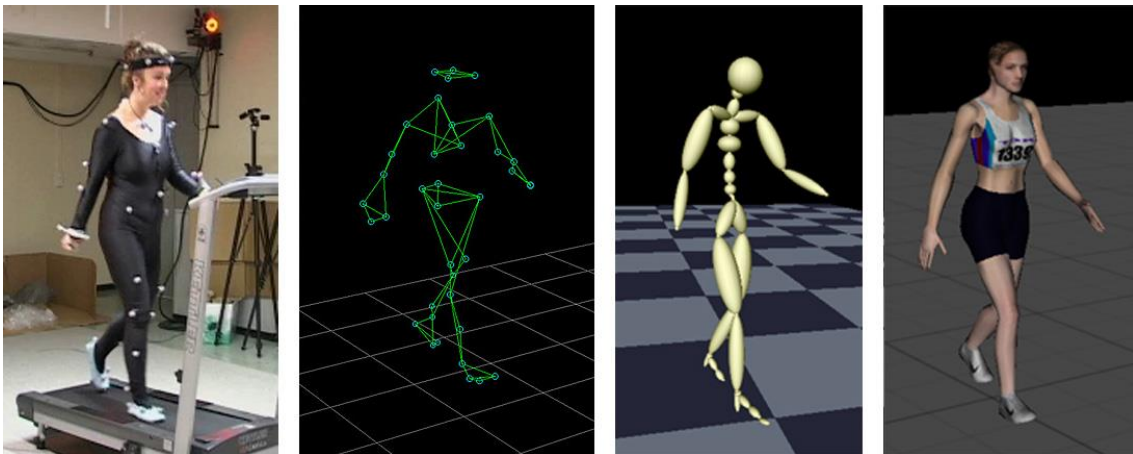
Un personaje que cobra especial importancia para nosotros en esta ponencia, es Georges Méliès, ya que fue el padre de los efectos especiales. Fue la primera persona en ver las verdaderas posibilidades del invento de los hermanos Lumière. No solo rodaba con intención de contar una historia sino que también hacía uso de múltiples técnicas de rodaje y postproducción para crear "magia", como hacer desaparecer o aparecer un elemento o personaje de la escena o jugar con los tamaños empleando la profundidad.

Estas técnicas, que ahora nos parecen juego de niños, han sido eclipsadas por la transición del mundo analógico al actual mundo digital. Con la llegada de los

ordenadores como herramientas empleadas en el proceso de postproducción, se abrió todo un mundo de posibilidades en el tratamiento de la imagen y, por ende, en el campo de los efectos especiales.

Esto nos lleva a introducir algunas de las técnicas empleadas en la actualidad, tales como Motion Capture, Croma y Digital VFX .

Motion Capture es la técnica empleada para captar el movimiento de un actor y asignárselo a un personaje modelado previamente con software 3d. Esta técnica no se centra sólo en el movimiento del actor si no que también llega a captar la interpretación del mismo, ya que el actor, ya tenga que realizar una interpretación facial o corporal, ésta se verá representada en su personaje digital. A continuación dejo un link a un vídeo bastante explicativo de esta técnica:



[Vídeo referencia 1 Motion Capture](#)

[Vídeo referencia 2 Motion Capture](#)

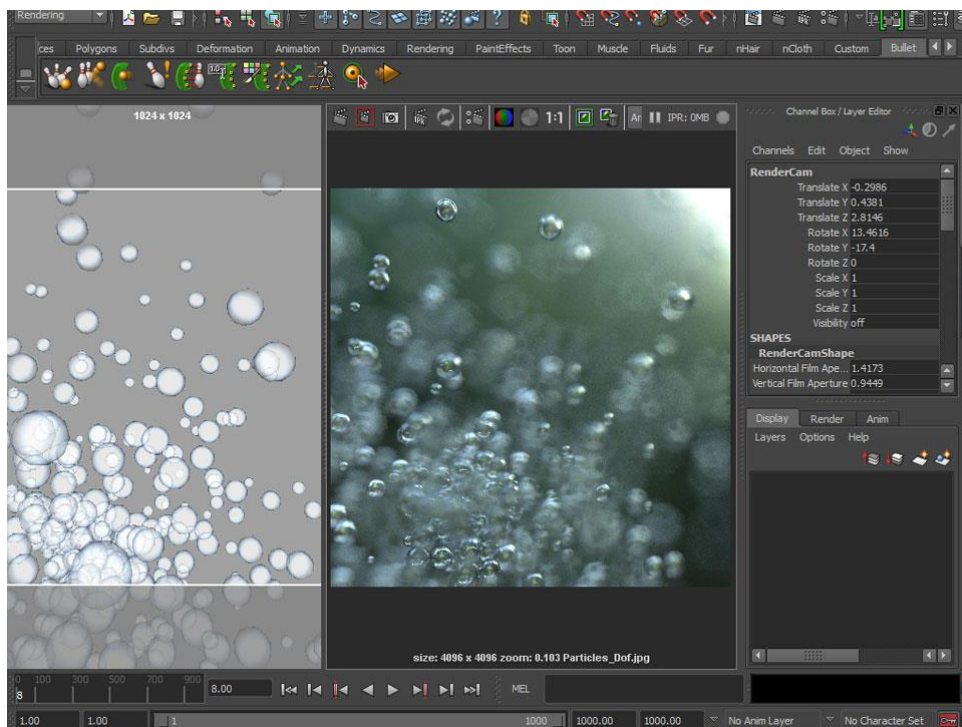
Otra de las técnicas empleadas en cine es el Croma. Esta es una de las técnicas más antiguas, la cual trata de emplear un fondo de un solo color (por lo general, verde) para grabar la escena y poder modificar todo lo que nos interese en postproducción, haciendo que las modificaciones que queramos aplicar solo afecten a lo que tenga el color empleado en el croma.

En un principio, esta técnica se utilizaba solamente en algunas escenas de algunas películas pero, gracias al potencial de los softwares actuales, el croma es mucho más habitual de lo que cabría esperar.



### [Vídeo referencia 3 Croma](#)

Gracias al uso del croma podemos utilizar software especializado para simular fuego, humo, líquido, explosiones, multitudes y otros muchos efectos a través de sistemas de partículas. Estos sistemas nos permiten imitar los efectos mencionados sin la necesidad de grabarlos para más tarde implementarlos en postproducción en un vídeo real filmado.



### [Vídeo referencia 4 Partículas](#)

Por supuesto, estas técnicas no son extrapolables directamente al teatro, no obstante, esta disciplina artística ha sabido adaptar estos recursos a las limitaciones que conlleva la actuación en vivo y en directo.

Lo más habitual es ver en los escenarios el empleo de estas prácticas para complementar o, directamente, crear la escenografía. Un ejemplo de esto es el Video Mapping, el cual consiste en proyectar una animación sobre una superficie creando la ilusión de que lo proyectado está sucediendo realmente. Esta técnica también se emplea en exteriores, usualmente, sobre fachadas de edificios emblemáticos y en eventos determinados.



[Vídeo referencia 5 Video Mapping](#)

[Vídeo referencia 6 Video Mapping en Teatro](#)

No solo se emplea el Video Mapping en teatro para proyectar una imagen animada sobre la escenografía o como parte de la misma, sino que también se emplea para que sea la propia animación la escenografía de la obra. En este caso, los personajes pueden interactuar con el vídeo, el cual puede ser inmodificable y creado como vídeo de principio a fin, o en el caso de ciertas performances, pueden interactuar con la proyección, la cual se va animando según los movimientos del personaje, que son recogidos con algún dispositivo de captura de vídeo.

[Vídeo referencia 7 Proyecciones](#)

Tras analizar cómo las artes escénicas se han adaptado sin tambalearse a las tecnologías que han ido aflorando en nuestra sociedad y nos puede parecer que han

Llegado muy lejos, pero realmente, y en esto tenemos que estar de acuerdo con Méliès, esto no es más que el principio.

Viendo el auge que están teniendo tanto la realidad virtual como la realidad aumentada, cabría esperar que tarde o temprano acabe llenándose algún patio de butacas de espectadores con sus dispositivos colocados ante sus ojos para presenciar de algún modo la puesta en escena y, cómo no, su magia.