

Análisis de la videoescena para la crítica social en el teatro intermedia de Agrupación Señor Serrano

José Manuel TEIRA ALCARAZ

Universidad Complutense de Madrid

ORCID: 0000-0003-4017-6601

jteira@ucm.es

NOTA BIOGRÁFICA: Doctorando en la Universidad Complutense de Madrid sobre la dramaturgia de la videoescena. Ingeniero de telecomunicación por la Universidad Politécnica de Cartagena con formación y experiencia como actor y locutor, máster universitario en Estudios Avanzados de Teatro por la UNIR y máster universitario en Calidad en Educación Superior en la UOC, con premio extraordinario. Docente colaborador en la UOC.

Resumen

Este trabajo analiza la dramaturgia de la videoescena —el medio audiovisual insertado en las artes escénicas— en cuatro espectáculos de Agrupación Señor Serrano. La compañía emplea recursos como la captura y proyección de imágenes, la introducción de vídeo pregrabado y la edición, todo ello a tiempo real. Su narrativa se fundamenta en un lenguaje familiar al espectador y el humor mordaz que construye mediante la superposición de múltiples signos gracias a la videoescena. Así, se estudian las funciones del vídeo en relación con su objetivo de generar crítica y reflexión.

A fin de generar una base teórica para el análisis de las interacciones semánticas entre la escena y el vídeo, se exploran los principales estudios sobre lo intermedial, la remediación, el teatro digital y la virtualidad. Estas herramientas sostienen una propuesta de análisis de los fines dramáticos con que se plantea la videoescena.

En conclusión, se defiende la síntesis de un modelo dramático cuyo objetivo es la crítica social y se sostiene en los medios tecnológicos y la hibridación de lenguajes, de la cual Agrupación Señor Serrano es exponente esencial en España. Se argumenta cómo su dramaturgia no tendría sentido de no ser por la integración de lo audiovisual, al tiempo que resulta profundamente teatral. Esta plena incorporación de la videoescena a la plástica escénica reafirma la capacidad de asimilación del teatro de recursos y medios con que impulsar su núcleo de convicción dramática.

Palabras clave: análisis de espectáculos, intermedialidad, dramaturgia, videoescena, tecnologías incorporadas, audiovisual, Agrupación Señor Serrano, teatro multimedia, teatro intermedia

José Manuel TEIRA ALCARAZ

Análisis de la videoescena para la crítica social en el teatro intermedia de Agrupación Señor Serrano

Introducción: intermedialidad como ruptura de la continuidad

En el teatro contemporáneo es habitual la incorporación del medio audiovisual, cuyo código se ha expandido desde el cine hacia la televisión, el videoclip y la publicidad, lo que ha conllevado su consolidación como elemento significativo en la escenificación: la videoescena es ya parte de la plástica escénica. Desde Méliès a Svoboda, pasando por Meyerhold y Piscator, varios han sido los creadores que experimentaron con la integración cinematográfica en el medio escénico en el siglo xx. En la actualidad la exploran directores como Robert Lepage, Katie Mitchell o Guy Cassiers, quienes incluyen la videoescena en la dramaturgia de sus piezas, dándole un grado de expresión tal como los de la escenografía o la iluminación. Sus escenificaciones se enriquecen de la potencialidad expresiva del vídeo integrado junto al resto de los elementos escénicos.

El nivel más profundo de hibridación entre lenguaje audiovisual y teatral es la intermedialidad: se produce cuando ambos medios entran en una interacción que modifica sustancialmente la forma convencional de funcionar de cada uno de ellos (Gieseckam, 2007: 8). Como en adelante se explica, el ensamblaje es tal que el espectáculo, sin dejar de ser escénico, sostiene en el vídeo su propuesta de sentido. Este es el caso del trabajo de Agrupación Señor Serrano, compañía teatral española cuyo lenguaje se fundamenta en la intermedialidad, como ya apuntara Provencio (2016, 2019). En esta investigación se pretende argumentar tal denominación en base al análisis de la videoescena en los espectáculos del grupo precedido de una reflexión terminológica.

La videoescena es uno de los múltiples recursos escénicos propios del teatro posdramático que permiten la ruptura del espacio, el tiempo y la acción (Teira, 2020a: 298). En primer lugar, el espacio pierde su materialidad al ser mediado, lo que a su vez expande sus límites. En segundo lugar, la temporalidad de lo audiovisual es ajena a la escénica, por cuanto es artificiosa mediante plano y montaje, que la escena sola puede emular, pero no replicar. Por último, la acción en vídeo se fragmenta, pues siempre es doble: la

capturada en cierto instante, incluso en directo, y su reproducción. Agrupación Señor Serrano explota estas discontinuidades para entablar un discurso no lineal, simultáneo y fractal. Para ello, plantea para el vídeo una multitud de roles, los cuales raramente aparecen aislados, como se ve en adelante, sino que se superponen.

Este artículo analiza los usos dramáticos de la videoescena por Agrupación Señor Serrano a partir de su estructura y contenido, dirigido mayoritariamente a fomentar la reflexión en aras de la denuncia social. Se estudian para ello las cuatro piezas de su segunda etapa creativa: *Katastrophe* (2011), *Brickman Brando Bubble Boom* (2012), *A House in Asia* (2014) y *Birdie* (2016), contextualizadas en el estudio de la poética de la compañía, de la que son definitorias. Así, se observa cómo se configura el lenguaje intermedial al articular el núcleo de convicción dramática desde la videoescena, donde la constitución del medio es parte ineludible del sentido que adquiere.

Afirma Monteverdi (2019) que en Señor Serrano los artistas están al servicio de la máquina. Nada más lejos de la realidad. Provencio (2016: 121; 2019: 429), en cambio, habla de una «fusión entre propósito dramático y uso de las tecnologías», que en realidad es el sustento del uno en las otras. Los dispositivos teatral y videoescénico están a disposición del espectáculo y es la hibridación entre las partes a través de la acción escénica y la manipulación de medios a tiempo real lo que da consistencia al conjunto.

Agrupación Señor Serrano

El grupo fue fundado en 2006 por Àlex Serrano, a quien se unió primero Pau Palacios y después Bárbara Bloin. Ellos son el núcleo de la compañía, al que se suman otros creadores de manera habitual o puntual en cada proyecto. Serrano y Palacios trasladan a la escena su interés audiovisual, lo que hace híbrida su visión de lo teatral desde su inicio. Su sistema de trabajo es normalmente a distancia por medios telemáticos (FTM, 2018), por lo que, anecdóticamente, su afinidad a la tecnología está también presente en él. Àlex Serrano describe la compañía como de «teatro contemporáneo» lo que deriva en que sea «atípica» su estructura de producción y su proceso creativo (Betevé, 2018). Ellos mismos explican que sus espectáculos tienen lugar a tres escalas (Agrupación Señor Serrano, 2011). La primera es la de la miniatura y la maqueta, apenas perceptible si solo se viese la escena, pero accesible en videoescena. La segunda, la «humana» es la de los manipuladores de objetos, operadores de cámara y performers,¹ quienes a menudo encarnan roles fragmentados entre escalas. La tercera es la videoescénica, integradora de la dramaturgia intermedial, que recoge en pantalla las manipulaciones de la segunda sobre la primera, las suma y les añade elementos. La escala humana es más robusta ante manipulaciones y por tanto suele ser menos alterada que la de miniaturas, que se convierte en protagonista de la pantalla a través de la videoescénica. Recuerda a las maquetas en cine que, al ser filmadas de cerca, introducen al espectador *dentro* de ese lugar, pero asistiendo ahora también a toda su manipulación.

1. Siguiendo la traducción de Fischer-Lichte (2017).



Figura 1. Àlex Serrano manipulando la cámara en *Birdie* (2016). Fuente: www.srserrano.com.
Autoría: Pasqual Gorriç

Agrupación Señor Serrano pone en escena creaciones propias, que si bien insiste en no ser teatro documental —y es cierto que no les cabe tal denominación—, sí se encuentra muy documentado en la sociedad y la cultura actual (Betevé, 2018). Para ello, requiere de un periodo de investigación de hasta dos años, divididos en una primera fase de recopilación de materiales y luego alternando las fases de escritura y ensayo a través de cuatro residencias artísticas (P. Palacios, comunicación personal, 11 de septiembre de 2020). A lo largo de su vida, las piezas pueden sufrir los cambios necesarios, los primeros meses de ámbito dinámico y más adelante incluso dramaturgicos (Betevé, 2018). Este fue el caso de la inclusión de Donald Trump junto con George W. Bush y Barack Obama en *A House in Asia*, que es bastante anterior a su presidencia de los EE. UU. (Teira, 2020b: 472). Normalmente son varios los espectáculos en cartel, mantenidos conforme tengan demanda: tres de los aquí reseñados (salvo *Katastrophe*), siguen representándose en 2020 aun varios años después de su estreno. La universalidad del lenguaje de la compañía le permite girar por espacios escénicos de todo el mundo, algo favorecido por la reducción del texto hablado y su subtitulación en cualquier idioma.

En cuanto a producción, consideran que sus espectáculos deben caber en tantas maletas como personas actúen, para ser portables y por tanto ahorrar costes. Si en algún caso, como en *Brickman Brando Bubble Boom* o *Birdie*, necesitan de un elemento mayor —paneles de porexpán o césped artificial, respectivamente— lo adquieren en el lugar de destino, lo que resulta más asequible que trasladarla (FTM, 2018). Esto pone de manifiesto que la dramaturgia intermedial no requiere necesariamente de complejos y costosos medios tecnológicos, como sucede en las espectaculares escenificaciones de los mencionados Lepage o Mitchell, sino que se puede llevar a cabo a partir de una cámara de mano, un proyector y un ordenador.

El equipamiento técnico siempre está en escena, ya que para ellos es importante que el espectador vea en directo cómo se crea la pieza (P. Palacios, comunicación personal, 11 de septiembre de 2020). Esto provoca un distanciamiento de cualquier posible inmersión, para que en ningún momento olvide que se encuentra ante una realización escénica, lo que redundará en una mayor susceptibilidad a la reflexión.

Se pueden distinguir tres etapas creativas en la trayectoria de Agrupación Señor Serrano. Pau Palacios habla de dos con la inflexión a partir de *Katastrophe* (2011), si bien reconoce desde *Kingdom* (2018) una serie de aspectos evolutivos que permanecen en su poética (Teira, 2020b: 473). Por su parte, Àlex Serrano ya adelantaba la entrada en esta tercera etapa (Betevé, 2018). En la fase inicial contaban con performers en escena y vídeo cuyo peso en la dramaturgia de las piezas era en general equivalente. En la segunda etapa crece la videoescena, reciben mayor protagonismo las miniaturas, se limita la presencia de los performers y se evitan las situaciones escénicas. En ella, como indica Provencio (2016: 120; 2019: 427), todo el texto está en *off* en pantalla. En la tercera y actual se reconcilia la acción performativa con la evolución de la videoescena en varias direcciones: el vídeo desaparece en algunos momentos, pero, cuando se utiliza, son exploradas nuevas funciones; se da más presencia a la acción escénica, donde hay buena cantidad de texto dicho por los performers; y se amplía el uso del espacio y, por tanto, aumenta el formato. De este modo, la segunda escala se ensancha y se amplía aún más la multidisciplinariedad de la poética de la compañía.

Dramaturgia intermedial

Antes de abordar el análisis del vídeo en los espectáculos conviene revisar los términos utilizados en la investigación, a fin de esclarecer las posibles ambigüedades en ellos. Hablar de dramaturgia intermedial requiere atender a ambas palabras por separado, para posteriormente darles sentido en conjunto. En todo caso se aplica la terminología a la compañía objeto de estudio.

Dramaturgia

De acuerdo con Ubersfeld (2002: 41), la noción de *dramaturgia* en su sentido amplio postbrechtiano implica la unión entre el texto, la historia y la ideología actual que se relacionan con el público que debe recibir y comprender la escenificación. De ello se extrae el triángulo de la comunicación teatral: el texto, la escenificación y el público, donde el texto no es necesariamente escrito. De hecho, en los espectáculos de Señor Serrano no hay un texto preexistente de carácter literariodramático, pero sí se genera un texto espectacular, por más que esté sometido a eventuales cambios. Así, el proceso dramaturgógico articula los sentidos y relaciones que emanan del texto subyacente a través de los elementos de la puesta en escena destinados a entablar la comunicación artística con el público. En la línea del teatro posdramático, el grupo requiere un espectador activo que *experimente* la realización escénica (Pavis, 2018: 391) y sea capaz de recibir una amalgama de información por distintos sentidos que debe sintetizar rápidamente.

Hay, pues, un objetivo de la escenificación: aquello que el creador busca que los espectadores sientan o la perspectiva que desea que adopten (Martínez Valderas, 2017: 61). Se plantea a partir de una lectura concreta y contemporánea del asunto que se lleva a escena, lo cual se traduce en la propuesta de sentido del espectáculo: el *núcleo de convicción dramática* (Hormigón, 2002: 166). Esta frase reveladora impone el posicionamiento ideológico de la obra y le sirve como columna vertebral. El objetivo de las escenificaciones de Agrupación Señor Serrano es la crítica social y política, como refleja Provencio (2016: 120; 2019: 427), a través de temas como las migraciones, el terrorismo, la burbuja inmobiliaria, los desastres naturales, el capitalismo, el europeísmo. Esto se observa en el núcleo de convicción dramática de cada espectáculo, a partir del cual se despliega su dramaturgia, con una narración en tono de fábula.

Intermedialidad

La *intermedialidad* podría entenderse como una forma de multimedialidad, aunque a veces se usan indistintamente ambos términos de manera imprecisa, y sería preferible, como indica Gieseckam (2007: 8), distinguirlos: no por darse una coexistencia de varios medios (multimedia) existe una interacción activa entre ellos (intermedia). El intercambio intermedial entre medios compone un evento único e imposible de construir en uno solo de ellos (Bell, 2000: 44), algo destacado por Kattenbelt (2008: 25), quien pone el acento en las correlaciones entre medios diferentes que influyen a otros medios y, según refleja Grande Rosales (2015: 10), generan una percepción nueva. Sin embargo, la inserción de un medio en otro por sí misma no es constitutiva del evento intermedial, por cuanto no tiene por qué implicar un diálogo semántico entre ellos. Cuando se da, Bell denomina a este fenómeno producciones de medios dialógicos (*dialogic media productions*), una idea similar a las realizaciones digitales (*digital performances*) que define Dixon (2007: 3), donde la tecnología digital es clave. Si Agrupación Señor Serrano crea dramaturgia intermedial no se debe únicamente al uso del medio audiovisual en el teatro, sino al establecimiento de relaciones intersemióticas entre la escena «física» y la videoescena. Las acciones intermediales intersecan con el contenido que buscan activar (Scott, 2019: 111), de modo que la temporalidad es construida mediante la sucesión o simultaneidad de manipulaciones escénicas capturadas en directo, ediciones e inserciones dirigidas a la creación de una determinada experiencia.

Dentro de la intermedialidad se puede dar la *remediación*, esto es, la recreación de un medio dentro de otro (Bolter y Grusin, 2000: 45), que, como se expone en adelante, en Agrupación Señor Serrano se produce de las dos formas que describen los autores: hipermediación e inmediatez. La *hipermediación* no oculta los límites del medio incorporado y, por tanto, propone un distanciamiento que busca la reflexión sobre el contenido a través de la forma. La *inmediatez* implica lo contrario: difuminar los límites físicos del vídeo, de modo que se funda en la escena y entre en la convención asumida por el espectador.



Figura 2. En esta imagen de *Kingdom* (2018) la videoescena permite contextualizar una imagen en el medio audiovisual a partir de capturar la acción escénica con un fondo determinado. Fuente: www.srserrano.com. Autor: Vincenç Viaplana

De forma similar a The Wooster Group o The Builders Association, Agrupación Señor Serrano presenta en vídeo tanto imagen escénica capturada en directo como pregrabada. La pantalla presenta una realidad construida con coherencia, que es virtual al observador externo. Los espectáculos transitan, pues, el continuo de la *realidad mixta*, como denominan Milgram y Kishino (1994: 1321) a la escala de relaciones entre la realidad física y la virtualidad. Si cada una se encuentra en un extremo del segmento, puede haber una progresión de imagen tomada directamente desde la realidad, realidad con imágenes digitales incorporadas, elementos insertados que incluyen otros reales o imagen totalmente virtual.

Función de la videoescena en la dramaturgia intermedial

Para concluir el carácter intermedial de cada espectáculo teatral con vídeo y, por ende, de la poética del creador, es clave determinar la función dramática de la videoescena. Martínez (2018: 174) esboza algunas de ellas aludiendo, por ejemplo, a la completitud de la narración y la estética del espectáculo, la creación de personajes, la evocación de atmósferas y la aportación de información. La metodología para realizar este análisis se basa en la taxonomía propuesta en Teira (2020a): *videoescenografía*, para funciones escenográficas; *videoescena multiplicativa*, para alteraciones de tiempo, acción y espacio; *videoescena textual*, para la inclusión de texto; y *videoescena caracterizadora*, para la creación de personajes.

Dramaturgia de la videoescena en Agrupación Señor Serrano

Los espectáculos cuya videoescena se analiza conforman la segunda etapa de Agrupación Señor Serrano, en la cual se consolida su poética intermedial a partir del giro comenzado en *Katastrophe* (2011), que progresa en *BBBB* (2012) y *A House in Asia* (2014) y, ya madurado en *Birdie* (2016), evoluciona hasta llegar a una nueva fase en *Kingdom* (2018).

Katastrophe (2011)

La escala de las miniaturas paralela la humanidad con ositos de gominola. Guiados por texto proyectado que narra su historia en «un pequeño valle», los manipuladores someten a los ositos a diversos desastres: inundaciones, nieve y terremotos, pero también vertidos tóxicos y otras catástrofes no naturales. En ocasiones, los performers visten máscaras de cabeza completa de osos de colores a semejanza de grandes dioses.

La videoescena textual se acompaña con música inocente para potenciar la ironía de los textos escritos e ilustrados con estilo infantil. Aquí tiene un doble sentido: contextualiza la escena siguiente e ironiza sobre ella, función que va *in crescendo* a lo largo del espectáculo. Un ejemplo es la presentación de la segunda escena: «Con el tiempo, otras tribus llegaron a nuestro Valle. Y a pesar de las diferencias entre nosotros, superamos las adversidades que la Naturaleza nos deparaba». Tras ella se ve una aldea donde algunos ositos están postrados e incluso atravesados de parte a parte con un palillo de dientes ante otros. El texto además no es digital, sino que está escrito en una tarjeta recogida por la cámara, lo que acrecienta la sensación de artesanía y cotidianidad.

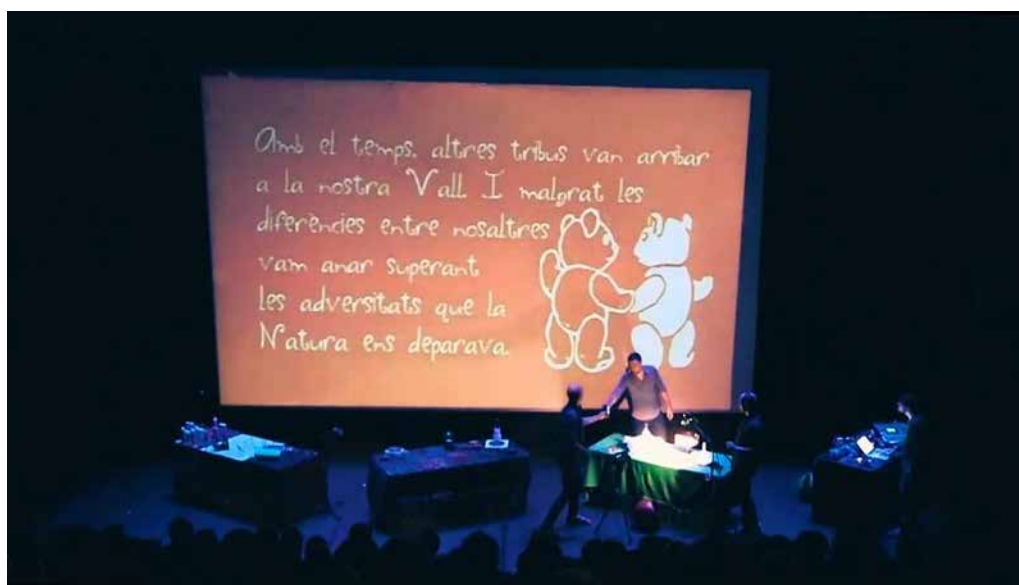


Figura 3. Videoescena textual con intertítulos para una escena del espectáculo. Fuente: Agrupación Señor Serrano

La multiplicación de puntos de vista, que también amplía la visibilidad, es esencial en *Katastrophe* como en otros espectáculos de Agrupación Señor Serrano. La subjetividad de la cámara accede a las miniaturas y oculta en gran medida su manipulación, que sí es visible en su realización escénica. Así, la videoescena muestra la aldea de ositos y una glaciación de espuma, un terremoto sobre un mapa, una ciudad de envases y su bombardeo de palomitas de maíz y espuma o un vertido de combustible en el agua de un pequeño acuario.

Mediante edición de vídeo a tiempo real una acción puntual capturada puede quedar en bucle, acelerada, ralentizada o recortada, por lo que recibe

una persistencia artificial. Se utiliza con repeticiones, cortes y parpadeos sobre una glaciación, un terremoto y un vertido. Se alarga la exposición de la imagen y por tanto su impacto, potenciado mediante la música tecno que la acompaña. Esto ubica a los ositos en un universo tecnificado donde ya comienzan a alternar su entorno, que al ser sobreexplotado se vuelve contra ellos.

La escala de los manipuladores-performadores genera una sensación escalofriante al manipular la de las miniaturas, cuando aquellos visten la cabeza de oso que los hace a la vez parte de la civilización del valle y dueños de su destino. En unos casos son artífices de los desastres que suceden a los ositos de gominola y en otros se disparan unos a otros. El caos se muestra como fruto de las propias acciones, lo que se manifiesta con violencia cuando la escala videoescénica incluye a los osos-demiurgos. Es una ampliación de visibilidad a la vez que una recontextualización, donde el demiurgo entra a formar parte del espacio ficcional de las miniaturas gracias a su encuadre en el mismo plano.

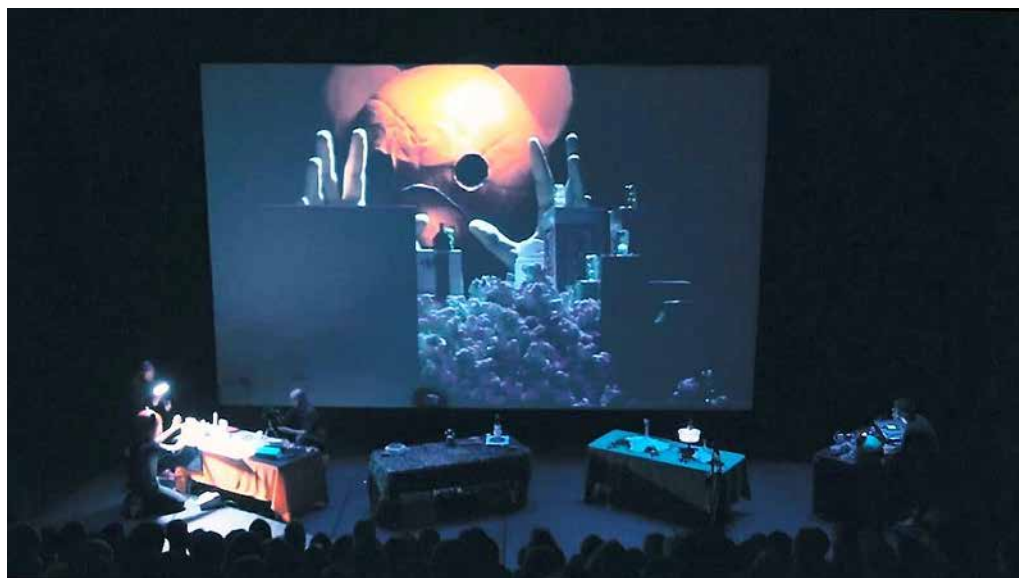


Figura 4. Ampliación de visibilidad, recontextualización y edición en directo cuando un oso-demiurgo lanza palomitas sobre una ciudad de envases. Fuente: Agrupación Señor Serrano

La videoescena puede incluir acciones que suceden fuera de escena; pregrabadas o en directo. Aquí queda a discreción del espectador pensar si realmente es el primer caso o el segundo, en un continuo ejercicio de la compañía por que el público se cuestione si lo que ve es cierto o no (P. Palacios, comunicación personal, 11 de septiembre de 2020). Una salida de los performadores del espacio genera una continuación en vídeo donde manipulan ciertos compuestos que, introducidos en unos vasos adornados con sombrillas de cóctel, asemejan pequeñas playas. Sus aguas pronto se enturbian: el material se vuelve sólido y desborda los vasos, mientras que en el escenario se lanza humo para crear la ilusión de acción escénica. La cámara inmedia sobre los edificios colindantes el World Trade Center de Nueva York recibiendo el impacto del segundo avión terrorista. Un plano secuencia sigue a

los performers de vuelta a escena, si bien a mitad de camino toman su lugar tres niños, cuya carrera descendente se ralentiza y se sobreexpone hasta desaparecer en un fundido a blanco. En este episodio, las funciones dramáticas del vídeo se superponen: deslocalización de la acción, intermediación de imágenes, transformación y edición para aumentar el dramatismo. Es intencional que en torno a dos tercios de cada espectáculo haya un momento de especial contundencia y cambio de códigos para impactar al espectador y prepararle para el «descenso a los infiernos» de la última parte (Teira, 2020b: 479). En este caso, se busca que, al regresar la acción a escena, el espectador haya sufrido cierta transformación emocional. A partir de ahí, la crítica de la pieza se hace más cruda e incisiva.

En cuanto a los insertos videográficos, más frecuentes en otros espectáculos, en *Katastrophe* se concentran en su última parte, que es la de mayor carga ideológica, pues los ositos han decidido seguir a un líder que les guíe. La videoescena inserta material documental editado a partir de discursos de dirigentes como George W. Bush, Vladimir Putin y Hu Jintao sobre las amenazas externas que concluye con una intervención de Adolf Hitler y sus posteriores vítores, que funde a la imagen de dos bandos oseznos atacándose con palomitas de maíz y pequeños petardos. La contienda se alterna con imágenes de explosiones y concluye apilando los cadáveres de ositos en una fosa común. Al estilo del precursor Erwin Piscator, la alternancia de película documental pone en relación acontecimientos políticos y sociales, a la vez que potencia la tensión dramática entre escena y vídeo (1976: 82). Con el documental enlaza una última videoescena que muestra al osito líder sobre una torre en cuya base se encuentran otros pocos, y a su vez se levantan sobre una estatua de oso. A sus pies se postra una multitud de osos que poco a poco cae derretida por el calor inducido en su superficie. La siguiente escena muestra vasos con ositos donde arden llamas como en cámaras de gas. La metáfora es clara, aunque no explícita.

La videoescena final es textual dinámica: muestra con la cámara la palabra *fin* con granos de maíz calentándose, los cuales saltan al convertirse en las mismas palomitas que antes eran utilizadas para bombardear. El movimiento del texto y su materialidad están impregnadas de la ironía y la mordacidad presentes en el resto del espectáculo.

Brickman Brando Bubble Boom [BBBB] (2012)

Un recurso dramático habitual de Señor Serrano es la fragmentación de un personaje entre escalas. En *BBBB* el ficticio constructor John Brickman es miniatura, performado y representado por Marlon Brando. Las vidas de ambos en busca de un hogar se proyectan sobre las paredes de una casa de porexpán que se construye conforme crece su imperio.

El primer uso de la videoescena es textual para titular la pieza, sobre uno de los paneles que los performers-manipuladores utilizan para construir la casa. Mientras se proyecta, Palacios, que sujeta el panel, hace una pompa de chicle hasta que explota. La metáfora mordaz vincula el texto videoescénico (*bubble boom*) con la acción escénica.

La réplica de acciones multiplica las personificaciones de Brickman y sirve de hilo narrativo. El performer Diego Anido replica las acciones de Brando videoproyectado y le da voz con un texto con el que se satiriza al modificar el diálogo en sus películas, que comienzan y acaban por *El Padrino* (*The Godfather*, 1972), lo que asocia al constructor con la mafia, e incluye *Julio César* (*Julius Caesar*, 1953), donde exalta la promesa de hogar para todos con condiciones inmejorables —«¡A los bancos!» grita Brando por boca del performer—, una sátira de las promesas que devinieron en la crisis. Advierte Provencio (2016: 119; 2019: 426) que la duplicación videoescénica trata «los límites del ‘yo’, su ambivalencia entre la realidad material y su proyección virtual». En lugar de optar por una voz en *off* o solo subtulado, la acción y el texto escénicos evidencian el carácter inmaterial del Brando en vídeo y despersonalizan a Brickman al multiplicarlo en escena y videoescena. Cuando no hay texto, la acción escénica es acompañada de pompas de jabón, lo que retoma la asociación presentada en el título.



Figura 5. El performer replicando las acciones de Marlon Brando en *Julio César*. Fuente: www.srserrano.com. Autoría: Alfred Mauve

Como en los otros espectáculos, la videoescena amplía visibilidad y multiplica puntos de vista ante la manipulación de miniaturas. En esta escala, Brickman es una figura con chaqueta roja, presentado desde su juventud en su barrio, donde se produce una inmediatez de Brando dentro de la maqueta de su casa. Una escena de *Un tranvía llamado deseo* (*A Streetcar Named Desire*, 1951) aparece en metavideoescena mediante el mecanismo de *hiperinmediatez* —inmediatez dentro de la hipermediatez—, que funde un vídeo dentro de otro que se evidencia como tal (Teira, 2020a: 312). Luego, la miniatura se confronta con una figura trajeada entre las que median una

pila de monedas y una cerilla, que, prendida por un manipulador, hace arder la miniatura de detrás. Sobre ella se sitúa una fábrica: Brickman ha sido sobornado para quemar su propio barrio. La marcha de Brickman en miniatura con un hatillo a la espalda transita a una escena de *Salvaje (The Wild One, 1953)* en la que Brando huye en moto de una multitud enfurecida. La sucesión de recursos videoescénicos teje la narrativa: videoescena textual, insertos cinematográficos, ampliación de la miniatura y sus manipulaciones e hiperinmediación.

El vídeo permite ver en un *collage* la juventud de Marlon Brando que los manipuladores presentan con recortes sobre un mapa de EE. UU., alternado con insertos de la época, y acompañado por un ukelele en directo. Tras él, el oscuro da paso a un documental sobre naturaleza y construcción, en la línea ecologista de *Katastrophe*. También hay posteriormente un *collage* de sucesivos recortes de dirigentes políticos en compañía de líderes de empresas, junto con logos de bancos y billetes de juguete, videoescenificado con un zum palpitante que intensifica su impacto. Las últimas imágenes en depositarse son de *El Padrino*. Se produce, pues, la crítica a partir de la asociación por consecutividad. Más tarde, también se cuenta mediante *collage* de imágenes y textos acompañado de ukelele la historia de la isla polinesia de Tetiaroa, que fue propiedad de Brando hasta que la abandonó tras suicidarse en ella su hija en 1995.

También se usa el *collage* digital mediante *videomapping* sobre la casa cuando la videoescena simultanea un inserto con las luces de Nueva York sobre el lado derecho de la casa con la captura de sucesivos recortes sobre Brando en el panel principal. La sátira se ve enfatizada por el subsiguiente inserto de *docureality* de reforma de casas. En una videoescena posterior varios grupos de casas tras figuras con chaquetas de distintos colores, que aluden a políticos, reciben casas rojas, el color de Brickman, para finalmente ser todas de este color, incluidos los propios líderes. Nuevamente, las pompas de jabón pasan ante la cámara: la burbuja se hincha. La última imagen es la miniatura de Brickman ante el gran grupo de casas rojas, tras ellas su mansión, y en el fondo un tablero de *Monopoly*. El *collage* tridimensional a tiempo real fabula la propagación de la corrupción como un mero juego de tablero. Sobre la casa de porexpán ya completada se proyecta una entrevista a un Marlon glorioso en su mansión, tras la cual se muestra publicidad de promoción inmobiliaria por parte de entidades financieras a finales de la década de 1990 y principios de los 2000. Nuevamente, la sucesión provoca asociaciones y entabla el diálogo intersemiótico entre escena y videoescena, en el que cada una afecta y complementa a la otra.

Un uso textual dinámico de la videoescena es la conversación de aplicación móvil entre Brickman y los poderes fácticos: la industria, la prensa y los bancos, que antecede a la posterior expansión de la corrupción. Así, un diálogo tiene lugar en el contexto de un elemento *pop* que contribuye a la crítica, presente gracias a la videoescena.

En su declive, Brickman vuelve a casa. En un ingenioso artificio, su miniatura es desplazada lentamente hacia adelante, atravesando varias maquetas de cartón que representan sucesivos salones de la mansión. Así, se va

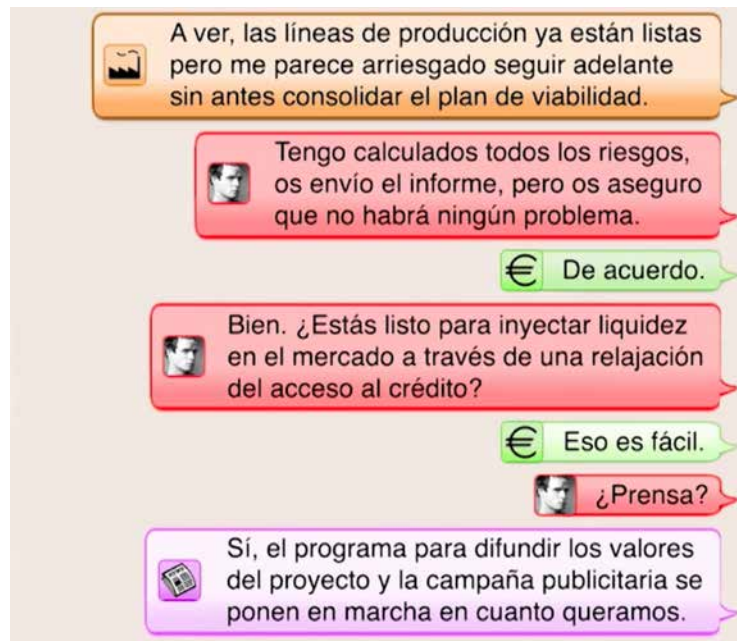


Figura 6. Conversación de aplicación móvil videoescénica entre Brickman y los poderes fácticos. Fuente y autor: Agrupación Señor Serrano

introduciendo en la casa de porexpán ya terminada, con una última imagen de una miniatura de la mansión dentro de una bola de cristal. El fundido a oscuro da paso a vídeos de los desahucios que se dieron a causa de la crisis hipotecaria, en un recurso idéntico a los insertos anteriores.

Finalmente, se muestra el interior de la casa por medio de una ampliación de visibilidad: la videoescena muestra algo oculto a los ojos del espectador por la escenografía, como un ojo *voyeur*. Se trata de un parque temático en miniatura alternado con tarjetas que explican la soledad de Brando en sus últimos días, en los que pasaba largas temporadas con su amigo Michael Jackson. Preside la escena una fotografía de Brando y Jackson en actitud cómplice, y la concluye la mansión que, idéntica a la de Brickman, se encuentra en el parque: Neverland.

La búsqueda del hogar encuentra su fracaso en el último capítulo, abierto por escenas de *Apocalypse Now* (1979), donde Brando encarna a un ex militar desquiciado. Dentro de la casa, la cámara recorre en negativo tarjetas con texto sobre la muerte de Brickman solo en su mansión, alternadas con una bola de cristal, unos billetes de *Monopoly* y los performadores inmóviles. Se levanta la maqueta de la mansión dando paso a una pequeña casita en cuyo interior se encuentra acostada la miniatura de Brickman. Como irónica moraleja, la videoescena muestra sobre la casa: «Las fábulas estúpidas de hombres como Brickman, incapaces de encontrar un hogar a pesar de su riqueza, son mitos consolatorios que los débiles nos explicamos entre nosotros para resignarnos con nuestras pequeñas miserias cotidianas». Sigue una frase de Brando: «Solo los débiles creen en los sueños. Por eso los niños son soñadores y a la gente débil le gusta el cine o el teatro». Esta es la última proyección, ya que, al desvanecerse, la casa es destruida a golpes por los performadores, en una acción violenta que recuerda a los primeros espectáculos de La Fura dels Baus. Mientras tanto, caen pompas de jabón. La burbuja ha explotado.

A House in Asia (2014)

El Sheriff es un *cowboy* a la caza del último jefe apache, Gerónimo. Esta alegoría representa al marine estadounidense Matt Bissonete, quien participó en la Operación Lanza de Neptuno para dar búsqueda y captura al terrorista Osama Bin Laden en su casa de Abbottabad (Pakistán). Bajo el seudónimo de Mark Owen publicó la obra *No easy day* (2012) en la que recogía su vivencia en el asalto. En *A House in Asia* no se menciona explícitamente a Bin Laden; el enemigo es Gerónimo, que además fue el nombre en clave del terrorista en la operación. La dramaturgia gira en torno a las casas que existieron: la real, la réplica de entrenamiento estadounidense y la utilizada en la película *La noche más oscura* (*Zero Dark Thirty*, 2012). A la vez, tres narrativas se entremezclan: el muñeco de sheriff en miniatura, el marine con cuerpo de performer y voz en *off*, y el cinematográfico capitán Ahab de *Moby Dick* (1956), obsesionado con la caza del monstruo.

En el prólogo, un performer parece manejar en un simulador de vuelo un avión que sobrevuela una ciudad en la que se ve el World Trade Center. Su trayectoria hacia una de las torres indica que es el avión secuestrado por Al Qaeda. Dentro de las referencias *pop* que Señor Serrano integra en sus espectáculos, se reconoce el lenguaje de los videojuegos para situar al espectador en primera persona gracias a su interfaz. Más tarde, cuando las fuerzas especiales asaltan la casa de Abbottabad, la cámara sigue la acción con un arma superpuesta como si fuera un *shooter*. Vuelve a usarse la primera persona del videojuego, ahora desde el otro bando. La realidad aumentada, es decir, la introducción en la imagen capturada de elementos no presentes en la escena física, permite la ampliación y la inmersión del público desde un código que le es familiar.



Figura 7. Serrano parece manipular el simulador que dirige un avión a las torres gemelas. Fuente: Agrupación Señor Serrano

La ampliación videoescénica muestra la miniatura del Sheriff dentro de un coche en el aparcamiento de un McDonald's mientras en escena lo hace un performer con sombrero de *cowboy*. El vídeo multiplica al personaje en

las tres escalas y así fragmenta su presencia. En una adaptación del monólogo final de Rutger Hauer en *Blade Runner* (1982) afirma que él mató a Gerónimo y se presenta como narrador. El título del espectáculo aparece en vídeo con música e imágenes de *western* sobre un mapa de Pakistán. Acto seguido, se presentan los personajes en clave de créditos cinematográficos clásicos. Las referencias al cine aparecen como catalizadoras de la dramaturgia.

La cámara muestra la maqueta de la casa que, girando sobre sí misma, es replicada en vídeo mediante edición en directo para presentar las dos copias del edificio. Después se recorren en texto diversos enfrentamientos históricos con motivación religiosa, superpuestos al vídeo en directo de figuras de indios y vaqueros de varios colores que se acaban descubriendo sobre un tablero del juego de mesa *Risk*, que recuerda al *Monopoly* de *BBB*.

Google Maps aparece en su función de Street View que permite explorar prácticamente cualquier calle del planeta y que multitud de museos y centros de arte utilizan para ser visitados virtualmente. Esta herramienta muestra el recorrido de una lujosa casa donde elementos como una televisión o una puerta sirven de entrada a otros universos por intermediación. La edición implica al sonido cuando a través de una puerta vemos al capitán Ahab, pero su diálogo se corresponde con un discurso de George Bush. Ahí se enfrenta a la miniatura de Gerónimo, cuya réplica cinematográfica da a continuación otra arenga en televisión. Es una nueva hiperinmediación: una captura en directo es proyectada y dentro de ella se funde material pregrabado.



Figura 8. Dos momentos de hiperinmediación donde se incluye vídeo pregrabado en la imagen capturada por la cámara. Fuente: Agrupación Señor Serrano

Una nueva referencia a la cultura *pop* aparece con las redes sociales cuando el vídeo muestra tuits de autoría del Sheriff y de Gerónimo, declarándose mutuamente odio mediante *hashtags*. La miniatura de un edificio rectangular, la figura de un indio lanza en ristre, y una explosión inserta dan una clara referencia al 11-S. Esto detona el enfrentamiento de miniaturas de indios y vaqueros alternados con un helicóptero que acaba cayendo (como sucedió en realidad). Suenan disparos y música electrónica unidos a la luz de una linterna para generar la atmósfera. La escena funde al ácido gag de

Groucho Marx en camisón mirándose en un espejo en *Sopa de ganso* (*Duck Soup*, 1933): son dos caras de una misma moneda, Bin Laden-Gerónimo y el Sheriff-presidentes.

La videoescena mapea en vista cenital la casa y su entorno para describir cada una de sus partes. Se aprovecha la imagen capturada para superponer a ella información explicativa que evoca un plan de asalto, a través de la edición en directo de la imagen.

La única acción puramente escénica del espectáculo —un baile estilo *country* de un grupo de chicas— acompaña el texto sobre la historia real de Matt Bissonnette, lo cual alivia la tensión previa para la escena final. En ella, dos planos se contrastan mediante el vídeo. Primero, insertos cinematográficos del séptimo de caballería y de Ahab a la caza de la ballena introducen el ataque al alternarse con las miniaturas de vaqueros a caballo. Sin embargo, la cámara pasa a las miniaturas de dos actores conversando en el plató de la película de Bigelow, cuyas posiciones son replicadas por los performers en una doble duplicación: miniatura-personaje, miniatura-actor, performer y voz en *off*. La conversación concluye con el inicio del rodaje del ataque, visible en videoescena desde un plano cenital a través de la casa llena de vaqueros armados y de indios abatidos en un suelo lleno de sangre. Un bucle editado en directo de Ahab lanzando un arpón da paso a las miniaturas de vaqueros que rodean una gran ballena blanca ensangrentada, con el Sheriff sobre ella. Gerónimo - Moby Dick - Bin Laden ha caído.

La única proyección que no se realiza directamente sobre la pantalla frontal tiene como soporte la maqueta de la casa. Vuelve a ser el Sheriff personificado por Ahab, pero esta vez con la voz de Barack Obama en su comparecencia de 2011 para anunciar el asalto a la casa de Abbottabad y la muerte de Bin Laden, consolidando la asociación del Sheriff con los presidentes estadounidenses, a la que la compañía sumó después a Donald Trump.

El epílogo vuelve al aparcamiento del McDonald's con ampliación de visibilidad, donde el monólogo final de Matt en la misma miniatura dentro del coche del comienzo tiene como telón de fondo vídeos de las celebraciones por la muerte de Bin Laden. Finalmente, el texto cuenta la demolición de las tres casas. La denuncia social es construida a partir de la consecutividad de la imagen videoescénica en directo y de archivo, y su edición en directo.

Birdie (2016)

El punto de partida de *Birdie* es la fotografía de José Palazón ganadora del premio Ortega y Gasset de Periodismo en 2015, en la cual aparecen dos jugadores en el campo de golf de Melilla y, al fondo, la valla que la separa de Marruecos con varios inmigrantes encaramados, uno de los cuales lleva una sudadera roja con capucha. En escena se representa el *green* acabado en un hoyo con su bandera, al que se dirige una gran migración de miniaturas, y a un lado una figura inmóvil con sudadera roja con capucha. La intermedialidad narrativa se construye a través de *Los pájaros* (*The Birds*, 1963), como amenaza: el «They're coming! (Ya vienen)» del personaje de Tippi Hedren en la película anuncia el peligro en varios momentos del espectáculo.

La videoescena textual intertitula los actos tras un prólogo que explica las dos acepciones de *birdie* que enlaza la compañía: la de «pájaro pequeño» y la de «golpe de golf». Luego, mediante el plano detalle videoescénico, el primer acto narra con voz en *off* el inicio del día de Palazón de objetos en una mesa que fomenta la subjetividad. Se detiene en el periódico *El País* del 20 de octubre de 2014, donde sucesivas noticias se ligan a las migraciones mundiales, incluyendo el *collage* de mapamundis y la superposición digital de fotos sobre las del rotativo.

Con la salida de Palazón a la ciudad para hacer la foto, la videoescena muestra un inserto de *Los pájaros* al que siguen imágenes en directo de postales de Melilla con las que conocer su paisaje, fiestas, cultura y gastronomía y, finalmente, la valla de 12 kilómetros que cerca la ciudad. Tras ensalzarla como un lugar de encuentro entre culturas, presenta su campo de golf, cuyo coste fue de 5 millones de euros. Entonces pasa a postales donde los pájaros se acumulan junto a Tippi Hedren, imagen que se funde con el inserto cinematográfico de dicho instante. En una nueva alternancia de funciones, la videoescena pasa de la ampliación al inserto y luego al *collage* manual para suavemente volver al inserto. Nuevamente la crítica mordaz se propone desde la asociación.

Comienza el segundo acto con la toma de la fotografía, escenificada con miniaturas. A la imagen congelada en vídeo se superponen varias capas de análisis por medio del *collage*: su composición y los elementos que aparecen en ella, incluyendo un inserto filmico: «They're birds, aren't they?», otro de la Guardia Civil y un tercero que explica la proporción áurea sobre la imagen. También se sitúan en la miniatura banderas de España, Europa y Marruecos, y se identifica a los migrantes con los temidos pájaros a través de superponer a la imagen tarjetas con estos dibujados. Finaliza con un «They're coming!» y el inserto de la huida de los pájaros. La edición está alternándose ahora entre la primera escala, donde se colocan elementos; la segunda escala, donde se realiza la superposición sobre la imagen estática; y la tercera, que yuxtapone vídeos a la imagen.



Figura 9. Fotografía de la valla de Melilla de José Palazón (izquierda) y su recreación mediante miniaturas (derecha). Fuente: Agrupación Señor Serrano

El momento de disrupción tiene lugar con el escenario lleno de humo y el lanzamiento de unos láseres de colores al público. El vídeo pasa a recoger un vaso donde gracias a un cuentagotas se producen imágenes de fluidos

mezclándose. Luego muestra una pelota de golf girando frente a una esfera terrestre. Las imágenes buscan la belleza en un *collage* secuencial y acaban con un plano detalle del ojo de uno de los performers al que se superpone una enorme migración de aves.

Al fin la cámara visita a vuelo de pájaro el *green*: bebés humanos y diversos animales que nacen de una Venus de Willendorf realizan una enorme migración hasta el hoyo. Se alterna el inserto videoescénico de una carrera de obstáculos de efecto metafórico. El viaje incluye una nevada de azúcar sobre los animales, tanques militares, un vertido de fuel en el que se ahogan algunos y una zona de agua. El riesgo asumido por quienes abandonan su lugar de origen sin nada aparece ligado a la historia de la humanidad. Una de las figuras es un fotógrafo, como impassible registrador de sucesos. Se insertan vídeos de guerras y migraciones hasta llegar a la escena de huida de *Los pájaros* vista antes, pero sin aves en el cielo. La voz en *off* había advertido que los pájaros pueden ser una proyección de nuestros propios miedos, por lo que ahora la videoescena se vincula con la narración verbal al realizar la edición de una inserción previa. Otra parte incluye billetes y animales cruzando el agua en una barca, donde el vídeo funde por un momento a una cubeta a la que caen varias de las figuras, en un evidente símil a tantos muertos intentando encontrar un lugar mejor. Un campamento de refugiados recoge a aquellos que se salvan, pero un inserto muestra a un cazador de pájaros. Nunca se está a salvo del todo.

Por último, la videoescena muestra a las miniaturas que tiran la valla que rodea el hoyo y les impedía el paso. Los manipuladores van lanzando algunas de ellas por un agujero, cuyo destino es incierto, metáfora de la incertidumbre ante el final del viaje. El oscuro deja sola a la voz en *off* hablando del origen de la vida y un foco cae sobre la figura de la capucha roja. Los performers comienzan a recoger mientras que la voz en *off*, subtitulada en vídeo,



Figura 10. Fotógrafo en la migración a la que funde un inserto del «They're coming». Fuente: Agrupación Señor Serrano

se descubre como el migrante de la capucha roja, que reflexiona sobre la efimeridad y el futuro: «Solo he estado aquí 45 minutos, pero parece una eternidad con este sol y esta postura». Un ventilador hacia el público acompaña el momento final en que la figura encapuchada en escena, la performadora que ha permanecido inmóvil todo el espectáculo, baja del lugar en el que estaba, a la vez que la voz en *off* anuncia que echa a volar.

Conclusiones: funciones dramáticas de la videoescena e intermedialidad

Como se exponía al principio, si bien el uso de videoescena, es decir, medio audiovisual incorporado al teatro, no significa por sí solo estar ante un evento intermedial, Agrupación Señor Serrano hace de tal cosa la premisa esencial en forma y contenido de cada espectáculo: la realización escénica es concebida dramáticamente de modo que no puede existir sin el vídeo. Esa es la principal distinción respecto de espectáculos en los que la videoescena, aunque tiene un sentido dramático, no es el anclaje de la propuesta espectacular, y su eliminación podría eventualmente ser cubierta por otros elementos escénicos. Por ejemplo, un personaje videoescénico podría ser encarnado por un actor o incluso una voz en *off*, aunque su carácter se transformase. En Señor Serrano, sin embargo, es insustituible la visión de la cámara por otro recurso que permita la narrativa deseada, ya que esta se articula sobre su estructura formal.

Tal integración del vídeo en la dramaturgia da lugar a lo intermedial e implica que la videoescena es utilizada con diversas funciones dramáticas a lo largo de los espectáculos, dentro de los sentidos textual, escenográfico, multiplicativo o caracterizador expuestos en Teira (2020a), que aquí favorecen la crítica sociopolítica.

La videoescena textual tiene normalmente carácter narrativo, aderezado en Señor Serrano con ironía y sentido crítico. Con su origen en los intertítulos del cine mudo, los textos en vídeo también son utilizados en videojuegos con carácter explicativo. Aparece texto estático en los intertítulos de *Katastrophe* sobre los ositos o los de *BBB* sobre John Brickman, formado por texto inmóvil o con poca animación. Aparece texto dinámico como soporte de un segundo significado, como es el caso de las letras *fin* en *Katastrophe* convirtiéndose en las palomitas de maíz que bombardeaban a los ositos.

Videoescenografía supone dar función escenográfica a la videoescena, lo que en Señor Serrano sucede a nivel metavideoescena, es decir, dentro del vídeo. Hay ampliación escenográfica cuando aumenta el espacio perceptible a través de la virtualidad, como en la mansión de *BBB* o la casa de *A House in Asia*.

La videoescena multiplicativa resulta ser la más habitual, en su objeto de alteración de la percepción espacial, temporal y/o de la acción.

Es esencial la multiplicidad de puntos de vista al duplicar la acción sobre la miniatura y su plano detalle. Incluye además una recontextualización al evitar mostrar en el vídeo la manipulación, por tanto, plantea una reflexión sobre los mecanismos que operan en la creación de imágenes videoescénicas al tiempo que crea en ellas un nuevo espacio ficcional, un efecto similar al

producido en los trabajos de Katie Mitchell, como *Fräulein Julie* (2013) u *Orlando* (2019). Aparece unida la ampliación de visibilidad, que, desde un punto de vista práctico, es la más habitual de las funciones, pues amplía la escala de la miniatura, que desde el público apenas sería perceptible de otro modo. En la salida de escena de *Katastrophe* o el interior de la casa de *BBBB* permite al espectador ver la acción que sucede fuera de su vista, a la que es imposible acceder si no. Se oculta de escena pretendidamente algo para que solo tenga carácter videoescénico, como en los interiores de *Bajazet* (2019) de Frank Castorf, en un efecto *voyeur* de acceso a algo privado.

El *collage* videoescénico produce simultaneidad de imágenes diversas y cuya asociación queda en manos del espectador. En *BBBB* hay varias proyecciones en las paredes de la casa que asocian contenido documental con la fábula en miniatura. También se produce por inmediatez de acción capturada en directo, como las explosiones en *Katastrophe* o las migraciones en *Birdie*, que construyen la dramaturgia al resignificar la imagen de base el discurso por contraste entre unas y otras. También se realiza *collage* manual, al capturar composiciones hechas de retazos de materiales distintos o el apilado de imágenes en tarjetas, como las imágenes de corrupción inmobiliaria en *BBBB* o las postales de Melilla en *Birdie*.

La remediación aparece con combinaciones de hipermediación e inmediatez, y la simultaneidad de ambas, la hiperinmediatez, como Brando en su casa en *BBBB* o Gerónimo en televisión en *A House in Asia*. También los insertos de origen cinematográfico o documental son numerosos, y su alternancia con la imagen de la cámara en directo provoca una aparente consecutividad. Por ejemplo, en *Katastrophe* son los discursos de altos mandatarios; en *BBBB*, las películas de Marlon Brando; en *A House in Asia*, la caza de *Moby Dick* y en *Birdie*, las escenas de *Los Pájaros*. La remediación de acciones en escena desde videoescena recrea en escena la acción de un personaje en vídeo, como sucede con Marlon Brando en *BBBB*. El contraste despersonaliza al personaje al fragmentar su identidad y potencia su carácter fabular.

Hay asimismo personajes videoescénicos creados por videoescena caracterizadora, que siempre son mixtos, es decir, tienen presencia escénica y videoescénica, pues, o bien son imagen en cámara de miniaturas de la escena física o son insertos cinematográficos replicados por miniaturas o performers. Se conocen los ositos de *Katastrophe*, el John Brickman de *BBBB* o el cowboy de *A House in Asia* gracias a su miniatura, que se hace visible al público por medio del vídeo. La presencia física complementada por la imagen videoescénica despersonaliza al generar un *alter ego*, lo que hace evanescente la corporeidad del personaje.

Las numerosas funciones dramáticas de la videoescena utilizadas por Agrupación Señor Serrano son indisolubles del sentido de sus escenificaciones, lo que evidencia su dramaturgia intermedial con objetivo de crítica social. El sustento del núcleo de convicción dramática sobre el vídeo supone, por tanto, que no es posible la puesta en escena sin el elemento videoescénico. Un síntoma de esto es que desde la concepción de los espectáculos se concibe la videoescena como soporte dramático; no es un elemento introducido *a posteriori* o con una función particular.

Con todo, queda de manifiesto que las dramaturgias intermediales hibridan de tal forma el medio teatral con el audiovisual que la propuesta en su conjunto se articula a través del diálogo entre ambos campos. Este es un espacio continuo amplio y rico, lleno de posibilidades ligadas a la tecnología, pero, sobre todo, a la creatividad en la hibridación de lenguajes. Compañías como Agrupación Señor Serrano viajan por estos caminos en los que aún quedan magníficas oportunidades por explorar.



Referencias bibliográficas

- AGRUPACIÓN SEÑOR SERRANO. *Katastrophe. Dossier*, 2011.
- BELL, Phaedra. «Dialogic media Productions and Inter-media Exchange». *Journal of Dramatic Theory and Criticism*. (Lawence, KA: University of Kansas), 2 (2000), p. 41-56.
- BETEVEÉ. Entrevista a Àlex Serrano, companyia Agrupación Señor Serrano - Terrícoles | betevé. <<https://www.youtube.com/watch?v=PppxukCHvUg>>, 26 septiembre 2018. [Consulta: 1 marzo 2021].
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, Massachussets: The MIT Press, 2000.
- DIXON, Steve. *Digital performance*. Cambridge, Massachussets: The MIT Press, 2007.
- FISCHER-LICHTE, Erika. *Estética de lo performativo* (3.ª ed.). Traducción de D. G. Martín, y D. M. Perucha. Original en alemán, 2004. Madrid: Abada Editores, 2017.
- FTM: Fundación Teatro a Mil. Clase Magistral: Viviendo del fracaso | Agrupación Señor Serrano. <<https://www.youtube.com/watch?v=oZgecG6ho4Q>>, 30 julio 2018. [Consulta: 15 septiembre 2020].
- GIESEKAM, Greg. *Staging the screen*. Basingtoke: Palgrave Macmillan, 2007.
- GRANDE ROSALES, María Ángeles. «Mundos que se desvanecen. Tecnoteatros y performatividad». *Caracteres* (Salamanca: Editorial Delirio), 4, 2 (2015), p. 8-17.
- HORMIGÓN, Juan Antonio. *Trabajo dramaturgico y puesta en escena*. Volumen 1. Madrid: Publicaciones de la ADE, 2002.
- KATTENBELT, Chiel. «Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships». *Cultura, lenguaje y representación* (2008), p. 19-29.
- MARTÍNEZ, David. «Videoescena en la dirección escénica (I)». *ADE-Teatro* (Madrid: Asociación de Directores de Escena de España), 173 (2018), 173-181.
- MARTÍNEZ VALDERAS, Jara. *Manual de espacio escénico. Fundamentos, terminología y proceso creativo*. Granada: Tragacanto, 2017.
- MILGRAM, Paul; KISHINO, Fumio. «A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays». *IEICE Transactions on Information Systems* (Tokio: The Institute of Electronics Information and Communication Engineers), E77-D, 12 (1994), 1321-1329.
- MONTEVERDI, Anna Maria. Digital performance. Anna Maria Monteverdi. Dietro l'immagine: "Birdie" e il "teatro documentato" di Agrupación Señor Serrano al Teatro sociale di Gualtieri: Intervista ad Alex Serrano (2 agosto 2019). <<https://bit.ly/2VDw3MS>>. [Consulta: 23 febrero 2021].

- PAVIS, Patrice. *El análisis de los espectáculos*. Buenos Aires: Paidós, 2018.
- PROVENCIO, Julio. «Dramaturgias intermediales en el teatro español del siglo XXI: el caso de Agrupación Señor Serrano». En: Mónica Molanes e Isabelle Reck (eds.). *Teatro hispánico en los inicios del siglo XXI: híbrides, transgresiones, compromiso y disenso*. Madrid: Visor, 2019, p. 425-432.
- PROVENCIO, Julio. «El lenguaje intermedial de la Agrupación Señor Serrano». ADE-Teatro (Madrid: Asociación de Directores de Escena de España), 161 (2016), 119-123.
- SCOTT, Joanne. «Time in Intermedial Theatre». En: Crossley, Mark (ed.). *Intermedial Theatre*. Londres: Red Globe Press, 2019.
- TEIRA ALCARAZ, José Manuel. «Hacia un análisis de la función dramática de la videoescena». *Acotaciones* (Madrid: Real Escuela Superior de Arte Dramático), 45 (2020a), 291-322.
- TEIRA ALCARAZ, José Manuel. «La crítica social de Agrupación Señor Serrano a través de la dramaturgia intermedial. Entrevista a Pau Palacios». *Anagnórisis* [en línea], 22 (2020b), 467-484.
- UBERSFELD, Anne. *Diccionario de términos claves del análisis teatral*. Traducción del alemán de Armida María Córdoba. Buenos Aires: Galerna, 2002.