

La observación participante como metodología de análisis de una obra
videoescénica

Participant Observation as an Analysis Methodology of a Videoscenic Play

Gustavo Montes Rodríguez. Universidad Rey Juan Carlos (España)

Doctor en Comunicación Audiovisual (Universidad Complutense). Investigador en el Proyecto de Investigación del Plan Nacional de I+D+i Análisis de la dramaturgia actual en español (ADAE1) del Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC), financiado por el Ministerio de Cultura (FFI208-01536). Profesor de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la URJC. Autor y director de teatro.
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1811-0737>

Artículo recibido: 12/12/2020 – Aceptado: 19/01/2021

Resumen:

Esta investigación tiene como objeto de estudio el proceso de escenificación de un producto artístico híbrido, la obra videoescénica *Nosotros, hijos de la guerra*. Tiene como objetivo determinar las modificaciones que conlleva el uso de la tecnología audiovisual tanto en los elementos constitutivos del drama como en su proceso de construcción y la pretensión metodológica de mostrar la validez de la técnica de observación participante, utilizada fundamentalmente en estudios antropológicos y sociológicos, en las investigaciones del área de Comunicación, particularmente aquellas enfocadas hacia el proceso de construcción. Se constata que la introducción de una pantalla en el escenario incide en la ampliación de la configuración de personajes, en la expansión del espacio y en la flexibilidad del tiempo. Del mismo modo, altera las fases de construcción del drama, puesto que los participantes en el proceso están sujetos a técnicas audiovisuales que determinan la toma de decisiones del director de escena.

Palabras clave:

Hibridación; Observación Participante; Videoescena; Teatro; Audiovisual

Abstract:

*The object of this research is the staging process of a hybrid artistic product, the videoscenic play *Nosotros, hijos de la guerra*. Its objective is to determine the modifications that the use of audiovisual technology entails both in the constitutive elements of the drama and in its construction process and the methodological claim to show the validity of the participant observation technique, used mainly in anthropological and sociological studies, in research in the Communication area, particularly those focused on the construction process. It is found that the introduction*

of a projection screen on the stage affects the enlargement of the configuration of characters, the expansion of space and the flexibility of time. In the same way, it alters the construction phases of the drama, since the participants in the process are subject to audiovisual techniques and procedures that determine the stage director's decision-making.

Keywords:

Hybridization; Participant Observation; Videoscene; Theater; Audiovisual

1. Introducción

Emprender una investigación sobre Artes Escénicas implica decidir, al menos, entre tres enfoques: la investigación clásica, la investigación-creación y la práctica como investigación (Grass, 2011). Las dos últimas seleccionan como objeto de estudio el proceso mismo de la creación, “donde la propuesta en sí consiste en dar con una solución inédita a un problema artístico, proceso que, por lo mismo, debe tolerar un alto grado de incertidumbre, propio de la búsqueda experimental” (p. 91). Esta investigación tiene como objeto de estudio el proceso de creación de la obra artística videoescénica *Nosotros, hijos de la guerra*, llevada a cabo por los miembros de la compañía teatral Symbiontes bajo la dirección de Raúl del Águila en la sala teatral Cuarta Pared de Madrid. Conviene advertir que se trata de un proceso de construcción que se aleja de la puesta en escena convencional, puesto que también utiliza medios procedentes del modo de representación narrativo de enunciación audiovisual. En la investigación del proceso creativo de una obra híbrida, más que en cualquier otra, la teoría se pone a prueba y la práctica se vincula con la búsqueda de un nuevo conocimiento científico, puesto que la creación artística, sobre todo aquella que se desarrolla a través de nuevas formas expresivas, genera algo inédito que se relaciona con el desarrollo de nuevas metodologías, y apunta a descubrimientos difíciles de alcanzar de otro modo, tal y como recuerda Milena Grass:

La ventaja de trabajar a partir de este concepto tiene que ver con la legitimación de hallazgos únicos, donde se realza la importancia de los contextos específicos de donde surge el trabajo creativo e investigativo (...) Esta posibilidad de entrar en la subjetividad del artista, permite hacer sitio a la palabra del artista en el terreno del saber y permitir que participe, a su vez, en la construcción de este saber global, pero también que cree otro saber, un saber práctico, informado, a partir de su propia experiencia” (Grass, 2011, p.93)

Milena Grass pone el énfasis en las virtudes del estudio del proceso creativo, pero, además, señala implícitamente el reto que supone el desarrollo un diseño metodológico adecuado y válido para llevar a cabo el propósito de una investigación de estas características. El presente trabajo encuentra su herramienta en la observación participante. Tiene la pretensión de mostrar la validez de esta técnica de investigación, utilizada fundamentalmente en estudios antropológicos y sociológicos, en las investigaciones del área de Comunicación, particularmente aquellas enfocadas hacia el proceso de construcción de un producto cultural, tomando como caso la escenificación de *Nosotros, hijos de la guerra*.

Es escasa la aplicación de la observación participante al área de Comunicación. Cabe destacar los trabajos de Carlos Elías (2003) sobre la observación del gabinete de prensa del CSIC, de Mar Iglesias García (2010), sobre el funcionamiento de la redacción del medio digital VilaWeb, o, más recientemente, el de Sánchez Duarte y Dafne Calvo (2018) sobre la comunicación en los congresos de PSOE y Podemos. Todos ellos tienen como objeto de estudio la comunicación periodística y vinculan la construcción del discurso informativo y el comportamiento deontológico de los periodistas con una eventual presión política.

La finalidad de nuestra investigación es distinta. No se trata de determinar ningún tipo de influencia política o ética, puesto que el trabajo de construcción de una obra artística no conoce otros límites que aquellos derivados de la creatividad de sus participantes y de los medios utilizados, sino que está orientado a la interpretación teórica de la actividad poética en la elaboración de un producto cultural. No existen muchas investigaciones en España que analicen, a través de la observación participante, el proceso de creación de una obra artística. Este artículo da cuenta de su diseño metodológico y de sus resultados y apunta a su utilización en otros casos de investigación de procesos creativos, ya sean audiovisuales o escénicos, en el área de Comunicación.

El proceso de escenificación de *Nosotros, hijos de la guerra* tiene como base el texto dramático del mismo título de Eva Guillamón, a la vez que textos periodísticos, escritos y audiovisuales, con los que se experimenta durante los ensayos. La obra aborda el drama particular de un matrimonio formado por un oficial del ejército norteamericano destinado en la guerra de Irak y una mujer de clase media que aguarda un regreso que nunca se produce en su apartamento de Nueva York. A través de una estructura fragmentaria compuesta por cuarenta y cuatro escenas muestra la descomposición de una relación, rota por el deterioro interno, y la realidad de una guerra que, por su propia naturaleza, trae consigo la pérdida de valores humanos y la exposición de los intereses mezquinos que la han generado. El conflicto entre los protagonistas no es sólo afectivo, sino también moral. La distancia física que separa a los personajes –él se encuentra en Irak, ella en Nueva York y se comunican a través de un videochat– aparece como una metáfora de la distancia moral que los hace incompatibles.

La elección de esta obra videoescénica concreta no es aleatoria ni casual, sino que viene motivada por su adecuación específica a los objetivos que se establecen para la observación científica de un drama que considera en su puesta en escena tanto medios procedentes del modo de representación dramático como del modo de representación narrativo de enunciación audiovisual.

La investigación parte de la siguiente hipótesis inicial: *La introducción de la enunciación audiovisual en el discurso teatral comporta una modificación en los elementos constitutivos del drama a la vez que una modificación de sus fases de construcción, configurando una poética específica.* A partir de esta proposición genérica se establecen los objetivos de investigación, relativos al personaje (y acción), el espacio y el tiempo, componentes fundamentales del drama y del relato audiovisual. Son los siguientes: investigar el grado de representación del personaje en la obra videoescénica a través de las relaciones específicas de interacción, duplicación,

superposición e integración entre el personaje escénico y el personaje audiovisual; determinar el funcionamiento de la focalización en la obra videoescénica y la introducción de elementos de subjetividad en la escenificación; explicar la ampliación del espacio patente, efectivamente representado, en la obra videoescénica en detrimento del espacio latente y el espacio ausente; dar cuenta de la flexibilización del orden temporal del drama a través de la representación audiovisual de acronías, analepsis y prolepsis y la eventual modificación de la duración de la representación teatral con la aparición de nuevas escenas audiovisuales en la escenificación inicialmente no previstas en la obra dramática.

2. Marco teórico

2.1. La pantalla videoescénica

La obra videoescénica inserta, a través de una pantalla –o cualquier otro soporte de proyección– situada en el escenario, la forma de la expresión audiovisual en la forma de la expresión teatral. La pantalla 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. Sin embargo, la noción admite diferentes sentidos según el contexto en el que se utilice, como señala Carlos Alberto Scolari (2004). Esta investigación, sin embargo, entiende la pantalla exclusivamente como interfaz espacial, como el lugar donde se produce la interacción entre el actor escénico que encarna al personaje (el hombre) y la pantalla, vehículo de contenido audiovisual (el objeto).

2.2. Personaje y acción videoescénicos

Si el personaje dramático se define como “la encarnación del personaje ficticio en la persona escénica, esto es, un actor representando un papel” (García Barrientos, 2001, p.155), el personaje de la obra videoescénica se concibe como el personaje ficticio encarnado en la persona videoescénica, un actor que representa un papel en la escena y que también es doblado a través de la tecnología audiovisual, adquiriendo la capacidad de relacionarse con otros personajes, a su vez presentes en la escena y/o registrados audiovisualmente y proyectados en una pantalla o cualquier otro soporte de proyección. El actor que desarrolla su tarea en la obra videoescénica se verá abocado, por tanto, a desdoblarse en escena y en pantalla, a relacionarse con otros actores que encarnan a personajes que sólo aparecen en el registro audiovisual.

En la obra videoescénica existe una variación cuantitativa y cualitativa en los grados de representación del personaje que afecta a la visibilidad de los personajes (incluso los personajes ausentes y latentes podrían ser expuestos a la mirada del espectador) y a las relaciones entre personaje escénico y personaje audiovisual, patentes ambos (Montes, 2015). La toma de decisiones del director de escena estará supeditada, por consiguiente, no sólo a las específicas de la puesta en escena teatral, sino también a las propias de la representación audiovisual, teniendo presente los tres niveles de la representación

audiovisual, esto es, la puesta en escena, la puesta en cuadro y la puesta en serie (Casetti y Di Chio, 1996).

2.3. *El espacio videoescénico*

La obra videoescénica no refleja el espacio únicamente a través de los signos y códigos del sistema teatral, sino que se recurre a la proyección de secuencias audiovisuales que forman parte indisoluble de la representación, generando una cooperación necesaria de ambos modos en la producción de sentido.

El espacio audiovisual, aquel “construido y presentado en la pantalla” (Casetti y Di Chio, 1996, p.139), se presenta como fragmentario, incompleto, enmarcado por los bordes de la pantalla (Aumont y Marie, 2006), definido por la oposición entre lo que está presente en la imagen y lo que permanece fuera del encuadre de la misma. El espacio audiovisual no tiene entidad por sí mismo en la obra videoescénica si no se pone en relación con el espacio escénico, si no se inserta en el desarrollo de la representación teatral, puesto que la representación audiovisual se realiza en y para la escena. El espacio videoescénico se conforma a través de las relaciones de sucesividad y simultaneidad que se establece entre la representación audiovisual y la representación escénica. Esto es, a la estructura espacial tradicional se incorpora un nuevo elemento: el espacio fragmentado de la pantalla.

El espacio videoescénico es un espacio multifocalizado, dirigido por la percepción espacial de los distintos personajes. Es el actor en el espacio quien lo habita y experimenta, el punto en que se dan cita esos funcionamientos –como afirma Anne Uberfelds (1998) respecto a su relación con las categorías teatrales tradicionales– en principio independientes, pertenecientes a dos modos distintos de representación. Es el actor, transmutado en personaje, situado en copresencia espacial y temporal con el espectador, quien le ofrece a éste la clave sintáctica, interpretativa en definitiva, de la representación teatral.

2.4. *El tiempo videoescénico*

Si la situación comunicativa del teatro se caracteriza por la presencia de actor y público en una coincidencia temporal, un presente compartido, y una contigüidad espacial de ambos sujetos, la obra videoescénica altera la situación comunicativa al incluir en su seno la proyección de imágenes audiovisuales, puesto que ese presente ilusorio del audiovisual ha sido registrado en otro tiempo y otro lugar.

La exigencia del modo de representación teatral de la coincidencia temporal y espacial queda amortiguada, sin embargo, por la poderosa influencia de las reglas de ese mundo posible que construye la obra videoescénica, donde el personaje escénico, presencia real y efectiva de un actor, y personaje audiovisual, imagen registrada en el pasado de un actor ausente y ahora proyectada, conviven y se relacionan en un tiempo en continuo movimiento, “una sucesión absoluta de presentes” (Szondi, 1994, p.21), un presente dinámico que los iguala, pese a su distinta naturaleza. Y esto es así porque la estructura dialéctica que los relaciona, ya no procede exclusivamente de la relación interpersonal entre personajes escénicos, sino también de la relación entre la corporeidad humana del

actor que interpreta a un personaje en el escenario y la incorporeidad del actor que ha sido registrado audiovisualmente que se proyecta en interacción con el primero.

En el audiovisual la técnica del montaje permite distintas variaciones en la ordenación de las escenas y secuencias. Su importancia es tal que desde la Narrativa Audiovisual se considera el orden, la duración y la frecuencia como propiedades específicas del discurso audiovisual (García Jiménez, 2003), puesto que la flexibilidad del tiempo del relato audiovisual nace de las características mismas de la naturaleza de los textos audiovisuales (García García, 2006). En cambio, el tiempo del drama es menos flexible que el orden narrativo (García Barrientos, 1991). Si bien es cierto que en la representación teatral pueden realizarse regresiones y anticipaciones dramáticamente, también lo es que esto puede crear cierta confusión al espectador en la lectura del drama (Pavis, 2002). La imagen audiovisual, en presencia de los elementos escénicos, en cambio, establece instrucciones de lectura específicas, vinculando la proyección a la mente del personaje o a acciones situadas de modo inequívoco en el pasado o el futuro, puesto que al ser presentadas audiovisualmente permite diferenciar la presencia de los personajes en un tiempo presente, el de la escenificación, con ese otro tiempo, el de la huella, en la terminología de Bazin (2006).

3. Metodología

3.1. Justificación y eficacia del método

La observación participante se ha realizado cumpliendo las condiciones científicas del método. Se trata de una observación cualitativa orientada, enfocada a unos objetivos concretos de investigación, formulados de antemano; planificada sistemáticamente en fases, aspectos, lugares y sujetos; controlada y relacionada con proposiciones y teorías científicas; y sometida a controles de veracidad, objetividad, fiabilidad y precisión. El diseño del método –tal y como proponen Taylor y Bogdan (2006)– va dirigido a la comprensión en profundidad del escenario particular estudiado combinándolo con intelecciones teóricas generales que trascienden el tipo particular de escenario. Esta investigación, de enfoque eminentemente cualitativo, ocurre en el contexto natural donde suceden los hechos y discursos, entre los actores que participan de forma natural en la interacción, y sigue el curso natural del acontecimiento, permitiendo al observador científico ser testigo de las conexiones, correlaciones y causas tal y como se desenvuelven, sin ataduras en categorías predeterminadas de medición o respuesta, “facilitando la búsqueda de conceptos o categorías que tengan significación para los sujetos” (Valles, 2007, p.148).

3.2. Limitaciones del método

Campbell y Stanley (citado en Valles, 2007) advierten de efectos distorsionadores que pueden producirse en la observación participante y que podrían afectar a su validez interna. Los autores señalan varios problemas: factores relevantes que han ocurrido antes del inicio de la observación o durante la misma que desconoce el investigador y que pueden llevarlo a interpretaciones erróneas; los cambios que pudieran producirse en los sujetos estudiados tras la relación con el observador; y los propios cambios

producidos en el observador conforme va conociendo y participando en el proceso de observación.

Para mitigar posibles sesgos en la investigación, se ha recurrido al uso de documentos y entrevistas previas para compensar posibles limitaciones, así como los efectos reactivos de la observación, llevando un registro de lo que el investigador percibiese como posible efecto distorsionador para su evaluación, manteniendo el distanciamiento intelectual y la perspectiva del observador y contextualizando suficientemente la observación mediante el empleo de documentos y entrevistas a posibles informantes. Siguiendo con la misma finalidad, la observación se lleva a cabo teniendo en cuenta una serie de propósitos del observador estipulados de antemano: la implicación del observador en la actividad concerniente a la situación estudiada y la observación a fondo de dicha situación; el incremento de su atención respecto a los sucesos ocurridos en la situación observada fomentando su estado de alerta; la observación de ángulo abierto de la actuación y los discursos de los participantes; la atención a la experiencia desde dentro y desde fuera del objeto observado desde su doble condición de miembro y extraño; la introspección aplicada, explotándola como instrumento de investigación; y el registro sistemático de actividades, discursos y observaciones.

Previamente a la realización del proceso de observación, se estableció un protocolo de actuación, objetivando, a su vez, las características de la misma y las tácticas empleadas, del que se da cuenta en el siguiente epígrafe.

3.3. Protocolo y características de la observación

Teniendo en cuenta los objetivos, se dispuso que tanto el tipo de participación como la táctica del observador serían de carácter pasivo, esto es, con presencia en la situación, pero con interacción mínima como espectador, sin participación activa en el acontecimiento observado, sin implicación personal, aunque así lo reclamasen los participantes. Su rol es, por tanto, de completo observador. Se trata de estudiar el proceso de un fenómeno llevado a cabo por los participantes en el mismo, no de intervenir en él, puesto que, como recuerda Valles (2007), cuanto más se sabe de una situación como participante ordinario, más complicado resulta estudiarla como científico.

El protocolo de actuación conlleva también el diseño y la organización de las notas de campo que preparan el camino para la sistematización, valoración y análisis de los datos recabados. En primer lugar, se observa la necesidad de distinguir en las notas el lenguaje específico utilizado por los participantes en la situación del lenguaje científico utilizado por el investigador. Se dispone el registro al pie de la letra de los términos profesionales utilizados por los participantes para su posterior evaluación. Del mismo modo, se decide la adopción por parte del investigador de un lenguaje concreto y descriptivo de hechos y discursos que posibilite, posteriormente, el empleo de un lenguaje más abstracto destinado a la generalización. En segundo lugar, se establece la utilización de tres tipos de anotaciones para organizar la observación: notas condensadas, tomadas en el momento del desarrollo de las sesiones del trabajo de campo, que incluyen todo tipo de apuntes sobre lo que el observador ve y oye sin detenerse a anotar todos los detalles; notas expandidas, escritas a partir de las anteriores,

que recogen todos los detalles posibles; y, finalmente, notas de interpretación, donde se funde lo observado en el campo con las perspectivas teóricas utilizadas y la formación general del investigador.

Las anotaciones se recogen en un cuaderno de notas. En cada sesión de la observación se incluye un encabezamiento en el que se dispone el número de la sesión observada. Durante la misma se recogen y se señalan la hora y el carácter observacional (NO), teórico (NT) o metodológico (NM) de las anotaciones. Todas las anotaciones se recogen a mano. Finalmente, se emplearon tres cuadernos de notas, que fueron numerados y clasificados. Para facilitar la tarea del investigador en la situación particular observada – en la oscuridad de un recinto teatral– se utiliza el apoyo de una linterna similar a la utilizada por el técnico de iluminación y sonido.

Previamente a la realización de la observación participante de *Nosotros, hijos de la guerra*, se estudiaron textos y documentos presentados por la compañía, que fueron fundamentales en el período de preparación. En ellos se muestra el trabajo dramático del director de escena en la orientación del proceso de construcción. Se puede apreciar la selección de varias escenas del texto dramático, el rechazo de otras y la propuesta de inclusión de textos periodísticos sobre la guerra de Irak, tanto escritos como audiovisuales. Dicha selección fue modificándose en función de las exigencias del proceso de escenificación y las decisiones creativas del director de escena. En los documentos queda reflejado explícitamente instrucciones de dirección que señalan la utilización de medios audiovisuales y escénicos, recogiendo especificaciones de trabajo y de organización de las sesiones en función de la exploración de las posibilidades expresivas de la simultaneidad y complementación de ambos medios, como el circuito cerrado de vídeo y la realización audiovisual en directo, la exploración de diferentes soportes de proyección, incluido el cuerpo humano, el entrenamiento del actor en función de los recursos audiovisuales como la cámara, el equipo de grabación, el montaje audiovisual y la proyección, y la convivencia de la acción escénica y la acción audiovisual.

De igual modo, los documentos recogen también un plan de trabajo establecido por semanas y sesiones en el que se detallan los objetivos y contenidos de cada una de ellas. El contenido y la estructura del plan de trabajo sirvieron de referencia directa para la organización de la observación participante. A través de su estudio y valoración se pudieron establecer sistemáticamente las distintas sesiones de la observación, disponiéndose previamente de un esquema del itinerario.

3.4. La situación de observación y los sujetos observados

La observación participante se llevó a cabo en el espacio de teatro principal de la sala Cuarta Pared de Madrid, excepto tres sesiones que se realizaron en una sala de ensayos aledaña más pequeña, mientras tenía lugar la construcción de la puesta en escena de la obra *Nosotros, hijos de la guerra*. La observación participante tuvo lugar desde el inicio a la conclusión del proceso de escenificación, en un período de diecisiete días, en jornadas de cinco horas (de las 10.00 a las 15.00 horas), excepto tres de ellas, de nueve horas (de las 10.00 a las 14.00 horas y de las 15.00 a las 20.00 horas) establecidas por motivos logísticos de la organización.

La observación se realiza sobre la actividad de un grupo de sujetos compuesto por diez miembros, siete de los cuales son a su vez integrantes de la compañía teatral Simbiontes (un director-realizador-editor, un actor principal, una actriz principal, un actor-cantante, un actor-bailarín, un actor-operador de cámara y un técnico de iluminación y sonido) y tres son profesionales que se han incorporado exclusivamente para llevar a cabo la escenificación por distintos motivos. Dos de ellos (una actriz-bailarina y una ayudante de dirección) por sugerencia de la organización del Espacio de Teatro Contemporáneo de la sala Cuarta Pared, y el tercero, un dibujante y animador digital, para cubrir necesidades expresivas concretas decididas por el director de escena. Los diez sujetos estuvieron presentes en todas y cada una de las sesiones, a excepción del dibujante y animador digital, que redujo su presencia a seis sesiones, realizando la mayor parte de su trabajo fuera del escenario de observación.

4. Resultados

4.1. La utilización del audiovisual

El proceso de trabajo que tiene lugar principalmente en el escenario de la sala Cuarta Pared, salvo algunas sesiones que se realizan en una sala de ensayos adyacente a la sala. En ambos existen superficies de proyección. En la primera, una gran pantalla al fondo del escenario. En la segunda, la propia pared de la sala de ensayos cumple la función de pantalla. Al comienzo de cada sesión se instalan los mismos elementos técnicos: una mesa de luces y sonido, un reproductor de vídeo, un reproductor de sonido, una mesa de mezclas, dos proyectores de vídeo, éstos colocados en el suelo, y dos cámaras de vídeo situadas sobre sendos trípodes. El proceso de trabajo se realiza siempre en presencia de la superficie de proyección, incluso cuando se realizan actividades que no requieren de la utilización del audiovisual, como ejercicios de relajación y concentración que se llevan a cabo como preparación de los actores. En muchas ocasiones, tras el entrenamiento, se realizan ejercicios en presencia de proyección, tanto de la sombra de los propios actores, como de imágenes audiovisuales, para que los actores incorporen a su trabajo el elemento audiovisual desde la fase inicial del trabajo.

De la presencia constante de la tecnología audiovisual se infiere la gran importancia que se le concede a la misma en la construcción de la obra videoescénica. Se constata, asimismo, que todo el entrenamiento realizado se dirige a la búsqueda de la integración del trabajo escénico con la presencia de la proyección audiovisual. Esto muestra la necesidad de que todos los miembros del equipo de trabajo estén incorporados a la construcción del drama desde la fase inicial de la misma. El contenido de la proyección va cambiando en las distintas sesiones de trabajo, según las directrices del director de escena. Se recurre tanto a proyección de imágenes de referente real como a la de imágenes simbólicas no literales. En el primer caso se muestran imágenes grabadas de noticiarios y reportajes de televisión previamente existentes e imágenes de los actores registradas en directo que simulan una conversación a través del videochat. Las imágenes no literales son dibujos previamente realizados por el animador gráfico y proyectados en la pantalla, en una primera fase son imágenes fijas y, posteriormente, según avanzan las sesiones, en movimiento.

4.2. *Obra dramática, dramaturgia y audiovisual*

La obra dramática objeto de la puesta en escena, *Nosotros, hijos de la guerra* de Eva Guillamón, sufre modificaciones durante el trabajo dramático llevado a cabo por el director de escena, que a la vez ejerce la posición de videoescenista, puesto que él mismo se encarga del contenido audiovisual. Se realiza una selección de escenas que serán representadas y el descarte de otras. Se incorpora, asimismo, una selección de escenas audiovisuales procedentes de informativos de televisión, como se propone en la propia obra dramática, y otras escenas, de danza y canciones que no estaban recogidas en dicha obra. Todas ellas se incorporan a la puesta en escena durante los ensayos, siguiendo el trabajo dramático que, desde el primer momento, tiene en cuenta el elemento audiovisual. Se considera, por tanto, la obra dramática como mutable, susceptible de cualquier cambio derivado de la aplicación de la proyección audiovisual, sometida, además, a la búsqueda de la conjunción de la enunciación audiovisual con los medios expresivos específicamente teatrales.

4.3. *Puesta en escena y audiovisual*

El equipo de trabajo no cuenta con la figura del escenógrafo. La mínima escenografía propuesta es obra del propio director de escena. Se recrean dos espacios escenográficos: el apartamento de Alice en Nueva York, que cuenta con una ventana real y una silla, y el espacio de campaña de Stanley en Irak, a través de una única silla. El vestuario de los actores interviene para ayudar a situar al espectador espacialmente: ella, en ocasiones con un vestido y en otras con ropa cómoda de estar por casa; él, siempre con ropa militar.

La ausencia de elementos escenográficos permite la no interferencia de la escenografía con el diseño de iluminación y la proyección audiovisual y señala la consideración del actor como centro del acontecimiento teatral, tanto cuando ocupa el escenario, como cuando es proyectado en la pantalla simultáneamente con su presencia en la simulación de las conversaciones a través del videochat.

Sin embargo, se constata que la introducción del audiovisual genera problemas de adaptación del diseño de iluminación con la proyección audiovisual que llevan a la utilización de focos en el escenario situados en trípodes o directamente en el suelo para que ilumine a los actores cuando son registrados en directos por las dos cámaras situadas en dos trípodes, evitando los haces de luz de los focos si éstos se situasen convencionalmente en las varas.

La utilización del audiovisual conlleva, por tanto, la búsqueda de procedimientos imaginativos que permitan adaptar su presencia a recursos específicamente teatrales como la iluminación. Del mismo modo exige una modificación de las rutinas de trabajo, puesto que los actores deben someterse a las posiciones rígidas que les exige la presencia, por un lado, de focos de iluminación directa y de ángulo reducido, y por otro, la presencia de cámaras estáticas situadas sobre trípodes que exige que sean los mismos actores quienes determinen sus encuadres. Igualmente, en las escenas llevadas a cabo por todo el reparto en presencia de imágenes proyectadas en la pantalla central, los actores deben acompañar sus movimientos para que sus sombras se integren con las

imágenes proyectadas. Para llevar a cabo el trabajo con precisión, los actores se ven sometidos a un entrenamiento riguroso basado en la repetición, que se desarrolla en la mayoría de las sesiones.

Se constata que la propuesta estética del director de escena se basa en la búsqueda deliberada de la frontalidad. El gran tamaño de la pantalla y su situación central al fondo del escenario así lo indican. Se trata de componer verdaderos cuadros en movimiento en el que la presencia de los actores promueva determinadas composiciones plásticas teniendo en cuenta la proyección de las sombras de sus cuerpos, tanto cuando se proyectan imágenes de archivo de programas de televisión, como cuando las animaciones gráficas ocupan la pantalla. No se huye de la frontalidad, propia del relato audiovisual, por tanto, sino que se busca deliberadamente.

4.4. Personaje y acción videoescénicos

Se considera al personaje escénico como centro de la escenificación. La proyección audiovisual aparece fundamentalmente en su presencia, ya sea para que se interrelacione con ella o proyectándose simultáneamente el propio personaje. Cuando, en escasas ocasiones, la proyección se produce en solitario es para introducir la presencia del personaje que acude de inmediato para provocar la interacción.

La interacción entre personaje escénico y proyección audiovisual tiene lugar en escenas con un fuerte simbolismo: danzas sobre imágenes de la guerra de Irak o manifestaciones contra la guerra; la caminata de todos los personajes sobre un fondo de imágenes bélicas que abre y cierra la escenificación; el recorrido por el escenario de uno de los personajes (víctima de tortura) mientras se proyecta una mira telescópica de un arma que lo sigue hasta coincidir con la proyección de la sombra de la cabeza, produciéndose el disparo y una mancha de sangre aparece en la pantalla; los personajes de Alice y Stanley, respectivamente, que aparecen interactuando con animaciones gráficas que representan sus sueños, deseos y pensamientos.

La interacción se produce entre personaje escénico y objetos, dibujos, espacios. La interacción entre personaje escénico y personaje audiovisual sólo aparece en las escenas que muestran conversaciones de videochat entre Alice y Stanley. Esta interacción es simultánea. Esto es, los personajes escénicos se relacionan entre ellos mientras sus imágenes, registradas en directo por sendas cámaras, se proyectan en dos mitades de la gran pantalla central. Se dan distintas variantes: los personajes están en escena y pantalla al mismo tiempo y sólo uno de los personajes está en escena relacionándose con la proyección del otro, el personaje escénico aparece solo en escena relacionándose con su propia proyección. En ocasiones el personaje escénico se relaciona con la imagen del otro personaje distorsionada por efectos de edición realizados en directo, destacándose la subjetividad de la mirada del personaje escénico.

Todas estas variantes nos indica que el director de escena tiene en cuenta distintas maneras de interacción entre elemento escénico y elemento audiovisual: duplicación, que se produce cuando el personaje escénico entra en relación con su doble audiovisual registrado por una cámara y proyectado en la pantalla, como sucede en las escenas de videochat; superposición, cuando el personaje escénico entra en relación con el

contenido audiovisual que es proyectado en su presencia, como ocurre en las danzas, la caminata o las escenas de los pensamientos, sueños y deseos de Alice y Stanley; integración, que tiene lugar cuando el personaje escénico establece contacto con imágenes registradas en otro tiempo y otro espacio de tal modo que se ha reservado un lugar concreto en el espacio audiovisual para ser ocupado por el personaje escénico, como es el caso de la mira telescópica.

Se observa que las distintas interacciones que se produce entre el personaje escénico y el contenido audiovisual proyectado afecta a la focalización de la obra videoescénica. Si se considera al teatro como el modo de representación objetivo por excelencia, como afirma García Barrientos (2001), la utilización de la proyección audiovisual introduce la mirada subjetiva de los personajes. El espectador puede asistir a los sueños, deseos, recuerdos, miedos de Alice y Stanley a través de la proyección audiovisual de los mismos. A veces, incluso se destaca de forma deliberada con la introducción de bocadillos, a la manera del cómic, que tienen en su interior dichos sueños o pensamientos en imágenes dibujadas. Del mismo modo, la subjetividad del personaje queda manifiesta cuando las imágenes proyectadas muestran el objeto de la mirada del personaje escénico, habitualmente el otro personaje visto a través de una imaginaria pantalla de ordenador, registrado referencialmente o deformado, destacándose entonces la subjetividad emocional del personaje.

4.5. *El espacio videoescénico*

La casi ausencia de escenografía, como se ha señalado anteriormente, destaca a la pantalla como el elemento fundamental a la hora de la construcción del espacio en la obra videoescénica. No hay integración de la pantalla en el espacio escenográfico, puesto que la primera ocupa una función central como dispositivo en la construcción del espacio. La pantalla muestra imágenes referenciales de espacios exteriores de Madrid, donde se producen manifestaciones, de espacios exteriores de Irak donde tienen lugar bombardeos o la huída de las víctimas de la guerra. Del mismo modo muestra espacios simbólicos realizados a través de animación gráfica, como calles de Irak o Nueva York o lugares imaginarios, como el mar que se transforma en manos que aplastan al personaje del torturado.

Las relaciones de sucesividad y simultaneidad entre los espacios audiovisuales y el espacio escénico, escenográfico (las sillas que dan cuenta de las estancias de Stanley y Alice) o creado por la actuación de los personajes, son fomentadas por la utilización del audiovisual, señalándose como fundamental en las transiciones entre espacios, exclusivamente audiovisuales o entre éstos y el espacio escénico. La interacción de la proyección del espacio audiovisual y el personaje escénico sitúa a este último en un contexto espacial determinado y el registro audiovisual en directo de Alice y Stanley permite la simultaneidad en el escenario de Nueva York y un lugar desconocido de Irak, donde se sitúan los personajes.

La pantalla, por tanto, no sólo cumple una función expansiva del espacio escénico, sino que adquiere en esta escenificación un papel casi exclusivo en la construcción espacial de la obra videoescénica, ya sea a través de la proyección de espacios referenciales como de espacios simbólicos o imaginarios.

4.6. Tiempo videoescénico

La escenificación sitúa al espectador en un tiempo fragmentario y elíptico, en muchas ocasiones deliberadamente ambiguo, que representa la confusión emocional y moral en la que se encuentran los personajes de Alice y Stanley.

No obstante, cabe distinguir una línea temporal de la historia que se refleja en el desarrollo dramático de la acción de las escenas de videochat de los mencionados personajes: primeras noticias de tortura a prisioneros en Irak aparecidas en los medios de comunicación, sospechas de Alice de que su marido está implicado en dichas torturas, negación de las torturas y justificación de los procedimientos bélicos de Stanley, asunción de la responsabilidad y condena del militar.

Entre estas escenas de videochat, que arman el desarrollo temporal de la escenificación, se intercalan sueños y otras escenas atemporales, reportajes de televisión escenificados, escenas de tortura a través de danza y rap y composiciones plásticas, donde interactúan siempre los elementos escénicos con los audiovisuales. Algunas de ellas son fácilmente reconocibles como escenas acronológicas, ya sean regresiones y, en menor medida, anticipaciones, pero otras se destacan por su atemporalidad subjetiva que las enlaza con la mente de los personajes.

La manipulación del tiempo que permite el audiovisual se muestra como fundamental en esta escenificación: se fragmenta y se expande, provocando en el espectador una identificación con el estado de confusión emocional y moral en el que se encuentran los personajes. Sin embargo, no hay confusión en los espectadores. La introducción de intertítulos espaciales y temporales proyectados en relación con la escena establece claras instrucciones de lectura para la interpretación de la escenificación al establecer una línea de sentido a la fragmentación del tiempo.

5. Conclusiones teóricas

El análisis de datos recogidos a través de la Observación Participante confirma la modificación de los elementos constitutivos del drama, produciéndose cambios en cuanto a la representación del personaje y la acción, el espacio y el tiempo. La introducción de una pantalla o cualquier otro soporte de proyección (o emisión) en el escenario incide en la ampliación de la configuración de personajes, en la expansión del espacio y en la flexibilidad del tiempo. Del mismo modo, modifica las fases de construcción del drama, puesto que los participantes en el mismo están sujetos a las técnicas y procedimientos audiovisuales que determinan la toma de decisiones del director de escena en la dramaturgia y el desarrollo de la puesta en escena, supeditada a la introducción de la proyección. La obra literaria se presenta como susceptible de cualquier modificación en la fase de dramaturgia con la aparición de nuevas escenas no inscritas en ella que serán representadas audiovisualmente. Asimismo, el elemento audiovisual introduce modificaciones en la fase de puesta en escena, puesto que se considera necesaria la adaptación de las rutinas de trabajo de los actores y el resto de miembros del equipo en la búsqueda de la conjunción de la enunciación audiovisual con los medios expresivos específicamente teatrales. No obstante, la introducción del audiovisual genera problemas prácticos en la puesta en escena, tanto en la escenografía

como el diseño de iluminación o en el trabajo de los actores, sometidos a posiciones rígidas ante la cámara y la proyección. Se encuentran soluciones a través de la cooperación, la negociación, el diálogo y el entrenamiento específico de los actores con cámaras y proyección audiovisual.

Se constata que se produce una relación específica entre el personaje escénico, con presencia real en el escenario, y el personaje proyectado, grabado o registrado en directo. Esta relación, que puede producirse simultánea o sucesivamente, permite que el personaje escénico pueda interactuar con la imagen de varias formas: con su yo doblado por la tecnología audiovisual, con otros personajes distintos a él proyectados en la pantalla, superponiendo su corporeidad a la imagen y proyectando sombras que también se relacionan con la misma, o integrándose en la composición de la imagen en un espacio reservado para su presencia en la propia proyección. La interacción, la duplicación, la superposición y la integración permiten, además, que cualquier personaje señalado como ausente en la obra literaria sea susceptible de ser representado audiovisualmente y se relacione con el personaje escénico, lo que aumenta el grado de representación. A través de la pantalla, por consiguiente, se produce una expansión figurativa en cuanto al personaje y la acción y una expansión del espacio y el tiempo escénico, basado en la fragmentación y la flexibilidad de la imagen audiovisual.

La enunciación audiovisual introduce, además, elementos de subjetividad en la focalización, en principio objetiva, de la escenificación, permitiendo que sueños, deseos, pensamientos o el objeto de la mirada del personaje puedan ser proyectados en el escenario simultánea o sucesivamente con la presencia del personaje, situándolos inequívocamente en su mente y permitiendo al espectador acceder a ese punto de vista subjetivo. La ocularización interna es, por tanto, una característica de la obra videoescénica que la diferencia del drama convencional.

6. Evaluación de la aplicación de la observación participante al proceso de construcción de una obra artística

La observación participante se ha revelado como técnica válida y pertinente para discriminar los cambios fundamentales que el modo narrativo de enunciación audiovisual introduce en la configuración del personaje, la acción, el espacio y el tiempo, así como en las fases de dramaturgia y puesta en escena de la representación teatral, facilitando el acceso a información relevante para llevar a cabo la finalidad de la investigación.

Esta investigación lleva a cabo aportaciones en dos direcciones que convergen, manteniendo entre ellas una relación de complementariedad. Por un lado, se amplía el ámbito del conocimiento científico relacionado con los estudios teatrales y audiovisuales, y por otro, se realizan aportaciones dirigidas a la actividad creadora, a la aplicación de ese conocimiento extraído del proceso investigador a la producción teatral o audiovisual concreta. Por consiguiente, los resultados de la investigación pueden satisfacer las demandas conceptuales de críticos e investigadores que se desenvuelven en el terreno de la elaboración teórica, como a cubrir las expectativas de los participantes en la construcción de la representación teatral, desde directores de escena a actores, diseñadores de iluminación, escenógrafos o diseñadores videoescénicos.

A los investigadores se les ofrece, por un lado, un conocimiento fiable y específico para comprender mejor la obra videoescénica y, por otro lado, una metodología, basada en la técnica de la observación participante, extrapolable a otros estudios en el área de Comunicación, particularmente a aquellos enfocados al proceso de construcción de un producto cultural, como largometrajes o cortometrajes cinematográficos, documentales, series de televisión, videojuegos o, incluso, formatos de entretenimiento o cualquier otra obra cuya elaboración se produce a través de la interacción colaborativa de sus participantes. A los creadores se les ofrece una perspectiva más amplia sobre su trabajo que integra, al mismo tiempo, características generales sobre la actividad teatral con las específicas de la utilización de la proyección audiovisual.

7. Referencias bibliográficas

- Aumont, J., y Marie, M. (2006). *Diccionario teórico y crítico del cine*. La Marca.
- Bazin, E. (2006). *¿Qué es el cine?*. RIALP
- Casetti, F., y Di Chio, F. (1996). *Cómo analizar un film*. Paidós.
- Elías, C. (2003). Adaptación de la metodología de observación participante al estudio de los gabinetes de prensa como fuentes periodísticas. *Empiria, Revista de Metodología de Ciencias Sociales*, 6, 145-159. <https://doi.org/10.5944/empiria.6.2003.938>
- García Barrientos, J. L. (1991). *Drama y tiempo*. CSIC.
- García Barrientos, J. L. (2001). *Cómo se comenta una obra de teatro*. Síntesis.
- García García, F. (2006). *Narrativa Audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. Laberinto
- García Jiménez, J. (2003). *Narrativa Audiovisual*. Cátedra.
- Grass, M. (2011). La investigación de los procesos de creación en la Escuela de Teatro UC. *Cátedra de Artes*, 9, 87-105. <https://repositorio.uc.cl/handle/11534/7577>
- Iglesias García, M. (2010). Etnografía y observación participante en los medios de comunicación nativos digitales. El caso de VilaWeb. *Comunicación y desarrollo en la era digital. Congreso AE-IC*. <http://www.ae-ic.org/malaga2010/upload/ok/253.pdf>
- Montes, G. (2015). Poética del drama videoescénico. La enunciación audiovisual en el teatro español. *Tesis doctoral*. Universidad Complutense. <https://eprints.ucm.es/38099/1/T37375.pdf>
- Pavis, P. (2002). *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*. Paidós.

Sánchez Duarte, J.M. & Calvo, D. (2018). Partidos políticos y procesos congresuales en España. Una aproximación desde la observación participante y la comunicación política a los Congresos de PSOE y Podemos. *Cuadernos de Gobierno y Administración Pública*, 5-2, 117-130. <https://doi.org/10.5209/CGAP.62452>

Scolari, C. A. (2004). *Hacer clic. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Gedisa.

Szondi, P. (1994). *Teoría del drama moderno. Tentativa sobre lo trágico*. Destino.

Taylor, S.J., y Bogdan, R. (2006). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Paidós.

Ubersfeld, A. (1998). *Semiótica teatral*. Cátedra.

Valles, M. S. (2007). *Técnicas cualitativas de investigación social. Reflexión metodológica y práctica profesional*. Síntesis.

Conflicto de intereses: los autores declaran que no existen.

Traducción al inglés: Katy Pugliese.

HOW TO CITE (APA 7ª)

Montes, G. (2020). La observación participante como metodología de análisis de una obra videoescénica. *Comunicación y Métodos - Communication & Methods*, 3(1), 9-24. <https://doi.org/10.35951/v3i1.102>