

I. IMAGEN DEL PRODUCTO



II. CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS DE LA OBRA

Título	Vídeo, creación audiovisual y escena: aproximaciones a la investigación y la práctica de la videoescena
F. Publicación	24/12/2025
Colección	biblioteca jurídica de bolsillo
Páginas	180
Formato	PAPEL: 13,5 x 21,5 cm. ELECTRÓNICO: Conexión a internet necesaria para acceder al eBook - Descarga no permitida
ISBN (Papel)	979-13-7011-480-0
Autor	V.V.A.A

III. PRECIO Y CONDICIONES

P.V.P		
Base	I.V.A	Total
16.35 €	Súper reducido	17.00 €

IV. PÚBLICO OBJETIVO DE LA OBRA

- Abogados
- Estudiantes de derecho
- Despachos jurídicos
- Opositores
- Academias
- Profesores universitarios
- Personas interesadas en el derecho y/o en su estudio o aplicación

V. RESUMEN

El teatro es una manifestación performativa de gran impacto transdisciplinar, gran contenedor que incluye lo performativo, lo textual, lo literario, en una interacción constante y siempre abierta a la invención y experimentación. Como forma híbrida ha incorporado también el material visual y digital, lo que ha permitido que en los últimos años se desarrolle y consolide bajo la denominación de videoescena.

Las tecnologías audiovisuales aplicadas al ámbito teatral no suponen una novedad aunque la capacidad del vídeo y de los creadores, los videoescenistas, para la innovación, permite la apertura de caminos no transitados, que están expandiendo el hecho escénico. El trabajo «Vídeo, creación audiovisual y escena: aproximaciones a la investigación y la práctica de la videoesena» quiere incorporar la reflexión sobre este territorio a la academia en comunicación, revisando sus múltiples dimensiones desde lo más teórico hasta lo más práctico. El live cinema, el vídeo interactivo, las experiencias inmersivas, la videocreación, la escritura escénica o la dramaturgia visual, son algunos de los aspectos que se desarrollan y que conducen hacia diversas direcciones. La entrevista con uno de los videoescenistas en activo más importantes, Álvaro Luna, pone colofón a la obra.

DOI: <https://doi.org/10.69592/979-13-7011-480-0>

VI. SUMARIO DE LA OBRA

Prólogo

Heterogeneidad, evolución y necesidad

Diego Palacio Enríquez

Prólogo

1

Videoesena desde la dramaturgia visual y el audiovisual performativo

Ana Sedeño-Valdellós, Carmen Gaona Pisonero y Jose Irazo Benito

- 1.1. Introducción: teatro posdramático y dramaturgia visual
- 1.2. Videoesena: definiciones y mapa de su encuadre cultural
- 1.3. Tipos de relación audiovisuales/escena
- 1.4. Conclusiones
- 1.5. Referencias bibliográficas

2

Ecosistema interactivo para la virtualización escénica con nuevos medios digitales

Juan Pedro Ramírez

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

3.

Diferencias y acercamientos entre el proceso de escritura para teatro y el proceso de escritura para el audiovisual: apuntes básicos

Pablo Díaz Morilla

- 3.1. Introducción
- 3.2. El texto teatral
- 3.3. El guion
- 3.4. Zonas liminales teatro-cine en los inicios del arte cinematográfico
- 3.5. Diferenciaciones en cuanto a finalidad: la pantalla/ el escenario
- 3.6. Diferenciaciones en cuanto a finalidad: la pantalla/el libro
- 3.7. Acercamientos en base a los juegos metatextuales
- 3.8. Acercamientos en base a la profesión y adaptaciones
- 3.9. Diferenciaciones en cuanto a Estilo
- 3.10. Diferenciaciones en cuanto a Formato
- 3.11. Conclusiones
- 3.12. Referencias bibliográficas

4

Live cinema y political remix video: proceso y metodologías creativas del colectivo los voluble

Alejandro Alvarado Jódar

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

5.

Videoesena interactiva: sensores, I.A. y el futuro del cuerpo en la escena

Agustín Linares Pedrero

- 5.1. Introducción
- 5.2. La captura del movimiento y el entorno: sensores en el escenario

- 5.2.1. Tipos de sensores y su función
- 5.2.2. Del cuerpo del intérprete al espacio escénico: mapeo y seguimiento
- 5.2.3. Sensores, datos, inteligencia artificial en la escena de video
 - 5.2.3.1. De las tipologías de sensores a una integración performativa: del control al gesto expandido
 - 5.2.3.2. Datos como material escénico
 - 5.2.3.3. Inteligencia artificial y creación performativa
- 5.3. La Escena Inteligente: El Rol de la Inteligencia Artificial
 - 5.3.1. IA generativa: creación de visuales y sonidos reactivos
 - 5.3.2. IA predictiva: anticipando el movimiento para una interacción más fluida
- 5.4. Estudios de caso: Refik Anadol y la danza interactiva basada en visión computacional
 - 5.4.1. Refik Anadol — data painting: pipeline técnico y efectos estéticos
 - 5.4.2. Danza interactiva basada en visión computacional — pipeline real-time y retos
 - 5.4.3. Convergencias técnicas y dramaturgias emergentes: cómo se cruzan ambos mundos
 - 5.4.4. Síntesis y recomendaciones técnicas prácticas
- 5.5. Conclusión. Implicaciones y Futuro de la Videoescena Interactiva
 - 5.5.1. Nuevas dramaturgias: el diálogo entre el humano y el algoritmo
 - 5.5.2. Desafíos técnicos, éticos y creativos
 - 5.5.3. Hacia una escena viva y computacional
- 5.6. Referencias bibliográficas

6

África en tránsito: videocreación, desplazamientos escénicos y pensamiento decolonial

Juan Carlos Robles

- 6.1. Introducción
- 6.2. Marco teórico: decolonialidad y prácticas audiovisuales
- 6.3. DakArt: una mirada desde la decolonialidad y los desplazamientos escénicos audiovisuales
- 6.4. Activismos Afro/Negros en el MACBA y otras visualidades afro/afrofuturistas
- 6.5. Pluralidad de voces y prácticas institucionales: Poliglotía (IVAM), PLURI- IDENTITAS (MUA) y Voces situadas (MNCARS)
- 6.6. Territorios e identidades (MIDECIANT): archivo, cuerpo y descolonización simbólica
 - 6.6.1. Territoires et identités, experimento transnacional de videocreación
 - 6.6.2. Videoinstalación performativa: desplazamiento escénico decolonial
- 6.7. Conclusiones
- 6.8. Referencias bibliográficas

7

Mundos inmersivos, juegos interactivos y escena

Manuel Emilio Marí-Altozano

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

8

Entrevista con Alvaro Luna, videoescenista octubre 2025

Ana Sedeño Valdellós