

**Comparativa del cine expandido y live cinema show:
Tentativas de estudio para arqueología de los medios en el teatro**
*Comparative Study of Expanded Cinema and Live Cinema Shows:
Tentative Approaches Toward a Media Archaeology of Theatre*

Javier Ibarra Letelier ^a

^aUniversidad Complutense de Madrid, ibarraletelier@gmail.com, **ORCID**

Referencia: Ibarra Letelier, J. (2025).

Comparativa del cine expandido y live cinema show: Tentativas de estudio para arqueología de los medios en el teatro. *Polymathia. Revista de Pensamiento Académico*, 1(1), 32-43.

<https://doi.org/10.33264/prpa.2025.01.14>

Fecha de recepción: 15 ene 2025

Fecha de aceptación: 15 mar 2025

Fecha de publicación: 15 Jul 2025



Copyright: © 2025 by the authors.

This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC SA) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>).

Resumen: El artículo explora la evolución del cine hacia el cine expandido y su impacto en las artes escénicas contemporáneas, especialmente en los live cinema show. Desde la arqueología de los medios, se analiza la interacción entre la imagen, la tecnología y la actuación en vivo en las “realizaciones escénicas”. Se destaca la relevancia de comprender esta convergencia para ampliar los límites de la narrativa visual en el contexto teatral actual.

Palabras clave: Cine expandido; live cinema show; artes escénicas; arqueología de los medios

Abstract: The article explores the evolution of cinema towards expanded cinema and its impact on contemporary performing arts, especially on live cinema shows. From the archaeology of media, it analyzes the interaction between image, technology, and live performance in "stage realizations". It highlights the relevance of understanding this convergence to expand the limits of visual narrative in the current theatrical context.

Keywords: Expanded cinema; live cinema show; performing arts; media archeology

INTRODUCCIÓN

A partir del artículo *El cine y su resonancia en el espacio: Una aproximación al cine expandido contemporáneo en España* de Esperanza Collado, surge el interés por indagar cómo la evolución del celuloide y su expresión artística, desde su etapa experimental mediante los primeros trabajos de vanguardia, evolucionando a la categoría de cine expandido gracias a la definición que agrupa todos los elementos que caracterizan el concepto a través de la obra del artista Stan VanDerBeek¹, es extrapolable al arte escénico contemporáneo. En este ámbito, los actos de *performance*, en los cuales el procedimiento cinematográfico rompe la estructura frontal de la pantalla para convertirse en un medio de expresión activa y experiencial visible e incluso participativo por parte del espectador, se hacen presentes en lo que Erika Fischer-Lichte definió como "realizaciones escénicas"².

De este modo, el presente escrito se adentra en el fenómeno de las "realizaciones escénicas", con un enfoque particular en los live cinema show. Este recurso, definido como la edición en directo de la imagen proyectada, ofrece características como la fragmentación fabular y la utilización de tecnología multimedia. En atención a ello, exploramos cómo este medio, enraizado en la cultura de la imagen, redefine la experiencia teatral, especialmente para la generación "nativa digital"³. Además, analizamos la interacción entre la imagen y el teatro contemporáneo, destacando su impacto en la percepción del espectador y la "contradicción coherente"⁴ que surge al apreciar tanto el cuerpo fenoménico del actor como el personaje de ficción.

Finalmente, en este escenario y como punto central de este estudio, examinamos cómo los *live cinema show*, al acercar la imagen y sus dinámicas cinematográficas, sugiere un recurso similar al etiquetado como cine expandido. Desde la arqueología de los medios, tomando la cita de Régis Debray (2001): "Una mediología no tiene como finalidad la emisión de un mensaje. Se contenta con estudiar los procedimientos mediante los cuales se expide, circula y 'halla comprador'" (p. 237), el sistema de significación teatral aquí tratado utiliza procesos mediales del cine apropiados de observar, rescatando su esencia como forma de arte, siendo crucial para la comprensión de ciertas escenificaciones.

JUSTIFICACIÓN

Para la elaboración de este estudio, comenzamos con una serie de definiciones que nos permiten fundamentar de manera clara nuestra posición a partir del artículo citado. Exploramos cómo el cine y su evolución hacia el cine expandido, desde la arqueología de los medios, es un medio de expresión que trasciende la disciplina de lo audiovisual y se instala también en un teatro convencional bajo la categoría de *live cinema show*, una denominación relativamente reciente. Consideramos que este modo constituyen un sistema de significación

¹ Al respecto Collado (2013) nos señala: "En Estados Unidos solía identificarse con una serie de acontecimientos multimedia vinculados al cine de vanguardia consistentes en la creación de espacios lúdicos en los que convivían la multiplicación de pantallas, proyecciones y sonidos, con la celebración de conciertos próximos a la psicodelia y a la experimentación sonora como vehículo para la expansión de la consciencia . . . es probablemente Movie-Drome [de Stan VanDerBeek] el ejemplo más representativo de cine expandido" (p. 123). A nuestro juicio, probablemente algunos ejemplos homologables en el ámbito comercial en la actualidad son espacios como el *Hemisfèric* de Valencia, España o *Sphere* de las Vegas, Estados Unidos.

² En el cuerpo de este documento definiremos el concepto "realizaciones escénicas" según Fischer-Lichte. Véase página 37.

³ Véase Prensky, M. (2001). Digital native, digital immigrants, *On the horizon*, 9(5), 1-6.

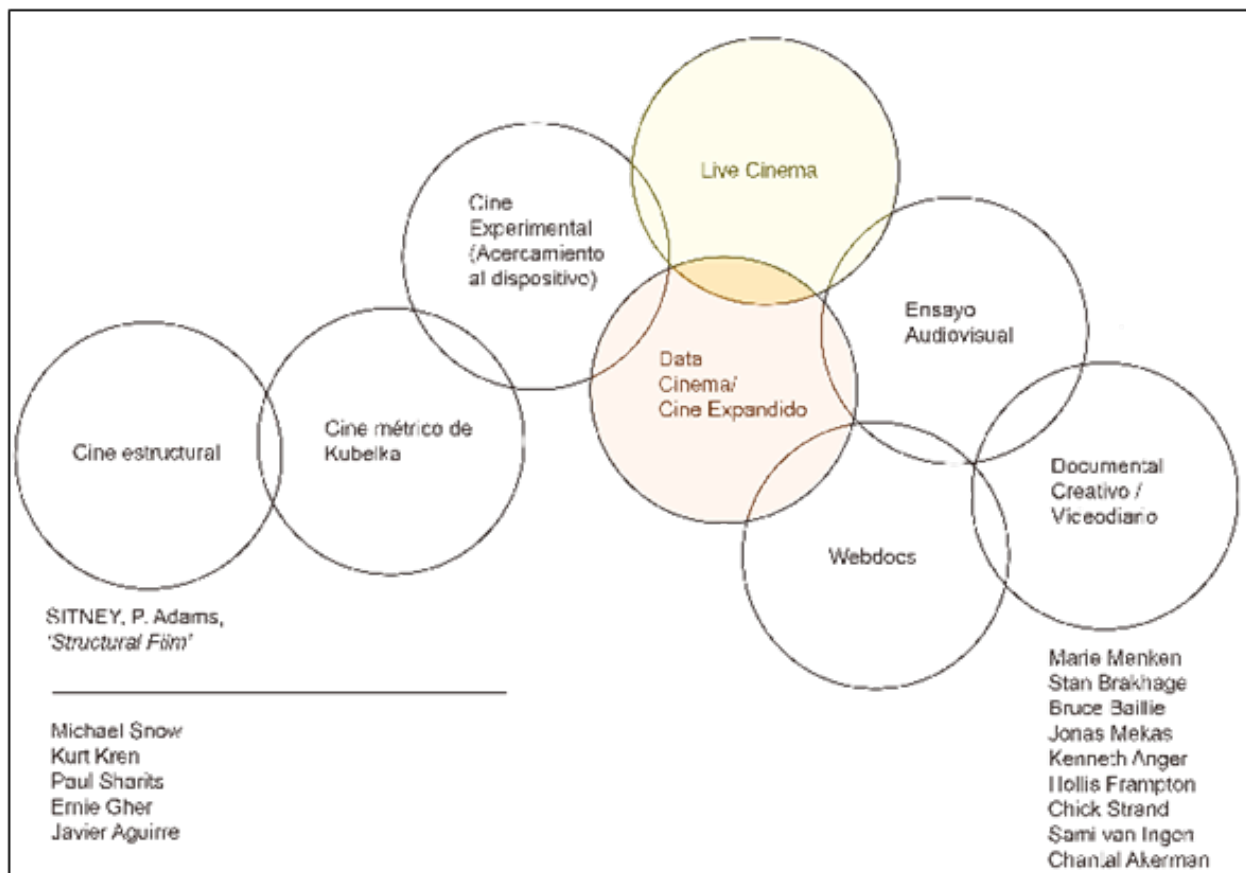
⁴ Véase Hormigón, J.A. (2008). *Trabajo dramático y puesta en escena* (3a ed.). Publicaciones de la Asociación de directores de escena de España, p. 166.

escénico que, pese a ser una herramienta escenotécnica contemporánea por su aplicación de nuevas tecnologías para el teatro, tiene sus raíces en el cine convencional.

Desde este punto de vista y en relación con los recursos cinematográficos, el teatro puede ser observado, en el contexto de la comunicación, según lo plantea Jussi Parikka (2012): “Media archaeology has been always fascinated with objects, apparatuses, and remnants of past media cultures” (p. 64). Es decir, creemos que es coherente, al menos reflexionar, que el cine y el teatro, como disciplinas hermanas, comparten una noción como la descrita por Vicente Sánich-Biosca (2015) cuando nos habla del cine como una materia que tiene “la peculiaridad de nacer moderno y primitivo” (p. 32).

A continuación, compartimos un esquema elaborado por los Doctores en Bellas Artes María José Martínez de Pisón y Francisco Sanmartín de sus cátedras de Ensayo Audiovisual del Máster en Artes Visuales y Multimedia de la Universidad Politécnica de Valencia, España. Destacamos en colores nuestro caso de estudio, donde se puede observar la proximidad entre los conceptos de cine expandido y live cinema show relativo a otras categorías cinematográficas, que navegan entre lo convencional y lo performativo⁵.

Figura 1. Esquema de categorías cinematográficas.



Nota. Recursos de la asignatura Ensayo Audiovisual del Máster en Artes Visuales y Multimedia de la Univesitat Politècnica de València.

⁵ Sobre lo performativo, véase página 37.

METODOLOGÍA

Este análisis se aborda desde una metodología inductiva de análisis espectacular, basada en una aproximación teórica, con el fin de examinar una serie de escenificaciones que utilicen los recursos comparativos del cine expandido y *live cinema show*. El objetivo es estudiar códigos compositivos que se valen del medio cinematográfico convencional, de manera de extraer rasgos de escenificación pertinentes como resultados analizables desde la arqueología de los medios.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

Por último, dentro del ámbito de nuestro campo de conocimiento, observamos una escasez de trabajos que aborden la convergencia entre el cine y el teatro desde la perspectiva de la arqueología de los medios. Esta área específica de investigación ha sido relativamente subexplorada, lo que resalta la relevancia y originalidad de nuestra óptica dentro de este escrito.

DEFINICIONES

Marco conceptual: Arqueología de los medios y su relevancia en el contexto teatral⁶

La arqueología de los medios se presenta como un encuadre de investigación que busca comprender las culturas de los nuevos medios a través de la exploración del pasado. Se centra en los aparatos, prácticas e invenciones olvidadas, extravagantes y no obvias, así como en los regímenes de la memoria y las prácticas creativas en la cultura medial, tanto teórica como artística. Concibe la cultura medial como sedimentada en capas, un pliegue de tiempo y materialidad donde el pasado puede surgir de repente como nuevo, y las nuevas tecnologías pueden volverse obsoletas increíblemente rápido. En este contexto -parafraseando a Boris Groys (2002) en su artículo *Sobre lo nuevo*- las diversas teorías de intertextualidad han demostrado que lo nuevo siempre está compuesto por lo antiguo, constituido por citas, referencias a la tradición, modificaciones e interpretaciones de lo existente.

Ahora bien, la arqueología de los medios se ha mostrado siempre fascinada por los objetos, aparatos y restos de culturas mediáticas pasadas, considerándolos como monumentos de épocas mediáticas anteriores. Esta visión demuestra un interés particular por los dispositivos extravagantes y los juguetes precinemáticos como alternativas a la historia de los medios dominantes.

En ese sentido, una característica fundamental de la arqueología de los medios es su valor por el tiempo, tanto en la rapidez como en la lentitud como base de la sensación. Este punto de vista sugiere que es crucial entender la materialidad de los medios técnicos a través de la temporalidad. Por lo tanto, cuestiones como la frecuencia de vibración de un diapason de fonógrafo, la velocidad de reacción a estímulos humanos y animales, y la sincronización de múltiples estímulos para diferentes sentidos son fundamentales en las arqueologías mediáticas de la temporalidad.

Por su parte, se remonta tanto en el tiempo, como también en el interior de la máquina. Se sumerge "bajo el capó"⁷ y extiende la idea de un archivo a máquinas y circuitos reales. Por ejemplo, los arqueólogos de los medios de comunicación contemporáneos utilizan metodologías de *hackeo* de *hardware* y doblado de

⁶ Para la elaboración de este marco conceptual hemos desglosado algunas ideas al caso provenientes de Parikka, J. (2012). *What is media archaeology?* Polity Press.

⁷ Metáfora que utilizaremos más adelante.

circuitos para comprender el tiempo de las máquinas, como el enrutamiento de redes, los ritmos de tráfico *ethernet* y los patrones de procesadores.

En el contexto teatral contiguo al cinematográfico, la arqueología de los medios ofrece una lente para significativo para comprender las transformaciones en la narrativa visual y la experiencia del espectador. Desde nuestro ángulo, se conecta con el cine expandido y los *live cinema show* al explorar los aparatos, prácticas e invenciones olvidadas (como el uso de cámara en vivo) que han dado apariencia a las formas contemporáneas de *performance* y otras expresiones artística en las artes escénicas o en las etiquetadas como 'vivas'.

De esta manera, la arqueología de los medios proporciona una base teórica sólida para examinar cómo las tecnologías pasadas y presentes interactúan en el escenario, y cómo la temporalidad y la materialidad influyen en la producción y recepción de obras teatrales contemporáneas.

La crisis del celuloide y el cine expandido

El artículo de Esperanza Collado nos señala que en el mundo del cine, donde la disciplina es fundamental, emerge una crisis palpable: el declive del celuloide y la consiguiente amenaza a la esencia misma de esta forma de arte. Este llamado a la acción surge en un taller dirigido por la artista Tacita Dean en Santander, España, donde resalta la urgencia de concienciarnos sobre la situación crítica del cine en la actualidad.

El cine expandido, en lugar de limitarse a la proyección convencional en una pantalla, busca explorar nuevas formas de narrativa visual y experiencias cinematográficas. Desde instalaciones multimedia hasta performances en vivo, realidad virtual e interactividad, el cine expandido desafía las fronteras tradicionales del cine.

Sin embargo, la teórica nos señala que este concepto, que una vez fue innovador, se ha diluido hasta convertirse en un comodín superficial. Cualquier proyección audiovisual en el contexto institucional se etiqueta fácilmente como cine expandido, desvirtuando su significado original. Esta apropiación trivial no solo denota ignorancia respecto al contexto original de esta práctica, sino que también niega su potencial crítico y de resistencia.

A día de hoy, cualquier cosa se califica como cine expandido; las películas se fragmentan y se exhiben en múltiples pantallas en el contexto del museo, convirtiendo el cine expandido en una versión distorsionada de sí mismo. Esta banalización desdibuja las fronteras entre lo que es y no es cine expandido, junto con socavar su capacidad de desafiar y resistir las normas establecidas.

En este marco, la crisis del celuloide adquiere una dimensión aún más preocupante. La transición del celuloide al formato digital marca un cambio tecnológico, reflejando una transformación más profunda en la industria cinematográfica. La homogeneización de los medios amenaza con eliminar las formas esencialmente diferentes, como el digital y el analógico, reduciendo la diversidad y la riqueza del cine.

Ante esta encrucijada, Collado defiende que es imperativo reevaluar y revitalizar el cine expandido como una forma de resistencia y exploración cinematográfica genuina. Debemos reconocer su potencial para desafiar las convenciones y ampliar los límites de la narrativa visual. Solo así podremos preservar la diversidad y la vitalidad del cine en un mundo cada vez más homogéneo y digitalizado.

En última instancia, el llamado a la acción de Tacita Dean y otros defensores del cine expandido nos insta a reflexionar sobre el futuro del cine y a resistir la tentación de la uniformidad. Solo mediante la exploración audaz y la celebración de la diversidad podremos asegurar que el cine siga siendo una fuente de inspiración y provocación en las décadas venideras.

El teatro de lo performativo y el concepto “realizaciones escénicas”

Hans-Thies Lehmann, a través de su libro *Teatro posdramático*, busca delimitar las escenificaciones poscrisis del drama, ofreciendo aportes para reflexiones futuras. Su objetivo no es clasificar un estilo, sino proporcionar definiciones para “inspirar futuros análisis más detallados” (Lehmann, 1999, p. 33). Este planteamiento resulta útil para comprender las lógicas estéticas que actualmente coexisten entre lo dramático y lo posdramático.

En la introducción a la traducción al castellano del mismo libro, José A. Sánchez (2011) invita a los lectores a participar activamente en la interpretación crítica, contrastando ideas y experiencias:

Corresponde ahora a quien lee abordar la tarea de la comprensión y la crítica, contrastar ideas, instrumentos y modelos con su propia experiencia y memoria de la escena, aportar otros referentes, sugerir otros problemas, plantear nuevas preguntas, leer postteatralmente este libro no desde la butaca de un lector-espectador, sino desde la mesa-pantalla de trabajo de quien practica una lectura agente. (p. 25)

La teoría de Lehmann busca aportar conceptos en lugar de establecer normas. Aunque los elementos del teatro posdramático se alejan de las convenciones tradicionales, es crucial observar cómo esta expresión; evolución teatral de más de setenta años, comparte espacios estéticos con lo dramático.

Por su parte, en el libro *Estética de lo performativo* de Erika Fischer-Lichte, la autora define aspectos estéticos similares a Lehmann. No obstante, a diferencia de él, no nombra el traspaso del *teatro dramático a pos*⁸ como un fenómeno escénico nuevo, sino que delimita una estética para estudiar lo que llama “realizaciones escénicas”. Este término, definido por el teatrólogo Max Herrmann, reemplaza obra por *acontecimiento*⁹, siendo “lo que surge a partir de aquello que acontece entre los que toman parte de ella” (Fischer-Lichte, 2011, p. 74). Fischer-Lichte destaca que el teatro se constituye como arte no a través de la literatura, sino mediante la “realización escénica” que es originada por un “bucle de retroalimentación autopoietico generado entre las acciones y comportamientos de actores y espectadores” (Fischer-Lichte, 2011, p. 325).

Al hablar de “realizaciones escénicas”, se establecen márgenes para comprender la visión estética teatral de lo performativo, en contraste con la amplia definición de performance en la vida, sociedad y escenario.

Esto resulta útil para nuestra comparativa y delimitar que los actos de performance que Collado pone de ejemplo en su artículo sobre cine expansivo, al estudiarlos desde el teatro convencional-contemporáneo tienen márgenes performativos que se delimitan en la escenificación misma, que sin dejar de ser “emergente”¹⁰, son un actos de representación (o repetición)¹¹.

⁸ Las cursivas son nuestras.

⁹ Las cursivas son nuestras.

¹⁰ Tomamos el concepto descrito por Erika Fischer-Lichte, donde sostiene que para el espectador “todo debe parecerles emergente” (Fischer-Lichte, 2011, p. 329).

¹¹ El teatro por esencia es el arte de la repetición en el convivio de lo que sucede entre los dos únicos elementos indispensables para su creación: un intérprete y un espectador (véase Grotowski, Jerzy. (1970). *Hacia un teatro pobre*. México: Siglo XXI Editores, pp. 26-27).

Live cinema show en las “realizaciones escénicas”; ejemplos de proyección cinematográfica y multimedia

Uno de los medios utilizados en las “realizaciones escénicas” son los live cinema show, que se define en simples palabras como “la edición en directo de la imagen proyectada” (Caudeville, 2021, p. 290). Este recurso posee características específicas, como la fragmentación fabular, el uso de tecnología multimedia, la resaltación del artificio y la interpretación naturalista (o hiperrealista) y desdoblada del personaje (Caudeville, 2021, p. 290).

En este orden de ideas, la imagen adquiere un valor privilegiado sobre el diálogo, lo cual ha tomado cada vez más relevancia para cautivar a un tipo de espectador perteneciente a la generación conocida como “nativa digital”. Como señala María Caudeville (2021), “son recursos que han permitido el acercamiento a un espectador inmerso en la cultura de la imagen y ávido de nuevas experiencias teatrales” (p. 294).

Por su parte, Sergio Blanco, director y dramaturgo, quien desarrolló el concepto de *autoficción*¹² y estrenó su obra *La ira de Narciso* en 2015, menciona en una entrevista realizada en Lima, Perú en 2017 durante el Festival de Artes Escénicas que:

El ojo que nos viene a ver al teatro está formado y parasitado por la tele, por los links, por las series televisivas y nosotros no podemos oponernos a ese ojo. Necesita que uno relate algo en un desparpajo de imágenes, en una poética del caos, de lo caleidoscópico. El ojo actual está preparado para atender cuatro o cinco cosas al mismo tiempo. (Advenedizo Digital, 2017)

En este ámbito, para ilustrarlo mejor, a continuación, compartimos una primera imagen que muestra el aporte cinematográfico y de edición multimedia que desarrolla esta herramienta creativa:

Figura 2. Roman Tragedies (2006) bajo la dirección de Ivo Van Hove. En la imagen observamos que el uso de la cámara es visible para el espectador, dando cuenta el procedimiento medial de proyección cinematográfica. Incluso existe un proceso de edición en vivo tanto por el uso de la iluminación y los subtítulos proyectados.



Nota: Kenton, T. (2017).

¹² Las cursivas son nuestras.

El recurso de acercar la imagen produce una “contradicción coherente”, ya que el espectador aprecia tanto el cuerpo fenoménico del actor a través del acercamiento de la pantalla, como el personaje de ficción (semiotizado) mediante el plano general, y viceversa. Esto otorga a la puesta en escena una valoración perceptiva que Fischer-Lichte definió como “multiestabilidad perceptiva”¹³.

Es decir, este tipo de recurso aporta al teatro contemporáneo en la desjerarquización de los sistemas de significación escénicos gracias al aporte multimedia y el uso de encuadres con cámara y proyección. El espectador tiene la posibilidad de decidir dónde observar, debido a que se le ofrece una variedad de significantes según donde ponga su atención.

Tomemos una nueva imagen como ejemplo (figura 3) a partir de la puesta en escena de *Hamlet* bajo la dirección de Thomas Ostermeir, en la que la proyección muestra el rostro acusatorio de los intérpretes que encarnan a Claudio y Gertrudis mientras se actúa la escena de los comediantes que interpretan el asesinato del rey:

Figura 3. Hamlet (2008) bajo la dirección de Thomas Ostermeir. Al igual que la imagen anterior, nuevamente observamos el procedimiento medial con base en los recursos cinematográfica señalados, aunque esta vez la estilización del fondo de proyección es distinta, puesto que no es una pantalla plana, sino que es una cortina que tiene texturas de hilos.



Nota: Pala, P. (2019)

Llegados a este punto y centrándonos en el encuadre proyectado por la cámara, podemos inferir que la acción de acercar la imagen responde también a una era narcisista, donde se resignifica el *voyeurismo*, en nuestras palabras, como una herramienta que busca generar un efecto que siempre ha interesado al teatro y que sin lugar a duda lo posee el cine convencional: entrar en la intimidad de la escena, los personajes o, desde

¹³ Véase Fischer-Lichte, E. (2011). *Estética de lo performativo*. Abada Editores, p. 292-300.

las "realizaciones escénicas" de vanguardias en adelante, los actores. Es decir, gracias al efecto *close-up*¹⁴, en la actualidad, expone ese mundo privado que indaga más allá del personaje. Instala, a través del acercamiento hiperrealista de la imagen, una acción "emergente" provocada por el "acontecimiento" del cuerpo fenoménico del actor, el cual genera un interés mutuo, tanto en quien se muestra como en quien observa.

Hablamos, entonces, de un recurso mediatizado en vivo, con el propósito de ir más allá de la escena de ficción fabular. Sirva de último ejemplo, una tercera imagen a partir de la escenificación de *Endstation Amerika* de Frank Castorf, donde algunas situaciones suceden en la intimidad de un baño invisible para el público, exhibido a través de un procedimiento medial de una cámara que proyecta la imagen en un televisor de los años noventa dentro del escenario (figura 4).

Figura 4. Endstation Amerika (2000) bajo la dirección de Frank Castorf.



Nota: Tauro, P. (2001).

COMPARATIVA ENTRE CINE EXPANDIDO Y *LIVE CINEMA SHOW*: UN ANÁLISIS DESDE LA ARQUEOLOGÍA DE LOS MEDIOS EN EL TEATRO

El análisis comparativo entre el cine expandido y *live cinema show* ofrece una visión esclarecedora sobre cómo la evolución del celuloide y su expresión artística se integran en el ámbito teatral contemporáneo, especialmente en lo que se refiere a las "realizaciones escénicas". Desde una perspectiva de arqueología de

¹⁴ Tomando la definición de *Cambridge Dictionary* "a photograph taken from a short distance that gives a very detailed picture".

*Comparativa del cine expandido y live cinema show:
Tentativas de estudio para arqueología de los medios en el teatro*

los medios, este análisis se centra en examinar los resultados de la interacción entre la imagen y el teatro contemporáneo, así como en destacar los aspectos perceptivos y estéticos que emergen de ambos fenómenos.

El cine expandido, surgido como una respuesta a la crisis del celuloide y la necesidad de explorar nuevas formas de narrativa visual, desafía las fronteras tradicionales del cine al incorporar instalaciones multimedia, *performances* en vivo, realidad virtual e interactividad. Sin embargo, su concepto diluido hasta convertirse en un término genérico que abarca cualquier proyección audiovisual, pone en riesgo su capacidad crítica y de resistencia. En contraposición, *live cinema show* se definen por la edición en directo de la imagen proyectada, destacando la fragmentación fabular, el uso de tecnología multimedia y la interpretación naturalista de los actantes.

Con base en estas ideas, a nuestro juicio, desde la arqueología de los medios, podemos establecer que ambos fenómenos comparten un interés por explorar las culturas mediáticas pasadas y presentes, así como por desafiar las convenciones establecidas. La arqueología de los medios se presenta como una óptica relevante para comprender las transformaciones en la narrativa visual y la experiencia del espectador en el contexto teatral. Al sumergirse "bajo el capó" de las máquinas y circuitos reales, este tratamiento permite entender la materialidad de los medios técnicos a través de la temporalidad como hemos visto en el uso de la cámara y edición en vivo.

Para finalizar, nos gustaría compartir cuatro nuevas imágenes (figura 5) donde podemos observar nuevamente el uso de aparatos cinematográficos, bajo prácticas "extravagantes" del pasado (actos de vanguardia que decantaron en las prácticas del cine expandido) y que resultan novedosas en el presente teatral contemporáneo (los acuñados como *live cinema show*).

Figura 5¹⁵. *Casa de muñecas* (2019) bajo la dirección de Colectivo Zoológico.



¹⁵ De izquierda a derecha y de arriba abajo.



Nota: Escudero, J. A. (2022). 1984-Back To No Future (2021) bajo la dirección de Gob Squad. Fuente: Tuch, D. (2021). Lo oscuro se esconde bajo la alfombra (2023) bajo la dirección de Alejandra Urrutia. Fuente: Vargas, F. (2023)

CONCLUSIONES

El análisis comparativo entre el cine expandido y *live cinema show* desde la arqueología de los medios en el teatro revela una interacción compleja entre la imagen, la tecnología y la actuación en vivo. Estos fenómenos representan una forma de resistencia y exploración cinematográfica que desafía las normas establecidas y amplía los límites de la narrativa visual en el ámbito teatral contemporáneo.

Volviendo a los orígenes de este artículo, la obra de Tacita Dean, sirve como un recordatorio elocuente de la importancia de preservar los procesos analógicos del cine en la era digital. Dean al destacar la diferencia entre el cine y lo digital, subrayando cómo cada medio produce un arte distinto, nos recuerda que los procesos analógicos del cine en celuloide, otorga reflexiones estéticas significativas sobre los usos históricos de la luz a través de técnicas manuales y enmascaramiento que se pueden observar en los recursos empleados en el teatro contemporáneo; asumiendo el teatro *persé* como un proceso intrínsecamente analógico por su convicción de tiempo-cuerpo-presente (y en específico en este caso por el uso de cámara y proceso medial en vivo).

Respecto a las limitaciones la escasez de trabajos que aborden la convergencia entre el cine y el teatro desde esta arista específica y la falta de estudios previos puede dificultar la comparación y un análisis exhaustivo de los fenómenos estudiados, limitando así la profundidad de las conclusiones alcanzadas. Además, la naturaleza multifacética y en constante evolución del cine expandido y *live cinema show* plantea desafíos adicionales para su estudio, ya que estos fenómenos son susceptibles a cambios rápidos y nuevas interpretaciones que pueden no reflejarse completamente en el momento de la investigación. En consecuencia, se recomienda que futuras investigaciones aborden estas limitaciones mediante un prisma interdisciplinario y una mayor colaboración entre expertos en cine, teatro y estudios de medios para proporcionar una comprensión más completa de estos fenómenos emergentes en las artes escénicas contemporáneas.

En definitiva y en conjunto, tanto el análisis comparativo entre el cine expandido y *live cinema show* enfatizan la importancia de mantener viva la tradición cinematográfica en un mundo dominado por lo digital. Estos trabajos nos recuerdan la belleza y la relevancia perdurable de los procesos analógicos del cine, incluso en la era tecnológica actual, porque finalmente como hemos visto, lo nuevo siempre estará compuesto por lo antiguo.

REFERENCIAS

- Advenedizo Digital [Advenedizodigital]. (2017, marzo 17). *Entrevista a Sergio Blanco* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=b_HbclDWg_E
- Caudevilla, M. (2021). Live Cinema Show. En J. Martínez & J. G. López-Antuñano (Eds.), *El análisis de la escenificación*. Fundamentos.
- Collado, E. (2013). El cine y su resonancia en el espacio: Una aproximación al cine expandido contemporáneo en España. *Arte y Políticas de Identidad*, 8, 115–136. <https://revistas.um.es/reapi/article/view/191671>
- Debray, R. (2001). *Introducción a la mediología*. Paidós.
- Fischer-Lichte, E. (2011). *Estética de lo performativo* (D. González & D. Martínez, Trans.). Abada.
- Grotowski, J. (1970). *Hacia un teatro pobre*. Siglo XXI Editores.
- Groys, B. (2002). Sobre lo nuevo. *Artnodes*, (2). <https://raco.cat/index.php/Artnodes/article/view/53044>
- Hormigón, J.A. (2008). *Trabajo dramático y puesta en escena* (3a ed.). Publicaciones de la Asociación de directores de escena de España.
- Lehmann, H.-T. (1999). *Teatro Posdramático*. CENDEAC.
- Parikka, J. (2012). *What is media archaeology?* Polity Press.
- Prensky, M. (2001). Digital native, digital immigrants. *On the horizon*, 9(5).
- Sánchez, J.A. (2011). Para una lectura postteatral de Teatro posdramático. En H.-T. Lehmann (Ed.), *Teatro Posdramático*. CENDEAC.
- Sánich-Biosca, V. (2015). *Cine y vanguardias artísticas: conflictos, encuentros, fronteras*. Paidós.