

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COSTA RICA

Centro de Investigación, docencia y extensión artística
CIDEA

Escuela de Arte Escénico

Documento Final de Graduación
Para optar por el grado de Licenciatura en Artes Escénicas

EL CUERPO Y LA IDENTIDAD

Laboratorio de puesta en escena sobre la relación entre el cuerpo, la identidad y la intermedialidad.

Modalidad:
Proyecto de Graduación

Comité Asesor
Tutora:
Dra. Paula Rojas Amador (PhD)

Lectores:
MEL. Julio Barquero Alfaro
Mag. Vera Ramírez Briceño

Estudiante:
Bach. Eladio Morera Murillo

Noviembre, 2023

EL CUERPO Y LA IDENTIDAD

Laboratorio de puesta en escena sobre la relación entre el cuerpo, la identidad y la intermedialidad.

DEDICATORIA

A mi madre **Carmen**, que siempre me ha dejado soñar y volar.

A mi padre **Marino**, que me ha hecho racional y pensante.

A mi hermana **Nidia**, que me ha enseñado la disciplina y el sentido de responsabilidad.

A mi hermano **Alfonso** que me ha enseñado que el cuerpo se acaba, más no el amor.

A mi hermano **Gerardo** que desde niño es un ángel.

A **mí**, porque los castillos también se construyen con sueño y paciencia.

A **Paula** que me ha enseñado siempre a dar un paso más y siempre ser bambú.

A **Julio** que me ha enseñado que el teatro es una excusa para expresar lo de adentro.

A **Verita** porque la familia a veces no tiene la misma sangre.

A G R A D E C I M I E N T O S

A la escuela de Arte Escénico de la Universidad Nacional, a su director *Janko Navarro Salas* y Sub- directora *Mabel Marín*, al proyecto L.E.D a cargo de la *Dra. Paula Rojas*, al grupo de Teatro Se'wak a cargo del MEL. *Julio Barquero* e integrantes de la generación 2022, en especial a: *Nadia Acuña, Daniel J. Vargas, Axel Valenzuela, Manuel Blum, María Webb, María José Céspedes, y Karina Guzmán* cada uno de ustedes fue parte fundamental de este trabajo; y al Centro de Estudios Generales de la Universidad Nacional. A *Juan de Dios Quirós* por ser mi intérprete y compañero escénico en esta maravillosa experiencia. A *Vera Ramírez Briceño* por enseñarme que el teatro es vida, pero también responsabilidad. A mis compañeros LED: *Melvin Parrales, Manfred Ramírez, José David Chinchilla y Silvia Soto* por acompañarme y aprender de ellos sobre el teatro y la tecnología, a mi compañera de bachillerato *Claudia Valverde* gracias por caminar conmigo por esos cuatro años, a los conserjes y personal administrativo en especial a *Susan, Alex, Rocío, Yida, Annia y Nela*. A *Andrea Charod* por enseñarme el teatro desde las cabinas y desde otros ojos. A cada uno de mis profesores desde el inicio del bachillerato hasta el final de la licenciatura, porque de cada uno aprendí y conocí este grandioso arte. A la vida por haberme dejado llegar hasta aquí.... Solamente gracias, *Ela*.

T A B L A C O N T E N I D O S

| | |
|---|----|
| Fragmento 01..... | 8 |
| Metodología..... | 10 |
| Fragmento 02..... | 13 |
| El Cuerpo..... | 14 |
| La Identidad..... | 17 |
| La Intermedialidad..... | 19 |
| Los Referentes Artísticos aplicados a la investigación. | 22 |
| Dreams. Instalación artística..... | 22 |
| Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?..... | 24 |
| Levitation - Levitation 2 | 26 |
| Fragmento 03..... | 28 |
| Etapa 01: El Cuerpo y su Contexto. | 29 |
| Etapa 02: El Cuerpo y la identidad. | 42 |
| Etapa 03: El Cuerpo en relación con la intermedialidad. | 57 |
| Fragmento 04..... | 72 |
| Referencias..... | 81 |
| Tabla de fuentes de figuras..... | 83 |

T A B L A D E F I G U R A S

| | |
|---|----|
| Figura 1. Toyo Ito | 23 |
| Figura 2. Dreams. Instalación Artística..... | 23 |
| Figura 3. Collage. Just What Is It Makes Today' Homes So Different? | 25 |
| Figura 4. Levitation (2016)..... | 26 |
| Figura 5. Levitation (2021)..... | 27 |
| Figura 6. Secuencia de puesta en escena. | 29 |
| Figura 7. Ubicación Espacial | 30 |
| Figura 8. Descripción de Puesta en Escena. | 31 |
| Figura 9. Capacitación e Introducción al L.E.D..... | 34 |
| Figura 10. Capacitación e Introducción al L.E.D..... | 35 |
| Figura 11. Investigación del equipo tecnológico. | 36 |
| Figura 12. Espacio seleccionado..... | 37 |
| Figura 14. Combinación de elementos físicos y proyecciones..... | 38 |
| Figura 13. Incorporación de elementos físicos. | 38 |
| Figura 16. Secuencial el cuerpo proyectado..... | 39 |
| Figura 15. Ciudad proyectada. | 39 |
| Figura 17 - Relaciones Cuerpos - Ciudad..... | 40 |
| Figura 18 - Juegos escénicos..... | 40 |
| Figura 20. Museo Contextual. | 41 |
| Figura 19. Introducción a la herramienta digital | 41 |
| Figura 21. Secuencia de puesta en escena..... | 42 |
| Figura 22. Ubicación Espacial..... | 42 |
| Figura 23. Secuencia Final..... | 42 |
| Figura 24. Secuencia Final..... | 44 |
| Figura 25. Dinámica Corporal..... | 47 |
| Figura 26. Ejercicio de proximidad..... | 47 |
| Figura 27. Escogencia de Sitio..... | 48 |
| Figura 28. Posicionamiento de proyectores..... | 49 |
| Figura 29. Búsqueda de alteración de la perspectiva..... | 50 |
| Figura 30. Estudio Cuerpo - Proyección..... | 50 |
| Figura 31. Estudio de la proyección como elemento expresivo..... | 51 |
| Figura 32. Atmósfera Escénica..... | 52 |
| Figura 33. Proyección como elemento de estímulo..... | 53 |

| | |
|--|----|
| Figura 34. Proyección como narración visual..... | 54 |
| Figura 35. Cuerpo proyecto vs Cuerpo presente..... | 55 |
| Figura 36. Estudio Cuerpo – Proyección a nivel de piso..... | 56 |
| Figura 37. Secuencia de Puesta en Escena..... | 57 |
| Figura 38. Ubicación Espacial..... | 58 |
| Figura 39. Secuencia Final..... | 60 |
| Figura 40. Collage de la estructura de croma..... | 62 |
| Figura 41. Investigación de la luz para el croma..... | 63 |
| Figura 42. Investigación de la luz para el croma con intérprete..... | 64 |
| Figura 43. Ubicación de las luminancias..... | 65 |
| Figura 44. Pruebas de proyección..... | 66 |
| Figura 45. Montaje técnico..... | 66 |
| Figura 46. Ejercicio para la creación de la puesta en escena..... | 67 |
| Figura 47. Exploración de la Instalación Escénica..... | 68 |
| Figura 48. Grabación de material audiovisual..... | 69 |
| Figura 49. Pruebas de la Instalación Artística Escénica..... | 70 |
| Figura 50. Puesta en escena final..... | 71 |
| Figura 51. Instalación Teatral..... | 76 |
| Figura 52. El Cuerpo y la Identidad..... | 80 |

Fragmento 01

Introducción

El Trabajo Final de Graduación (TFG) titulado: **El Cuerpo y la Identidad**, bajo la modalidad de proyecto de graduación, se presenta como un laboratorio de puesta en escena, que explora e investiga las relaciones y conexiones entre el cuerpo, la identidad y la intermedialidad. La motivación para realizar este estudio se deriva en comprender a nuestro cuerpo como un elemento sensible, de naturaleza cambiante y transformable que fortalece la construcción de la identidad a través de diferentes formas de expresión, una de ellas, las artes escénicas. Desde este escenario, el cuerpo se expresa como un medio variable que puede ser dimensionado en diferentes espacios tales como: el espacio físico y el espacio digital, por su parte, la identidad refleja una parte de quienes somos, cómo nos percibe el entorno social y como nos identificamos nosotros mismos. La intermedialidad implica la zona de convergencia de diferentes medios para experimentar el teatro, la tecnología, la imagen y el sonido en beneficio de adquirir nuevos conocimientos para la puesta en escena del siglo XXI.

La semilla de este TFG nace a partir del descubrimiento de la transformación de mi propio cuerpo en el proceso artístico-formativo en la Escuela de Arte Escénico (EAE), de la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA). El bagaje, habilidades y destrezas adquiridas en los cuatro años del bachillerato y los dos años de licenciatura, me llevaron a interpretar que los procesos son primeramente pequeños pasos, que pronto se convierten en caminos y después en grandes trayectos, son medios para conocerse a uno mismo y que tanto el cuerpo como la identidad no son elementos estáticos, sino que se construyen desde uno mismo, desde un querer, desde una acción, de una palabra, de una afirmación, de un no, pero más que todo, de una aspiración.

Después del abordaje de temas de carácter social como la esclavitud moderna dentro del AEB-501-Taller de experimentación y la participación dentro del Colectivo Humanista Teatro Se'wak del Centro de Estudios Generales (CEG) de la UNA, comenzaron a surgir inquietudes escénicas en conocer como el espacio podría influir en la conformación del cuerpo del artista y a su vez, como esta relación podría generar un tipo de identidad que pudiera manifestarse en distintos medios. La previa formación en Arquitectura en la Universidad de Costa Rica (UCR) estableció el soporte para percibir el vínculo del cuerpo con el espacio, pues tanto desde la perspectiva arquitectónica como la escénica, el cuerpo conforma la base para la creación y el diseño.

Dentro de los objetivos de investigación, de mi análisis académico se encuentra: crear un laboratorio de puesta en escena, a partir de un proceso de investigación-creación que relacione

el cuerpo con su espacio, la identidad y su vinculación con la intermedialidad, con el fin de desarrollar nuevas perspectivas de correspondencia entre el cuerpo y las artes escénicas. Para esto los objetivos específicos son: explorar el rol del cuerpo influenciado por un contexto globalizado y a la vez fraccionado como un medio para generar dramaturgia para la puesta en escena, vincular el cuerpo con los principios de identidad que logren generar pautas para el desarrollo de un proceso creativo escénico, desarrollar estrategias de mediación apoyadas en la intermedialidad que identifiquen enlaces con la puesta en escena que permitan llevar al cuerpo a otros espacios de interacción y crear una sistematización de la experiencia de laboratorio con el fin de localizar elementos dentro del proceso creativo que profundicen en los hallazgos para la conformación de una puesta en escena.

Este trabajo de investigación comprende múltiples perspectivas de pensamiento que integran diferentes campos de conocimiento como las artes escénicas, la sociología, la antropología, la semiótica, la psicología y la educación. Esta diversidad de enfoques, permiten edificar un pensamiento más crítico sobre las relaciones que desde el teatro se pueden asociar con el cuerpo, la identidad, el espacio y la intermedialidad.

Desde las artes escénicas, exploramos cómo el cuerpo es un medio de expresión, desempeñando un papel fundamental en la construcción de la identidad de los intérpretes y en las relaciones que se pueden establecer con los espectadores. La sociología y la antropología proporcionan una perspectiva sociocultural, analizando cómo el teatro puede reflejar y cuestionar las dinámicas sociales, y cómo estas pueden influir en la formación de la identidad individual y colectiva. La semiótica posibilita a entender el estudio de los signos y símbolos en el teatro, y cómo estos contribuyen a la construcción de significados. La psicología ofrece una comprensión de los aspectos cognitivos relacionados con el hecho teatral y su impacto en la percepción de la identidad. La educación nos lleva a explorar el potencial pedagógico del teatro como herramienta para el desarrollo de habilidades y la promoción de la identidad. Estos puntos de encuentro entre las disciplinas nos permiten analizar de manera más completa las relaciones entre el cuerpo, la identidad, el espacio y la intermedialidad en el contexto teatral, abriendo nuestra percepción en cómo entender las artes escénicas de nuestros días.

Metodología.

El proyecto se plantea desde la investigación-creación, que como lo indica la investigadora teatral Josette Féral (2009) en su artículo: *Investigación y creación de la revista*

catalana especializa en estudios escénicos: Estudis Escènics: Quaderns del'Institut del Teatre, la investigación-creación incluye una parte de creación y una reflexión escrita, que acompaña el trabajo de creación. Este tipo de proceso artístico propone un aprendizaje mixto que combina la práctica y la teoría. La investigación-creación, explica Milena Grass Kleinner en: *La investigación de los procesos teatrales: Manual de uso* (2011) es un proceso de generación de nuevo conocimiento, el cual, se inscribe en una creación de carácter creativo. La Investigación – Creación tiene como objetivo entender el fenómeno estudiado desde la relación de sus partes, lo que permite que el investigador- creador pueda involucrarse con los elementos a investigar, generando vínculos participativos con su objeto de estudio, esto con la finalidad de percibir lo que sucede y después comprenderlo.

Esta propuesta inició con una parte práctica entre los meses de marzo y diciembre del año 2022 y concluye con el proceso de sistematización y síntesis en noviembre del 2023. El TFG se desarrolla a partir de un proceso de laboratorio conformado por tres fases de laboratorio. Las etapas tuvieron un carácter progresivo y acumulativo en donde, por cada etapa finalizada se presentó una socialización de lo desarrollado tanto a nivel teórico como a nivel artístico. Las mismas se presentan a continuación:

Laboratorio 01 - El Cuerpo y su espacio: Esta etapa desarrolla un laboratorio de puesta en escena a partir de las relaciones que se encuentran entre el cuerpo y la ciudad. A nivel tecnológico se explora el cambio del cuerpo por la influencia de un centro urbano y ¿cómo se construye dramaturgia para un cuerpo influenciado por su entorno? A nivel técnico, se desarrolla la exploración del videomapping en el espacio y el tratamiento de la imagen digital para la proyección.

Laboratorio 02 – El Cuerpo y la Identidad, como resultado de la etapa 01, se realizan enlaces entre el cuerpo y la identidad, desde un espacio social, un espacio expresivo y un espacio de construcción. La tecnología aporta el elemento de interacción entre el cuerpo que se encuentra en escena y los cuerpos proyectados. Se trabaja desde vincular el cuerpo con los principios de identidad e identidades múltiples que logren generar pautas para el desarrollo de un proceso creativo escénico. A nivel técnico, se desarrolla el estudio del cuerpo desde el espacio, la imagen digital y la descomposición de esta. También, la exploración de la proyección desde múltiples pantallas.

Laboratorio 03 – El Cuerpo en relación con la Intermedialidad, resultado de la etapa anterior, desarrollan estrategias de mediación apoyadas en la intermedialidad que identifican enlaces con la puesta en escena que permiten llevar al cuerpo a otros espacios de interacción. A nivel tecnológico se busca crear a partir de un proceso intermedial vínculos entre el cuerpo y la identidad, tomando como referencia el hecho escénico como una instalación artística. A nivel técnico se explora la proyección desde múltiples pantallas, la convivencia entre las luminarias y la proyección, el tratamiento del color y la generación de instalaciones con carácter inmersivo.

Las sesiones de trabajo diario fueron registradas por medio de bitácoras de trabajo, que incluían: cuadernos de anotación de ideas escritas y gráficas, levantamiento fotográfico, grabación e implementación de texturas, exploración con intérpretes, aprendizaje y manejo de software especializado, manejo de herramientas técnicas, revisión con tutora y reflexión de lo vivido en cada sesión. Este documento final de graduación se divide en cuatro fragmentos principales:

Primeramente, la introducción al documento, el objeto de estudio y la metodología.

En segundo lugar, la teorización de los conceptos de: identidad, cuerpo e intermedialidad relacionados con los referentes artísticos.

En tercer lugar, el proceso de la experiencia de laboratorio enfocado en comprender lo planteado en el marco conceptual, la parte creativa y práctica del T.F.G.

Finalmente, las reflexiones y síntesis del proceso de sistematización del T.F.G

Esta investigación es ganadora del fondo concursable FOCAES – Investigación TFG 2022, por parte de la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad Nacional (UNA) y se desarrolla en conjunto con el Laboratorio Escénico Digital (LED) de la Escuela de Arte Escénico (EAE), el cual pertenece al Programas, Proyectos y Actividades Académicas (PPAA) de la UNA y está a cargo de la Dra. Paula Rojas Amador y la agrupación Teatro Se'wak del Centro de Estudios Generales (CEG) de la UNA, a cargo del MEL. Julio Barquero Alfaro desde hace nueve años.

Fragmento 02

Conceptos Teóricos

A continuación, se elabora un marco conceptual que profundiza a fondo los conceptos de: Cuerpo, Identidad e Intermedialidad, los cuales, establecen el cimiento para desarrollar la base teórica que apoya esta investigación. Además, proporcionan una guía para el entendimiento del proceso de laboratorio y las reflexiones finales de este TFG.

El Cuerpo

¿Cómo se manifiesta el cuerpo en las artes escénicas?

El cuerpo como núcleo de creación del artista escénico, representa el medio material que conforma al ser humano y es el vehículo que le ayuda a comprender su entorno. El actor y dramaturgo argentino Juan Carlos Gené desarrolla en el texto *Veinte temas de reflexión sobre el teatro* publicado en el 2012, que el teatro es la más corporal de las creaciones culturales, definiendo al teatro como: “una celebración de la vida en su sentido místico, consistente en una manifestación vital de cuerpos humanos, en un espacio y un tiempo determinados y que accionan ante un espectador, una ficción irreplicable conformada por vínculos humanos en crisis”. (Gené, 2012, p.8). Ampliando la idea, el teatro es el espacio donde los intérpretes emplean sus cuerpos como medios para generar ideas y crear narraciones desde un arte vivo que se convierte en una experiencia única y efímera.

Duvignaud (1966) visualiza al teatro como una manifestación cultural que muestra la complejidad de una sociedad en un momento específico, considera al teatro como un espacio vital para la expresión, la exploración y el entendimiento de las dinámicas humanas. “La aventura del teatro es la de un arte que cambia de función y hasta de naturaleza” (Duvignaud, 1966, p.61). Es decir, el teatro considerando la puesta en escena no es una exposición de la vida, sino un espacio primordial para expresar, explorar y percibir las complejas interacciones humanas que se desarrollan a partir de la proximidad y de la relación de los elementos con el cuerpo. Este autor también esboza que el hecho escénico contribuye a percibir el tema de la identidad, pues a través de la antropología teatral las personas logran ver como se ven a sí misma y a sus similares. Es decir, el teatro conforma una dinámica social donde las personas comparten diferentes puntos de vista y logran vincularse con las experiencias de los otros.

Bajo una perspectiva centrada en la exploración del artista teatral, Grotowski (1968) argumenta desde las vanguardias teatrales de mediados y finales del siglo XX, que el elemento

esencial del teatro es el cuerpo, debido a que la presencia corporal del intérprete es fundamental para el teatro.

“El actor es un hombre que trabaja en público con su cuerpo, ofreciéndolo públicamente; si este cuerpo no muestra lo que es, algo que cualquier persona normal puede hacer, entonces no es un instrumento obediente capaz de representar un acto espiritual”. (Grotowski, 1968, p.27).

En otras palabras, el cuerpo en la puesta en escena es el órgano expresivo del hecho teatral, donde el intérprete revela su esencia no solo con la presencia física del cuerpo, sino con las acciones que realiza aun dentro del campo de una ficción. La esencia implica desprenderse de las barreras físicas y mentales que limitan a un cuerpo. “El cuerpo debe liberarse de toda resistencia; debe cesar virtualmente de existir”. (Grotowski, 1968, p.30). Por consiguiente, el cuerpo trasciende la realidad material, permitiendo que el teatro sea más una experiencia de convivencia entre el intérprete y el espectador.

Este pensamiento se enriquece desde la visión de cuerpo del intérprete e identidad propuesta por Sebiani (2012), el cual, reconoce el papel del cuerpo en los procesos creativos, con la idea de “cuerpografía”. Esto quiere decir, que las maneras en que las experiencias corporales, la cultura y la identidad de los intérpretes se unen, se desarrollan trayectos que provocan que el cuerpo sea entendido como un elemento que deja trazos o huellas; “se trata de una posibilidad para entender el trayecto/historia del cuerpo de los intérpretes-creadores en un proceso creativo. Dichas *Cuerpografías* corresponden al entendimiento del cuerpo como un campo en constantes transformaciones” (Sebiani, 2012, p.7). Entonces, si grafía refiere a la representación de algo mediante gráficos, imágenes o escritura, la cuerpografía que explica el autor, nos lleva a comprender al cuerpo como un elemento de carácter artístico, cultural y espacial que deja un registro, el cual es, una forma de interacción corporal que está en constante adaptación y evolución.

Se suma la idea de Bogart (2007) que postula que la conexión entre intérpretes y espacio es fundamental para que suceda la acción dramática, resaltando que el espacio es afectado según las dinámicas que se establecen entre: el cuerpo en el espacio, el cuerpo en relación con la arquitectura, el cuerpo en relación con otros cuerpos.

“Tanto en la vida real como en el escenario, tendemos a colocarnos de forma educada entre 60 centímetros y a menos de un metro de distancia de nuestro interlocutor. Cuando somos conscientes de las posibilidades expresivas de las Relaciones Espaciales en el escenario, comenzamos a trabajar con menos "educación" pero con distancias más dinámicas recurrir a proximidad o separación extremas”. (Bogart, 2007, p.37).

Con lo anterior, podemos establecer que el cuerpo presente en la puesta en escena genera la acción teatral a partir de las relaciones espaciales. Estas relaciones implican que el cuerpo interactúa con un entorno de características tridimensionales, (ya que el cuerpo también es tridimensional) donde el espacio físico afecta el movimiento, la proximidad y la interacción tanto de los intérpretes como los espectadores, por lo cual, podemos considerar al cuerpo como un elemento de composición espacial, que al interactuar modifica el espacio, originando nuevos cambios al entorno.

Esto de la espacialidad del cuerpo es afirmada por Sebiani (2012) como *arquitecturas efímeras*, es decir, cuerpo y espacio logran una relación simbiótica donde la afectación del cuerpo produce una repercusión en el espacio y viceversa. “Estas arquitecturas efímeras están impregnadas de la adquisición/cruzamiento de informaciones, así como de sus múltiples lecturas, reconociendo la infinidad de cuestiones del soma (carne-mente emoción-espíritu) del cuerpo” (Sebiani, 2012, p.8). Por tanto, el cuerpo en la puesta en escena es un tejido vivo de múltiples capas que se cruzan en el hecho escénico, y logran en una temporalidad determinada, evidenciar al cuerpo como un medio portador de la experiencia humana.

El cuerpo del artista es un componente en constante transformación que conlleva el trayecto e historia del intérprete. Es decir, el cuerpo es la frontera y punto de contacto para el aprendizaje de la cultura que irremediablemente están relacionadas con la identidad y las artes escénicas. El cuerpo no solo existe en un espacio físico, sino que también ocupa un lugar en el mundo social y cultural. Este espacio corporal puede ser tanto privado como público. El ámbito privado se refiere a la experiencia interna y personal del cuerpo, mientras que el público se relaciona con la percepción y la interacción con otros individuos en el espacio compartido.

La Identidad

¿Qué es la identidad?

Desde la óptica de la psicología, Brito (2008) desarrolla la identidad como un proceso complejo y dinámico, que se encuentra en continua transformación y está asociado tanto a la educación como a las prácticas culturales, y es el medio donde los seres humanos asumen aquellos elementos que los identifican y les dan sentido de pertenencia. “Los sentidos de pertenencia y de referencia que tengan los individuos y grupos sociales en sus distintas interacciones resultan fundamentales en la configuración de la identidad y, por tanto, en el proceso de aprendizaje cultural y social compartido” (Brito, 2008, p.36). Según los diversos grupos sociales, donde los individuos generan vínculos, la formación identitaria parte de un fenómeno individual, que cambia a un fenómeno colectivo, que a su vez se modifica, para crear nuevos sentidos de pertenencia. “Al coexistir lo homogéneo con lo heterogéneo, se configuran y definen los rasgos identitarios, primero desde lo individual y en la interacción con lo social” (Brito, 2008, p. 36). Es decir, la identidad colectiva se desarrolla a partir de nexos que pueden generar puntos de encuentro, referencia, diferencia y diversidad de las identidades individuales.

Por conclusión, elementos vivenciales como: los espacios simbólicos, el territorio físico, la historicidad, la subjetividad, la memoria, la tradición, la cultura, entre otros, son medios que comprueban que la identidad no se puede definir como algo absoluto, al contrario, debe ser vista como un lugar de aprendizaje y construcción a través del intercambio de experiencias.

En el mismo sentido, Brito (2008) resalta que la diversidad identitaria, es un canal de apropiación de nuestras sociedades contemporáneas, ya que, más que homogeneizar la cultura, la identidad logra problematizar y desarrollar nuevas visiones sobre el mundo actual. La coexistencia entre identidades tales como: las colectivas, étnicas, territoriales, generacionales, de género, clase social, preferencia sexual e inclusive tecnológicas, implica como la simultaneidad e influencia de referentes socioculturales transforma continuamente lo que un individuo percibe como algo que lo identifica. “La identidad se convierte en una construcción simbólica, asociada a determinados sentidos y significados que le atribuyen carácter, estructura y funcionalidad” (Brito, 2008, p. 38). En síntesis, la percepción y autoimagen de cómo una persona se reconoce lo involucra a crear significados propios sobre sí mismo, es así como logra interpretar y reinterpretar dentro de su entorno social, en consecuencia, la identidad no puede

verse como un concepto absoluto, más bien, se configura en torno a su contexto en busca de nuevos códigos.

En esta búsqueda, la tecnología aparece como un nuevo camino para entender la identidad desde el medio virtual en espacios no tradicionales. “El acceso a las nuevas tecnologías de las comunicaciones y la informática mediatiza los procesos educativos y aporta otros saberes comunicativos que producen, también, impactos en la formación y configuración de las identidades” (Brito, 2008, p. 40). Esto significa, que el entorno digital representa un nuevo lugar para la manifestación del proceso identitario, el cual extiende y replica los vínculos de identificación mediante la interacción en línea y la participación digital en espacios virtuales. El uso de: perfiles, representaciones gráficas, redes sociales y presencia en comunidades digitales, son ejemplos del fenómeno identitario en línea, ya que las personas están compartiendo información, ideas, intereses o experiencias de manera recíproca.

En la misma línea, en términos de las ciencias sociales, Giménez (2005) define a la identidad como un concepto que se construye a partir de materiales culturales que tienen como función la apropiación de ciertas características por parte de los actores sociales, tanto desde una perspectiva individual como colectiva. “La identidad no es más que la cultura interiorizada por los sujetos, considerada bajo el ángulo de su función diferenciadora y contrastiva en relación con otros sujetos” (Giménez, 2005, p.5). También explica, que la mejor manera de entender la identidad es a través de la interacción social, ya que todo proceso de interacción, de los cuales son parte los procesos artísticos, implican un reconocimiento por parte de las personas involucradas de cierta parte de su identidad, la cual, puede ser reconfigurada o tener un nuevo sentido.

Con respecto al teatro contemporáneo, el teórico en estudios teatrales, Pavis (2016) observa que la identidad es un concepto que permite reconocer un elemento como único e idéntico pero que está sujeto a la diferencia, al cambio y a la acción. Los tipos de identidad como: la nacional, la étnica, la de género, la profesional y demás, deben ser comprendidas como elementos que podrían colaborar en la formación de una identidad parcial, mas no definir una identidad total, porque las personas a través de su contexto asumen múltiples identidades. “La globalización, al extender los tipos de identidad, ha permitido al teatro, en efecto, extender su territorio a muchas otras prácticas espectaculares, y aceptar otros cuestionamientos teóricos”. (Pavis, 2016, p.171). Es decir, el teatro ante una realidad plural, heterogénea y móvil se ha

convertido en un material cultural, que construye identidad en la puesta en escena a partir del intercambio entre sus participantes. Y un medio para entender estas relaciones es el cuerpo.

La Intermedialidad

¿Cómo entendemos la intermedialidad?

Desde el ángulo de la investigación intermedial, Mariniello (2009) define a la intermedialidad como un término polimorfo (que describe algo que tiene múltiples formas y puede manifestarse de diversas maneras) que se distancia de la representación, para colocarse en el pensamiento de la mediación; “la intermedialidad se enfoca en las relaciones y entiende las sustancias como puntos relacionales que demandan (y permiten) un profundo cambio en la manera como pensamos y operamos” (Mariniello, 2009, p.59). Así pues, para generar un entorno intermedial, los elementos atraviesan sus límites individuales para generar enlaces entre sí y transformarse. Mariniello (2009) explica:

Nosotros hemos llegado a pensar la intermedialidad como el conjunto de condiciones que hacen posible los cruzamientos y la concurrencia de medios, el conjunto de figuras que los medios producen al cruzarse, la disposición potencial de los puntos de una figura en relación con los de otra. La intermedialidad es el conocimiento de sus condiciones, de la posibilidad de múltiples figuras, de la eventualidad con que los puntos de una figura remiten a los de otra. (Mariniello, 2009, p.64)

Apoyando lo anterior, Rojas (2021) expresa desde las artes escénicas, que la intermedialidad es un concepto complejo, que se ha fortalecido con el desarrollo de los medios digitales, y debe ser entendido desde un pensamiento relacional, donde se resaltan las conexiones en que los componentes involucrados interactúan; “la intermedialidad coloca el acento sobre las relaciones y las interacciones entre los diferentes actores implicados en el proceso, en lugar de un estudio individual o aislado de los componentes” (Rojas, 2021, p.47). Para la puesta en escena a partir de la investigación-creación, la intermedialidad se puede comprender en los puntos de unión que genera la mezcla de elementos visuales, auditivos y tecnológicos con los hechos escénicos que suceden en vivo.

Adicionalmente y de acuerdo con Salas (2018), desde la investigación en artes, la intermedialidad logra integrar elementos que en esencia son diferentes entre sí; “la

intermedialidad se refiere a asuntos que, si bien están relacionados, son fundamentalmente distintos” (Salas, 2018, p.61). Por tanto, la intermedialidad se explica cómo la combinación de varios medios que pueden complementarse y generar relaciones. En el campo de la escena teatral, la intermedialidad se desarrolla a partir de la interacción de elementos como: la interpretación, el movimiento, el sonido, la luz, la imagen, el video, la tecnología digital, entre otros.

Mariniello (2009) manifiesta el valor de lo técnico para las relaciones intermediales, debido a que dichos elementos son intrínsecos para que suceda la intermedialidad. “A este nivel es ya necesario reconocer la importancia de lo que está en juego en la intermedialidad. Ésta reconoce en la técnica una dimensión central y revela su presencia ahí donde se había vuelto invisible” (Mariniello, 2009, p.62). Así, lo técnico representa un puente visible que adapta los elementos de un proceso intermedial, en nuevos medios como lo puede ser el teatro y la tecnología digital. “La revelación de la técnica como acontecimiento permite repensar el lenguaje, la escritura, la danza, el teatro, la escultura, la pintura, cualquier otro medio, fuera del “gran relato” moderno de la representación” (Mariniello, 2009, p.81). De modo que, los aspectos técnicos en el entorno intermedial son una posibilidad para la creación teatral, ya que la tecnología ha abierto la puerta para entender al hecho escénico, no solo desde la representación, sino más bien, desde un pensamiento más contemporáneo y multiforme.

Salas (2018) observa que la intermedialidad por efecto de la evolución tecnológica, ha provocado una mayor integración de varias materialidades que antes solo se lograban entender de manera individual; “el concepto supuso un desplazamiento del análisis de los medios como entidades aisladas a uno enfocado en las relaciones entre estos” (Salas, 2018, p.62). De ahí que, en el campo escénico, la intermedialidad brinda la posibilidad de descubrir en estos vínculos, nuevas formas para la experiencia escénica a partir del uso de medios digitales tales como: la proyección audiovisual, el sonido inmersivo y la iluminación digital.

Junto con lo mencionado, Salas (2018) resalta que la intermedialidad ocurre a partir del proceso de intercambio de los elementos puestos a interactuar, por consiguiente, no es un resultado que se pueda predecir con antelación desde la teorización; “la intermedialidad se presenta no como un cuerpo teórico consolidado, sino como una serie de recursos epistemológicos y metodológicos que ponen el acento en el acontecimiento de la mediación” (Salas, 2018, p.65). Entonces, son las artes vivas como el teatro, un espacio adecuado para la generación de procesos intermediales, ya que, el hecho escénico contemporáneo se compone

de la creación de vivencias tanto para el intérprete como para el espectador. “El espacio de la intermedialidad es el espacio híbrido donde el discurso se abre a lo visible y la visualidad se convierte en discursiva en un movimiento que perturba la construcción lingüística y filosófica que las tenía separadas” (Mariniello, 2009, p.77). La intermedialidad es el lugar donde las acciones del intérprete escénico, las palabras e imágenes se logran interconectar expandiendo el teatro a nuevas posibilidades y dinámicas.

En un proceso intermedial, Salas (2018) señala que la exploración e investigación dependen de la flexibilidad y el cambio de perspectiva con que se piensa el objeto de estudio; “la perspectiva intermedial exige una apertura de parte del investigador, quien descubre múltiples vías para acceder a sus objetos” (Salas, 2018, p.66). Por ende, la intermedialidad permite que el trabajo escénico pueda ser abordado desde múltiples enfoques, creando dispositivos más dinámicos e interactivos para la puesta en escena. Adicional, Thénon desde la teatrología comenta sobre los procesos intermediales:

El objeto resultante de los procesos intermediales abre el espacio de la recepción hacia un precario equilibrio que se resuelve a cada momento, en el desplazamiento posible, hacia lo otro, a través de lo otro, y este desplazamiento, a la manera de un cometa, permite que lo que puede ser visible se vuelva visible en el momento único e irrepetible de cada observación. (Thénon, 2017, p.135).

Desde el punto de vista de Salas (2018), las prácticas artísticas que abordan la intermedialidad desarrollan una mayor síntesis entre sus medios, en consecuencia, es difícil definir donde empieza un elemento o donde termina otro; “lo intermedial se desarrolla en una región fronteriza, allí donde es imposible discernir si se trata de danza o teatro” (Salas, 2018, p.72). De manera que, la intermedialidad funciona como un sistema con conexiones múltiples entre sus componentes lo que hace que un dispositivo escénico pueda ser pensado y ejecutado desde una variedad de asociaciones y perspectivas. Teniendo en cuenta a Salas (2015) las intermedialidades se asocian a la creación de un acontecimiento y a la acción de este, “se suele llamar intermediales al fenómeno y a la práctica en la que se encuentran al menos dos medios” (Salas, 2015, p.8), en otros términos, la intermedialidad es una manifestación que se crea al mismo tiempo, que puede ser estudiada y transformada, brindándole a la puesta en escena un carácter multidimensional para abordar el trabajo escénico.

Los Referentes Artísticos aplicados a la investigación.

Para el desarrollo de este TFG se presentan en esta sección diversos trabajos de carácter artístico que se relacionan con esta investigación ya sea porque colocan al cuerpo en un contexto determinado, utilizan la identidad como un material cultural para el trabajo artístico, o desarrollan la intermedialidad en la puesta en escena. Los mismos sirven de insumo e inspiración y amplían el panorama de cómo el cuerpo puede ser el detonante a través de la experimentación para la creación artística.

Dreams. Instalación artística.

En 1991, el arquitecto Toyo Ito, desarrolló en la exposición Visiones de Japón, dentro del Museo Victoria y Alberto, en Londres una instalación artística denominada “*Dreams*”, la cual utilizaba fotografías con diversos escenarios de Tokio, las cuales eran programadas por 44 proyectores. Las imágenes mostraban las diferentes partes de la ciudad, desde sus calles, avenidas, edificios, hasta las interacciones que tenían las personas dentro del espacio público. Ito definió a la instalación como un collage de imágenes que se mezclaban incesantemente, dándole otra dimensión al espacio que el mismo artista denomina escena.

“*Dreams*” a través del collage y la herramienta tecnológica apelaba por una ciudad simulada, que ya en 1991, empezaba a problematizar sobre una sociedad fragmentada y diversa que convergen un mismo sitio, en este caso Tokio. La experiencia dentro de la instalación era como caminar por las calles de Tokio acompañados de sonidos que reproducen unos sintetizadores y evocaban la esencia de la ciudad, pero a la vez ejercía pensamiento crítico sobre el futuro de Tokio, la ciudad desde la perspectiva de Ito, estaba destinada a cambiar su configuración, por lo que la instalación a través de la tecnología le atribuía a Tokio una nueva identidad.



Figura 1. Toyo Ito

Arquitecto Japonés reconocido por su enfoque de vanguardia y por fusionar la tradición con la tecnología avanzada.

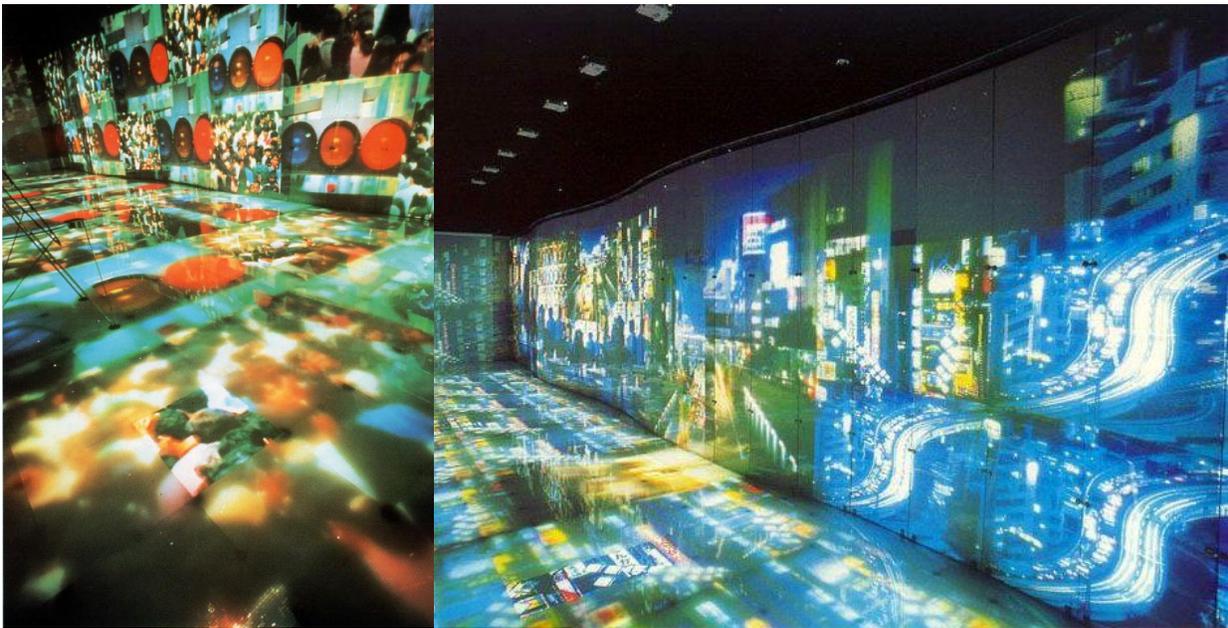


Figura 2. Dreams. Instalación Artística

Recreación visual de una ciudad simulada

Dreams representa una base para el trabajo de mi laboratorio número 1, ya que toma en cuenta 2 referentes muy importantes para mí. Uno, el trabajo de un arquitecto aplicado a una instalación artística. Y segundo. Evidenciar cómo somos parte de la ciudad. Ito, recrea a la ciudad desde una perspectiva macro, mi interés es reflejar la ciudad micro la ciudad de una sola persona, por tanto, es ese universo convive el caos de la ciudad (similar a lo de Ito) pero en su lugar vemos

la afectación de una sola persona, una sola perspectiva, que eventualmente será consumida por el desorden de lo que representa una ciudad.

Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?

Tras las secuelas del modernismo, los artistas de mediados del siglo XX desarrollaron una obra cultural basada en comprender las diversas visiones que surgieron de la liberación de pensamiento. Richard Hamilton en 1956, realizó un collage que criticó el consumo de la clase media que se posiciona en la sociedad gracias al capitalismo, evidenciando las primeras rupturas del discurso postmoderno con respecto al modernismo. Con el ensamble de piezas, el pintor logra dar identidad a los objetos por medio de los cuerpos, es así como un caramelo hace referencia a la virilidad del hombre y la mujer es vista como un adorno similar a una lámpara. Dentro del collage existe una puesta de carácter escénico, donde los cuerpos se colocan sugestivamente frente del espectador, junto a medios de consumo masivo de la época, como la televisión, los cómics y la música.

En la obra de Hamilton, podemos observar que el cuerpo se ha despojado de su calidad de representarse, para entrar a una dimensión performática donde según el elemento que aproximamos a ese contexto, la obra tendrá un nuevo significado y por ende una nueva identidad. Ejemplificando lo anterior, ¿qué pasaría si dentro del collage estuviera integrado un teléfono celular?

Esta obra fue base para mi laboratorio 2, debido a las conexiones que realiza Hamilton en la transformación del cuerpo a través del collage, lo cual relaciono con la descomposición de la imagen a través de la herramienta digital. Hamilton a través de la yuxtaposición logra generar el concepto de familia de principio de los 60s, paralelamente, la proyección de esa generación de lluvia en una sociedad donde los cuerpos por sí solos se yuxtaponen en las imágenes que se proyectan.



Figura 3. Collage. Just What Is It Makes Today' Homes So Different?

Collage que cuestionó el consume de la clase media debido al sistema capitalista

Levitation - Levitation 2.

Levitation (2016) y Levitation 2 (2021) son danzas performáticas, donde se realizaron procesos de experimentación con el cuerpo, de la mano con la herramienta tecnológica. Entre cada puesta en escena transcurrió un periodo de 5 años, donde el segundo trabajo es consecuencia del primero. Ambas propuestas mezclan teatro, danza y tecnología, y la ficción sucede en un universo paralelo, donde el intérprete realizó un viaje introspectivo desde un espacio íntimo y paulatinamente evolucionó en un lugar más activo. El diseño de la propuesta escénica es simultáneo ya que las imágenes, como la coreografía coinciden para el desarrollo de la historia. El intérprete Yury Chulkov acciona en espacios abstractos, generando una instalación performática donde el cuerpo rompe sus límites físicos para levitar hacia sus sensaciones. En ambas producciones, las puestas en escena son apoyadas por la música y las transiciones de las formas y el color que pasan por la implementación de la herramienta virtual. La coreografía estuvo a cargo de Anna Abalikhina y el diseño tecnológico por el estudio Sila Sveta. Ambos trabajos evidencian el desarrollo de un proceso artístico donde el intérprete a partir de la exploración genera la puesta en escena, es decir, los recursos están en diálogo con la puesta en escena, más sin el cuerpo del intérprete no existiría producción artística.

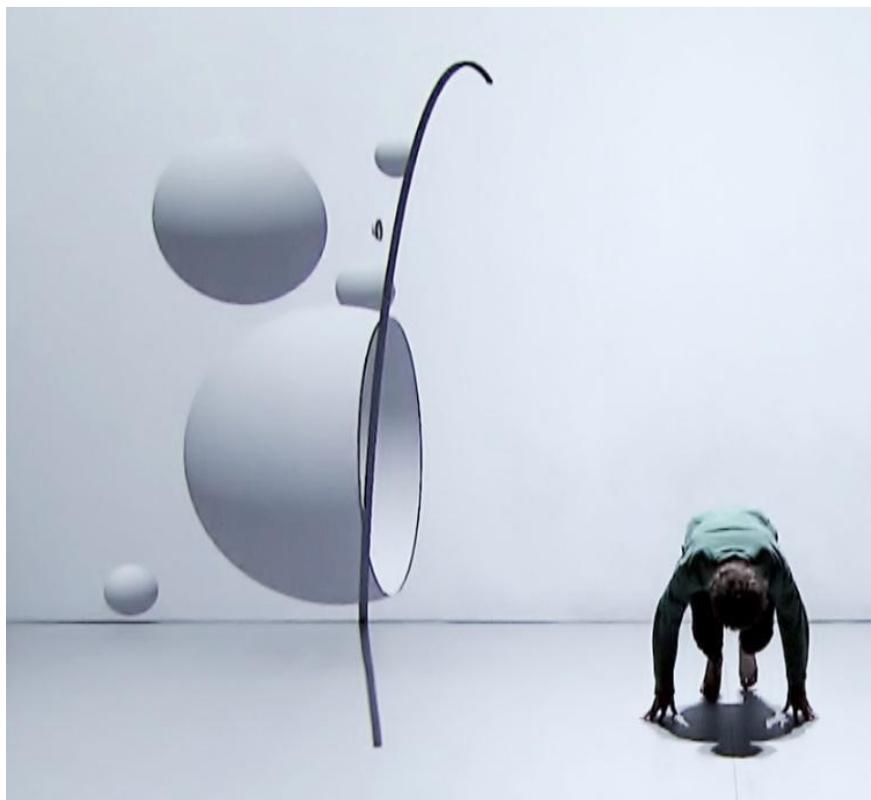


Figura 4. Levitation (2016)

Danza performática que involucra la experimentación con el cuerpo y la tecnología.

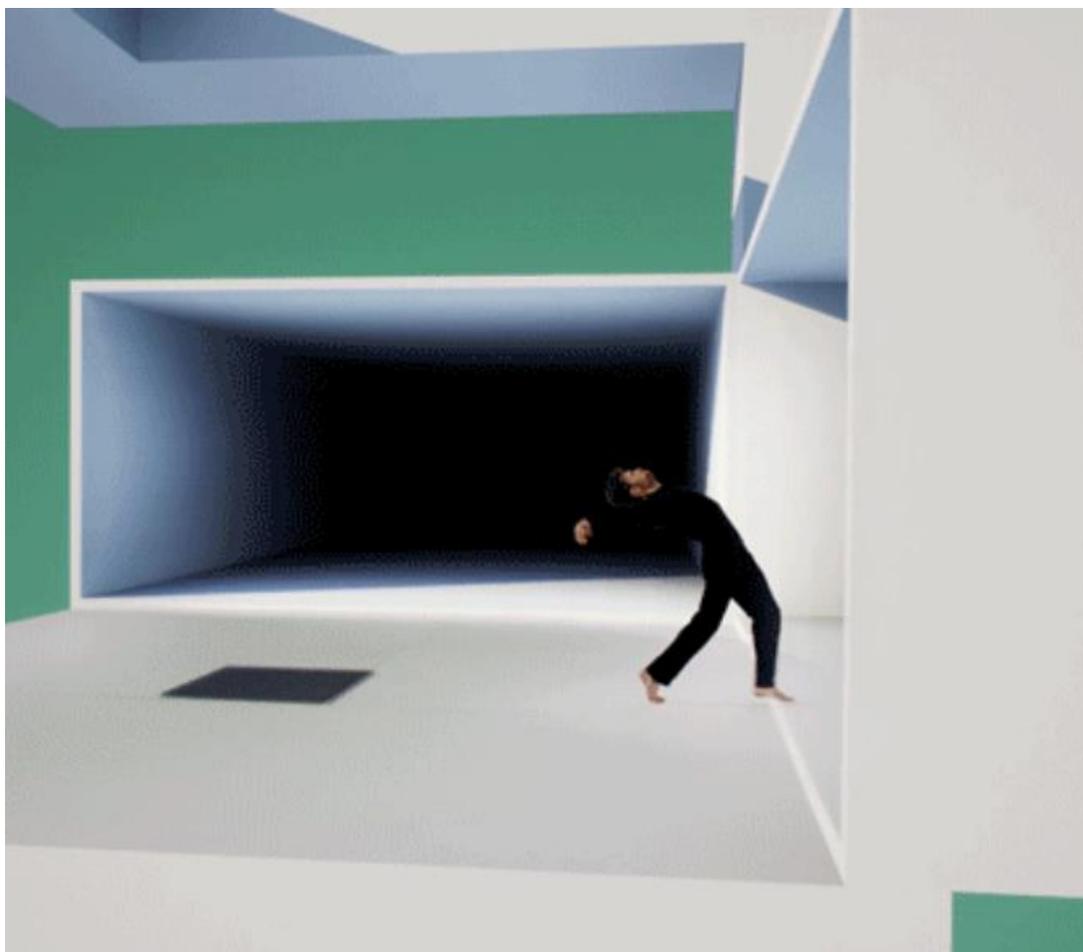


Figura 5. Levitation (2021)

A través de la danza, se elaboró un viaje de introspección desde un espacio íntimo.

Estas danzas performáticas son referencia a mi laboratorio 3, debido a la combinación del trabajo en vivo con la proyección, en esta etapa encontré como resultado que tanto el trabajo escénico en vivo como la narrativa de la proyección trabajan de forma intermedial, ya que cada una podría funcionar de manera colectiva y generar cierto significado, pero al generar la conexión entre ambos el espectro de significado aumenta ya que hay nuevas perspectivas de cómo se visualiza lo mostrado en escena.

Fragmento 03

Laboratorios

En este capítulo llamado Fragmentos 03 Laboratorios, encontraremos la sistematización de los tres laboratorios prácticos que conforman este TFG, cada uno desarrollado desde la descripción de la puesta en escena, el análisis de la puesta en escena, la retroalimentación y el proceso investigación – creación.

Etapa 01: El Cuerpo y su Contexto.

Ciudad:

City Ville Stadt Città Cidade Stad City Ville Stadt Città Cidade Stad City Ville Stadt

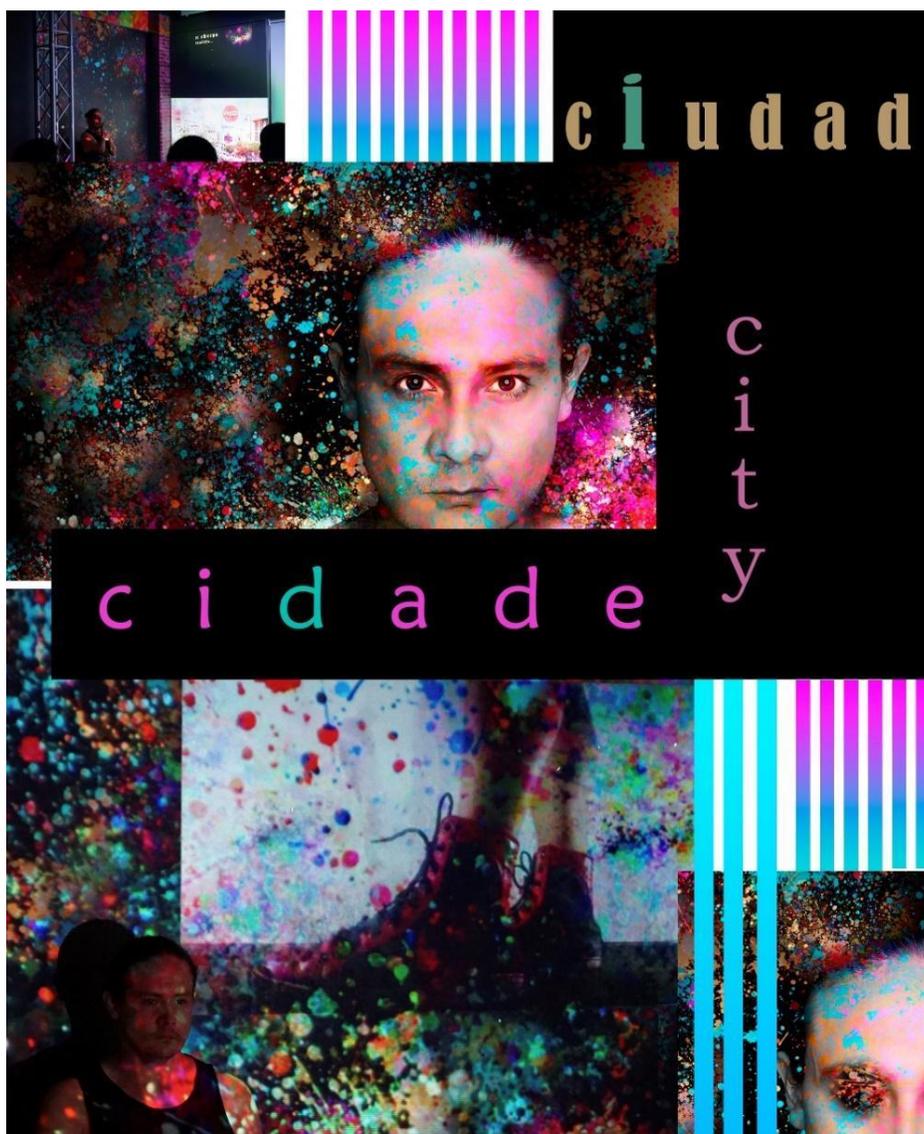


Figura 6. Secuencia de puesta en escena.

Fuente: Elaboración Propia

Ubicación espacial:

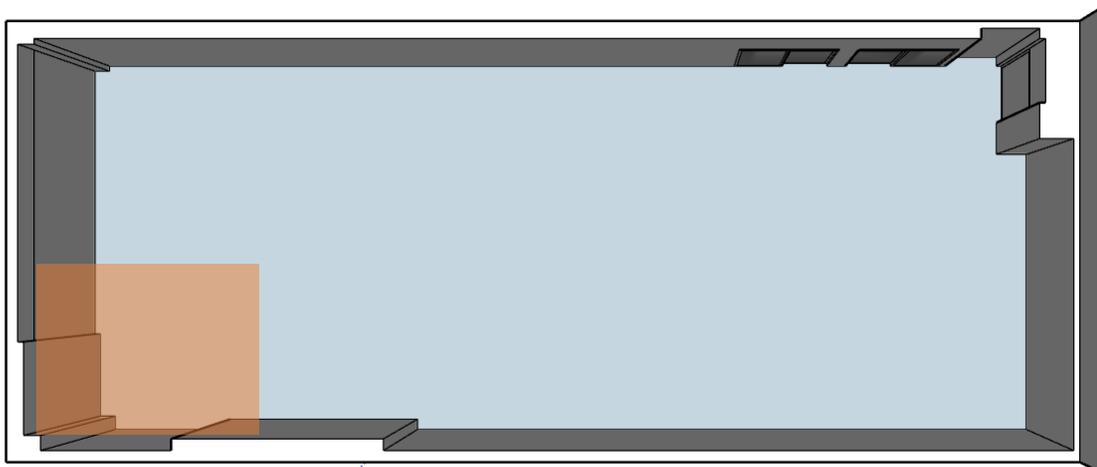


Figura 7. Ubicación Espacial

Fuente: Elaboración Propia

En un espacio de 2,66 mts x 1,86 mts, a una altura de 3,15 se colocan tres proyectores, el primero a una distancia de 2,50 mts de la superficie de proyección, a una altura de 1,10 mts, el segundo a la misma distancia, sobre la misma superficie, pero a una altura de 4,15 metros, el último proyector se dispuso una distancia de 5,80 mts sobre la superficie de proyección. También, se instaló una cámara en vivo, a un costado del proyector número 3. La estación de trabajo se ubica al lado izquierdo de la puesta en escena, con la finalidad de tener movilidad entre la estación de trabajo y la instalación. Se utilizaron cables hdmi, racks, luces vinculadas a un software y programas de edición y videomapping.

Descripción de la puesta en escena.

Los espectadores entran al espacio, seguidamente, se ubican y se apagan las luces. Se proyecta al centro del espacio, una textura de ladrillos de color neón, sobre el marco de una pared del espacio acompañado de una imagen de grafiti similares a las que vemos en las calles de Heredia o San José. Inmediatamente, comienza a sonar la canción: Peces de Ciudad, de Joaquín Sabina. Sucesivamente, se proyecta la palabra: Ciudad en diferentes idiomas, colores, formas y posiciones, en todo el espacio. A la derecha del espacio se proyecta un mapa de Costa Rica en el cual, están animados los océanos pacífico y atlántico. Al mismo tiempo, se escuchan

audios de personas que solo repiten la palabra ciudad en diferentes idiomas y diversas intenciones. El intérprete se encuentra desde un inicio, sentado en una silla, descalzo, observando al vacío, al escuchar los audios y comenzar a proyectarse las palabras, el actor toma unos zapatos de color rojo con azul, de bota alta, los cuales empieza a colocarse, la sombra del intérprete se refleja sobre la proyección.

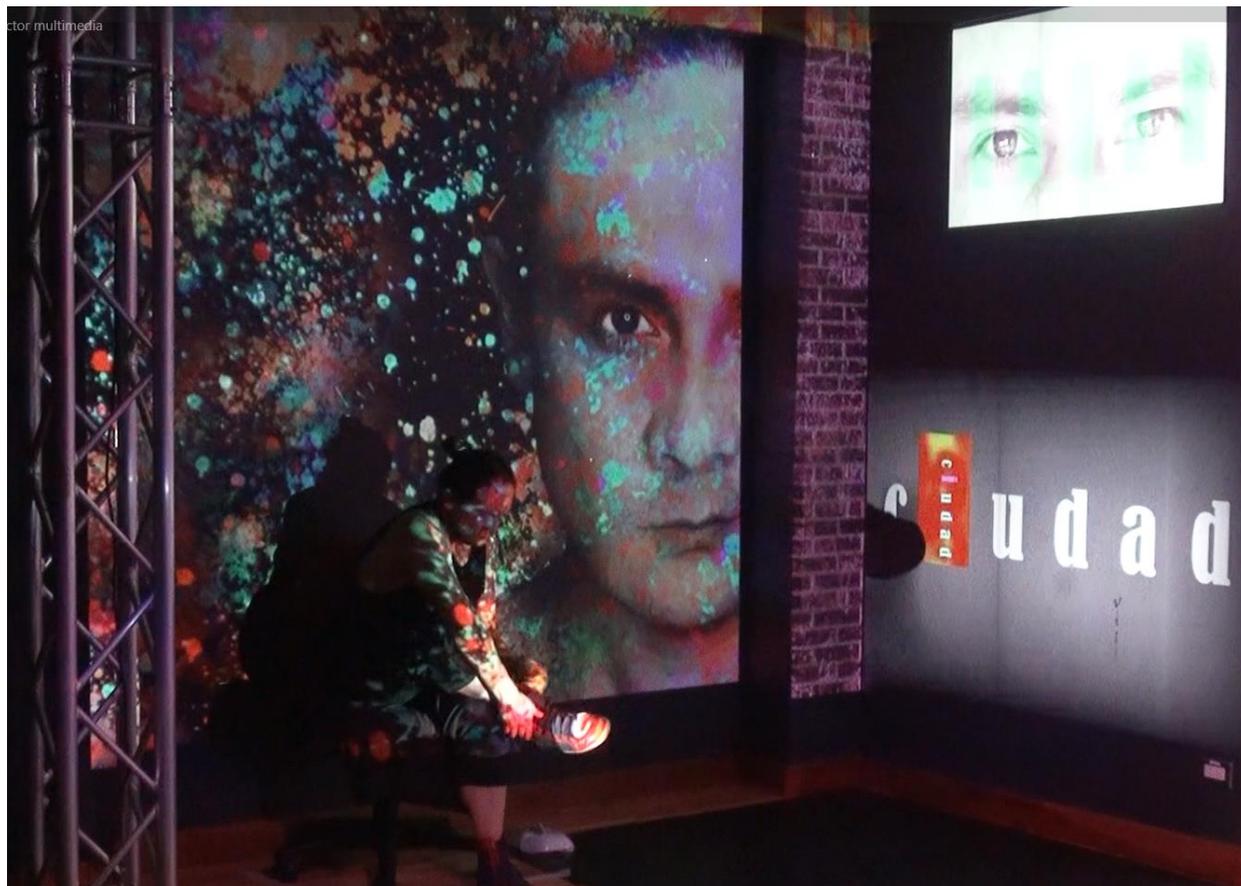


Figura 8. Descripción de Puesta en Escena.

Fuente: Elaboración Propia

En un cambio de imágenes, aparece proyectada la cara del intérprete sobre manchas de colores neón, la cara mira al frente, al espacio que lo proyecta, lentamente las facciones características de su cara desaparecen (ojos, nariz, y boca). A la izquierda, se logran ver los ojos del actor los cuales se fusionan con las líneas blancas que están animadas como un paso peatonal. El intérprete ha terminado de colocarse los zapatos y coloca sobre su rostro una máscara blanca (neutra), aparecen los textos: *¿Qué es la ciudad?, Es la unión de Cuerpos, Movimiento, Quietud, Peligro, Habla de nuestro pasado, pero también de nuestro futuro, Es una puerta para conocer nuestro contexto, nuestra Identidad.*

El actor continúa con la máscara, y realiza movimientos a sus costados con la cabeza. Seguidamente aparece un texto a un costado, que dice: ¿Y si la ciudad es genérica? Aparecen imágenes a la derecha, sobre lugares representativos de Heredia y San José.

El actor se despoja de la máscara y aparece en la zona 1, una cámara en vivo, la cual muestra al actor desde un encuadre zoom. El mismo, al quitarse la máscara toca su cara.

Aparece al frente, una proyección de unos pies, con los zapatos que el actor minutos atrás se acaba de colocar, caminando sobre una banda infinita. El actor se levanta de la silla e interactúa con la cámara en vivo. Aparecen de frente y a un costado, mapas, sitios de Heredia y San José. El actor empieza a desaparecer en la proyección, “en el caos” de la ciudad. Se escuchan nuevamente audios con la palabra ciudad, mientras poco a poco desaparece el intérprete dentro del espacio.

Análisis de la puesta en escena

Desde la puesta en escena, se quiere generar conexiones entre el cuerpo y su espacio a través de la ciudad, la ciudad como un elemento para recorrer y transitar, donde cada persona ha pasado y lo quiera o no, ha generado colectividad. Ahora bien, cada par de pies tiene una visión de esa ciudad, en esta puesta, para el intérprete San José y Heredia representan lugares importantes de su pasado, su historia, su actualidad e inclusive su futuro. Son sus espacios personales donde están sus familiares, su casa, su memoria. Sabina representa la añoranza de una ciudad efímera, cambiante, como el cuerpo, como el tiempo. Ciudad en diferentes idiomas representa lo que es C I U D A D para cada uno, puede cambiar la tipografía, pero su esencia no. Esta ciudad es la del intérprete–creador, caótica, cambiante, con ganas de seguir caminando.

La proyección de paredes de ladrillo y grafiti, hacen referencia una ciudad con historia, donde el paso del tiempo ha permitido visualizar como estaba conformada esa ciudad (los ladrillos) y como pasados habitantes han tratado de dejar huella en ella (el grafiti). El mapa de Costa Rica señala a la ubicación espacial, a la necesidad de responder la pregunta: ¿de dónde soy?, y un mapa a veces no puede responder. La utilización de colores neón (intercalando con imágenes en blanco y negro) sobre las imágenes se utiliza como elemento unificador de toda la secuencia, ya que los colores aparecen de inicio a fin, también hacen referencia a como el intérprete – creador visualiza la ciudad, es decir la secuencia está contada desde la perspectiva de una sola persona, que muestra como el mismo percibe el espacio y se identifica con él. El uso de texto, explicando como la ciudad podría convertirse en una ciudad genérica afecta

directamente en la imagen de los ciudadanos, es por eso, que la cara proyectada del interprete empieza a desaparecer, es decir una ciudad genérica – produce habitantes genéricos, de ahí también el uso de la máscara neutra, elemento que oculta particularidades a nivel físico.

Retroalimentación y Autorreflexión.

La retroalimentación fue desarrollada por la tutora y lectores, se resaltó la estética visual, el uso de colores neón, también se platicó sobre el uso de la imagen para la proyección y el uso adecuado del mismo para no saturar la puesta en escena, aparte se resaltó el trabajo de montaje, y ensamblaje.

Como investigador, esta puesta en escena me llevado a realizar una construcción poética del espacio escénico, en donde la herramienta digital se ha establecido como un elemento importante en la construcción de contenido y es un medio para expandir los conocimientos obtenidos en los cuatro años de formación del bachillerato en Artes Escénicas. También me evidencia que el rol del intérprete de la mano con el investigador, son los cimientos de la puesta en escena.

El contexto contemporáneo me ha evidenciado que el medio tecnológico es un medio para comprender esa unión de ambigüedades que conforman nuestras sociedades actuales y que son, el referente del trabajo escénico. Como fortalezas dentro del proceso encuentro que las instalaciones del L.E.D son excepcionales para este tipo de investigaciones, ya que se encuentra equipada con diversas herramientas tecnológicas a disposición de la investigación – creación. El manejo de licencias de software también aporta a este tipo de trabajo.

También la experiencia dentro del LED como en Teatro Se'wak, me ha llevado a desarrollar estímulos escénicos para la investigación artística en relación con el Cuerpo y la Identidad. Como oportunidades encuentro el aprendizaje de software especializado que he tenido en el LED y el trabajar con un grupo ya conformado como lo es Teatro Se'wak ya que tienen un conocimiento base sobre el trabajo escénico. Las debilidades las ubico en el proceso, seria sobre el detalle ya que implica un poco más de gasto de tiempo en la realización del trabajo. Y como amenazas dentro del proceso las ubico en situaciones como la falta de electricidad, que implicaría la detención del trabajo hasta que la misma retorne.

Desarrollo del Proceso



Figura 9. Capacitación e Introducción al L.E.D.

Fuente: Elaboración Propia

Como primer incentivo se asoció la pregunta de investigación: ¿Cómo se construye dramaturgia para un cuerpo influenciado por un contexto globalizado y a la vez fraccionado?, con el espacio del L.E.D, es así como a partir de un collage elaborado a partir de publicaciones de periódicos que contenían: noticias, publicidad, imágenes, tipografías, críticas y opiniones, se le adjuntó un dispositivo tecnológico que en este ejercicio lo representaron unos auriculares, un cuaderno en blanco, los documentos impresos del anteproyecto y planificación de esta investigación, así como los pies que conforman un cuerpo. (Figura 10). La finalidad de la composición fue denotar como la unión de elementos concretan un ámbito específico, que consta del azar, la ubicación espacial, el entorno digital y las preguntas de un investigador – creador sobre su contexto. “El contexto es espacial y perfila una interioridad limitada, una isla estable de presencia ordenada en medio del resto de un espacio vacío o caótico” (Grossberg, 2010, p.17) Tomando como referencia a Grossberg el contexto se conforma de los elementos presentes del espacio y como los mismos entran en comunicación, tiene un cierto orden y pertenece a otro gran sistema por lo cual a partir de nuestro entorno podemos crear relaciones. En un segundo collage, el elemento tecnológico se colocó como un medio de unión, el cual referencia a una red o sistema donde los elementos generan relaciones y es a partir de este punto donde se introduce el trabajo con la herramienta digital dentro de esta investigación – creación.



Figura 10. Capacitación e Introducción al L.E.D.

Fuente: Elaboración Propia

El uso del equipo tecnológico como primer paso se desarrolló con un reconocimiento técnico de los dispositivos (*Figura 11*). Es así como se viajó entre materiales de audio, materiales de video, materiales de proyección y materiales de iluminación con los que cuenta el L.E.D, finalmente se seleccionó la proyección y la manipulación de la imagen como los medios técnicos a explorar dentro de esta primera etapa. Por lo cual, se utilizaron tres proyectores con diferentes ubicaciones espaciales, junto con una computadora de mesa con el sistema operativo Mac OS y una laptop personal con el sistema operativo Microsoft Windows. Para la manipulación y proyección de la imagen se utilizaron los siguientes programas de diseño:

- Millumin versión 3.18.g
- Adobe Photoshop 2021
- Adobe Premiere Pro CC 2018

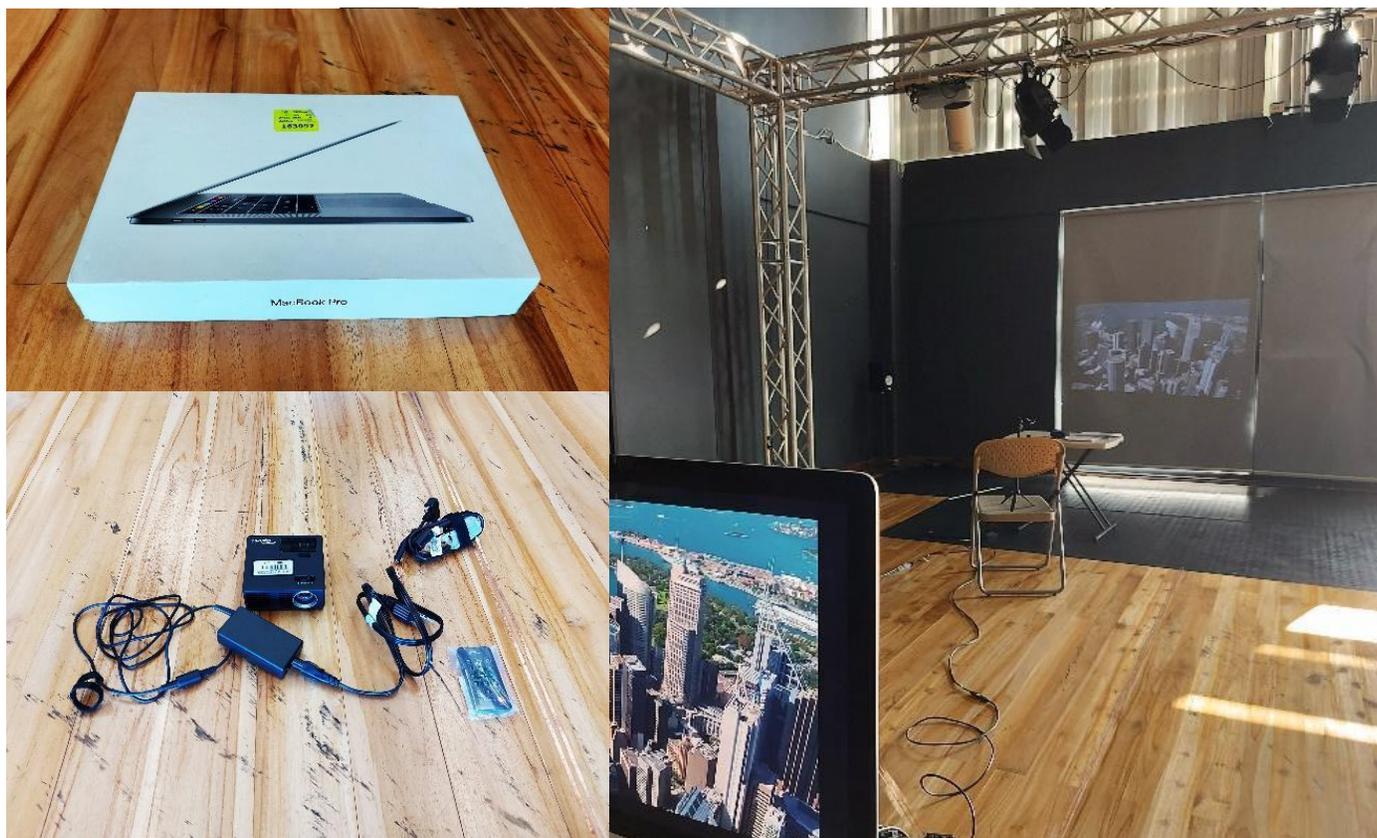


Figura 11. Investigación del equipo tecnológico.

Fuente: Elaboración Propia

Más adelante dentro del proceso se incorporaron la cámara de video y la matrox, como elementos adicionales. La ubicación del dispositivo escénico surgió por la línea de trabajo: *La relación del cuerpo individual (el cuerpo íntimo) con su contexto*, por lo que se buscó dentro del L.E.D, un espacio con pequeñas dimensiones donde el cuerpo del interprete pudiera desarrollarse desde un contexto individual que lo afectara pero que también fuera capaz de generar relaciones (Figura 12). “El contexto es relacional, constituido siempre por conjuntos y trayectorias de relaciones sociales y vínculos que establecen su exterioridad respecto a si mismo” (Grossberg, 2010, p.17). Grossberg apunta a que el contexto se construye de relaciones o asociaciones es decir que los estímulos que se le presenten al cuerpo en un contexto específico, lo modifican o afectan en miras en este caso de un trabajo escénico. Es así, como se empezó a explorar la proyección y a incluir dentro del espacio elementos que pudieran indicar un espacio íntimo, con la incorporación de una silla en diversas exploraciones se me empezó a indicar un

contexto íntimo similar a una habitación dentro de una casa, o una casa dentro de la ciudad (Figura 13). Por lo cual el cuerpo a través de las diversas exploraciones se transformó en el mismo espacio íntimo en el hogar, y las proyecciones detonaban un exterior un afuera, que podría ser la ciudad (Figura 14). Con la incorporación de intérpretes dentro de las exploraciones se inició un proceso de trabajo de como las proyecciones afectan a la labor del intérprete y también como los cambios de imagen, definen en el actor identidades que cambian según el cambio de proyección. En este punto surgió la inquietud: ¿Cómo podría llevar los cambios del intérprete que estoy viendo en vivo a la proyección? Entonces se realizó un trabajo del manejo de la imagen a nivel digital.



Figura 12. Espacio seleccionado.

Fuente: Elaboración Propia

Primeramente, se trabajó con una pequeña tridimensionalidad del espacio, proyectando en diferentes superficies, que sacaron la imagen de la bidimensionalidad al 3D, y también se buscaron imágenes que por su composición pudieran generar una tridimensionalidad a la proyección. (Figura 15). Después, al agregar contenido a la proyección, surgió la premisa de representar a la ciudad como un elemento espacial que potencia diversos contextos, por lo cual la palabra ciudad escrita en diferentes idiomas y diversos tipos de fuente evocaría esa sensación de diversos contextos que existen en nuestro alrededor. A partir de ahí, la proyección brindó el

elemento de poder trabajar elementos que uno podría relacionar con la ciudad, con el exterior, es así como se decidió proyectar imágenes de grafiti y muros de ladrillo rojo, que fueron modificados con software. Ahora, ¿cómo la ciudad se relaciona con el cuerpo? Nosotros vivimos la ciudad a través del cuerpo, y tal como lo apunta Grossberg (2010), el contexto contemporáneo es un conflicto entre lo local y lo global. La ciudad modifica al cuerpo como el cuerpo a la ciudad, es decir, en un contexto que globaliza pero que a la vez fragmenta, ¿la identidad relacionada al cuerpo es una construcción social? (Figura 16).



Figura 13. Incorporación de elementos físicos.

Fuente: Elaboración Propia

Figura 14. Combinación de elementos físicos y proyecciones

Fuente: Elaboración Propia

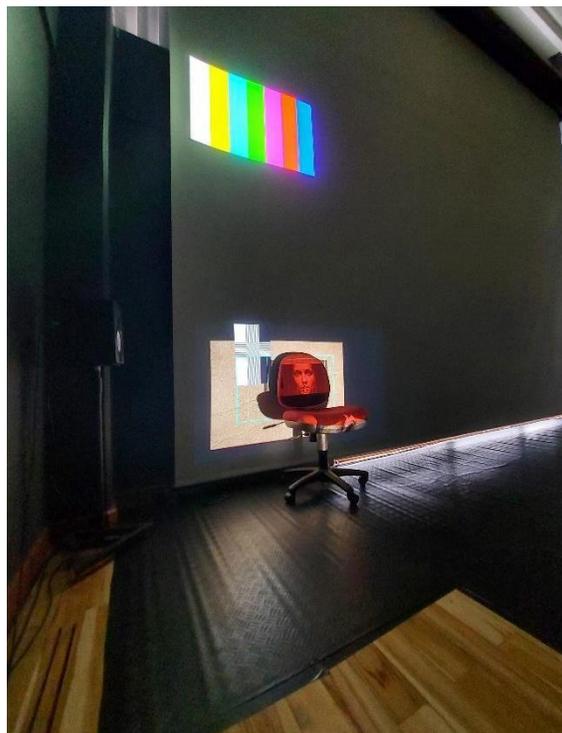




Figura 15. Ciudad proyectada.

Fuente: Elaboración Propia



Figura 16. Secuencial el cuerpo proyectado.

Fuente: Elaboración Propia

La segunda línea de trabajo: *La relación del cuerpo social (el cuerpo colectivo) con su contexto*. Se trabajó alternando con la primera línea de trabajo, por lo que el carácter colectivo de la ciudad se empezó a explorar dentro de la agrupación Teatro Se'wak, del CEG, la agrupación está conformada por personas de diversas carreras que se imparten dentro de la UNA, lo cual es un idóneo para obtener diferentes relaciones de cuerpo y contexto, debido a que podrían concebir el espacio de manera diferentes que un artista escénico, lo cual brinda más posibilidades al intérprete de expandir sus posibilidades escénicas. En las sesiones se estimuló a construir una ciudad ficticia a partir del cuerpo, es decir, ¿Cómo es mi cuerpo cuando camino por la ciudad? ¿Qué relaciones y dinámicas puedo establecer en la ciudad con respecto a mi cuerpo?, todo a partir de su corporeidad (*Figura 17*). En sesiones posteriores, se trabajó el cuerpo individual con relación a otros cuerpos, se establecieron relaciones de proximidad, distancia, juego de planos (*Figura 18*). Posteriormente, se realizó una introducción a la herramienta digital, establecimiento un juego en tríos donde se simuló a que solo un intérprete sería captado por el espectador, debido a que los otros dos intérpretes manipularían un objeto y al cuerpo del actor que, si se lograra ver en escena, la referencia mostrada, fue el juego que se realiza con pantallas verdes en la producción audiovisual donde todo lo que es de color verde luego sería eliminado digitalmente. (*Figura 19*). Como actividad final de esta etapa se le invito a los intérpretes a elaborar su museo contextual, es decir a partir de su propio nombre impreso en un papel ellos conformarían su contexto a través del uso de papeles de color, cartulinas y marcadores. Después lo expondrían al colectivo. (*Figura 20*). En todas las sesiones se realizaron círculos de retroalimentación, donde expresaron que el cuerpo dentro del contexto depende de varios elementos, que en su mayoría representan



Figura 17 - Relaciones Cuerpos - Ciudad.

Fuente: Elaboración Propia



Figura 18 - Juegos escénicos

Fuente: Elaboración Propia



Figura 19. Introducción a la herramienta digital

Fuente: Elaboración Propia



Figura 20. Museo Contextual.

Fuente: Elaboración Propia

Como cierre de esta primera etapa, mi reflexión se desarrolla en resaltar el proceso de exploración, ya que a partir de poner a prueba lo que yo había cuestionado en mi anteproyecto de graduación, inicié a unir elementos que yo consideraba importantes para mí y con el paso de los días me percate si estos pensamientos pudiesen ser desarrollados o descartados.

En calidad de investigador, entendí que el desarrollo de una idea se traduce en varios ejes que necesitan interactuar para llevar a cabo la puesta en escena: el proceso de pensamiento, la creación creativa de una idea, la traducción a los elementos técnicos necesarios para llevar a cabo la idea, el desarrollo de material escénico tanto desde la visión de creador de ideas y a la vez, desde la visión de intérprete. También la importancia que debe tener para el artístico escénico la palabra juego, porque es a partir de esos momentos creativos donde se refuerzan nuestros pensamientos y son el indicio de cómo se podría construir la puesta en escena.

Etapa 02: El Cuerpo y la identidad.

Cuerpos Líquidos.



Figura 21. Secuencia de puesta en escena.

Fuente: Elaboración Propia

Ubicación Espacial:

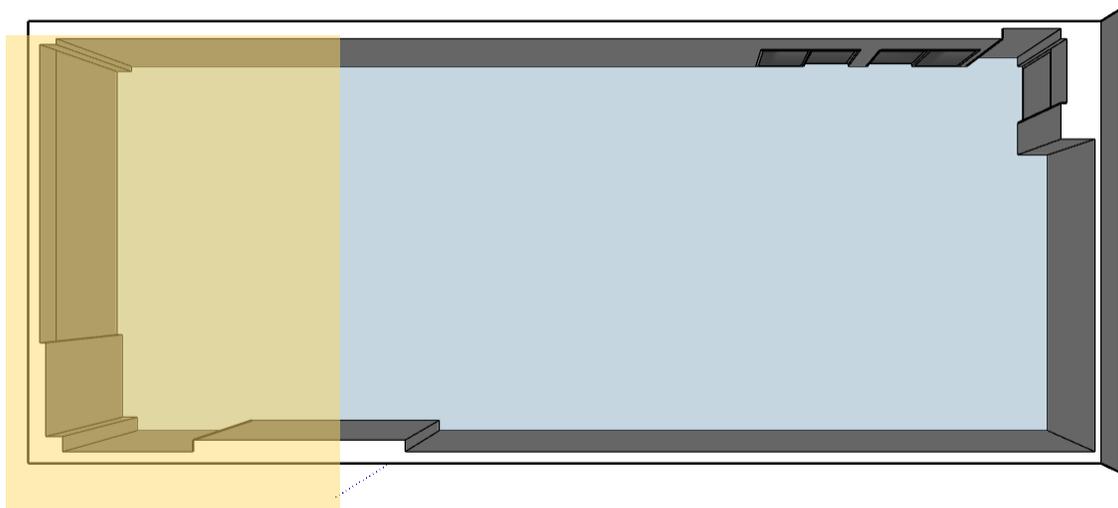


Figura 22. Ubicación Espacial Fuente: Elaboración Propia

En un espacio de 7 mts x 3,50 mts, a una altura de 4,15 mts se realiza la instalación de este segundo laboratorio, desde una perspectiva de espacio colectivo se colocan cuatro proyectores, el primero a una distancia de 14,50 mts de la superficie de proyección, a una altura de 3,50 mts, el segundo y tercero a una distancia diagonal de 7,50 mts ambos a una altura de 3,50 mts, el cuarto y último proyector se colocó a una altura de 3,50 metros en vertical, a la mitad del espacio de trabajo. La estación de trabajo se colocó al lado izquierdo de la puesta en escena, con la finalidad de tener movilidad entre la estación de trabajo y la instalación. Se utilizaron cables hdmi, racks, luces de sala, pantalla verde y programas de edición y videomapping. Se colocaron luces de sala para acentuar el espacio y el trabajo del intérprete.

Descripción de la puesta en escena.

Entra el público al espacio, y percibe un espacio ya listo para la puesta en escena, es decir el público, ya entra a una atmósfera teatral, donde se visualiza un espacio iluminado de colores naranja y púrpura, en frente de donde se sentarán y donde sucederá la puesta en escena. A un costado del espacio se encuentra un intérprete y en el centro del espacio, un vaso de agua. El actoral lado derecho, mira hacia el costado izquierdo en una acción de espera, mientras emite silbidos, seguidamente, se escuchan sonidos de trueno, mientras a través de la zona del frente, se proyectan luces de trueno en sincronía con los sonidos de relámpago. Aparecen a modo de película los créditos de la puesta en escena. El intérprete extiende su mano, con el objetivo de palpar la lluvia. Se proyecta en la zona frontal, una lluvia acompañada de sonidos de agua que cae sobre el suelo, el actor sale del costado derecho del espacio y empieza a correr sobre su mismo eje en el centro del espacio para evitar que la lluvia lo moje. Aparece en la zona frontal el texto: *Cuerpos Líquidos*. Desde los costados, se proyectan bandas blancas con bandas negras, que se mueven sobre su eje horizontal, generando en el espacio profundidad. El actor realiza la acción repetitiva de correr y paulatinamente, aumenta el ritmo. Al mismo tiempo, los proyectores de los costados aumentan la velocidad de proyección. El intérprete se detiene, en el proyector direccionado al suelo donde se proyecta un charco de agua, el actor se despoja de su camisa, y se explora: toca su cara, sus brazos, sus pies. Los proyectores de los costados emiten una lluvia más calma. Empieza a sonar una composición original con un sonido lento, paulatino y de relajación. El actor toma agua del vaso, que se encontraba desde el inicio del dispositivo teatral y pone gotas en su cuerpo. Inmediatamente, se pone en el suelo y toma agua del vaso. Empiezan a proyectarse desde la proyección frontal, rostros y cuerpos (incluyendo el del actor) los cuales se integran y desintegran como partículas de agua. El actor ha dejado de tomar agua, se

mantiene estático en el espacio mientras en las proyecciones de los costados se muestran los rostros que anteriormente, se deformaban y se yuxtaponen imágenes de ojos, orejas, bocas. El intérprete se levanta del piso, y desaparece del dispositivo escénico. Las proyecciones del suelo y los costados desaparecen, en la proyección frontal aparecen rostros que llenan el espacio.

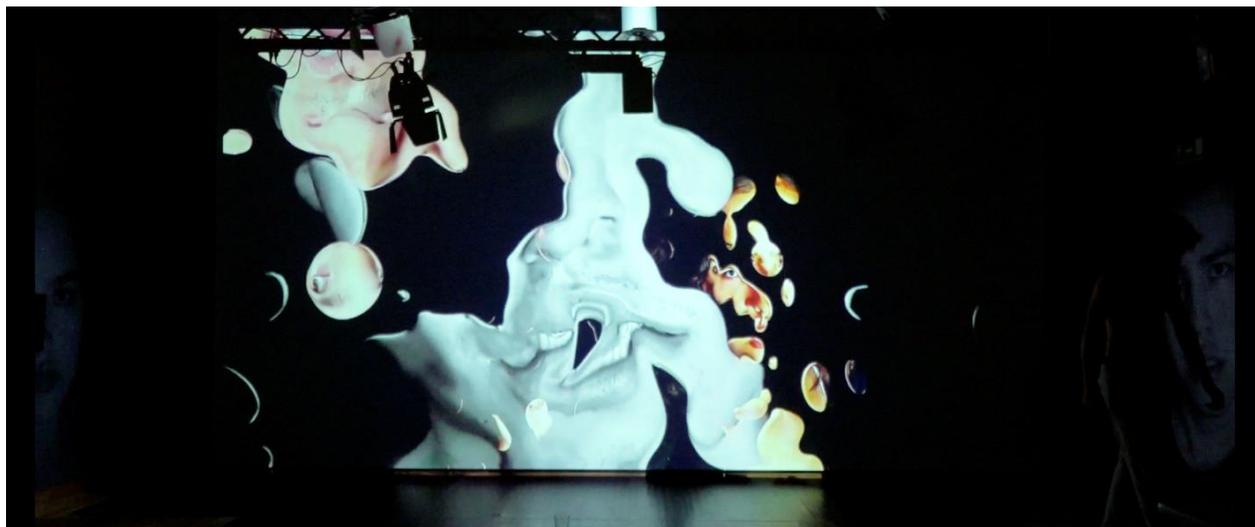


Figura 23. Secuencia Final

Fuente: Elaboración Propia



Figura 24. Secuencia Final

Fuente: Elaboración Propia

Análisis de la puesta en escena

Desde la puesta en escena, esta segunda exploración es una metáfora alusiva a la identidad como una construcción social y como el cuerpo es un medio para poder entenderlo. Inicialmente se presenta a un intérprete dentro de un espacio externo, el cual espera, su silueta define a un hombre con características físicas específicas, es decir existe una corporalidad ya definida que yo, como espectador logro identificar. Al momento que se muestra que empieza llover, el actor trata de protegerse de la lluvia y ¿por qué se protege de la lluvia? Evidentemente para no mojarse, pero más allá de eso, para mantener lo que la sociedad le ha establecido. El agua como elemento líquido no tiene forma, color, ni sabor definido, está en constante cambio, ella misma, logra impregnar al espacio de nuevas características, aunque sea por breves momentos. El actor corre para preservar su cuerpo, pero es alcanzado por la lluvia, es decir su entorno, lo ha afectado, la idea de cuerpo en espera ha desaparecido, el agua lo ha obligado a reconfigurarse a cambiar. Después de correr, el intérprete acepta a la lluvia y convive con ella. Lo que lo definía anteriormente ya no es, es decir, su esencia es la misma, mas no su cuerpo y este estado también será breve, porque el agua en algún momento se seca, pero no desaparecerá simplemente se evaporará. El intérprete ha pasado a ser un cuerpo líquido, a un elemento transformable que se adapta a su contexto, es aquí cuando ya no hablamos de identidad como un elemento aislado sino como un conjunto de identidades que conforman a un ser humano. Cuando el intérprete entiende lo anterior, aparecen en las proyecciones diversos cuerpos que no aparecen en vivo, son parte de la identidad del intérprete. Conforme el actor toma agua evidencia la diversidad que representa en su interior el concepto de identidad.

Al inicio de la puesta en escena, se crea a través de la luz una atmósfera de atardecer que rápidamente se transforma en anochecer, ya que hasta el espacio que mantiene un mismo ciclo, también se transforma constantemente, la música hace referencia al cambio estacional, que al igual que el cuerpo nunca está quieto siempre de alguna manera se mueve.

Retroalimentación y Autorreflexión.

La retroalimentación fue desarrollada por la tutora y lectores, se resaltó nuevamente la estética visual, un mayor uso del recurso tecnológico, donde se indicaron los momentos donde debería parecer y desaparecer la proyección. Se menciona que, al tomar más área física para el desarrollo de la puesta, se brindó una mayor claridad del funcionamiento tecnológico de la puesta en escena. También se generó discusión, en torno, al trabajo de interacción con el intérprete, ya que se asumió la creación escénica más desde un trabajo colaborativo que de dirección. El

intérprete físico contó sobre su proceso de intérprete y la experiencia de trabajo con el investigador- creador.

Autorreflexión, resalto nuevamente más el proceso que el resultado, debido a que esta exploración fue intensa y contó con muchos ejes, entre ellos trabajar en ejercicios referentes al cuerpo, la identidad y como se percibía la intermedialidad con la agrupación Teatro Se'wak. También explorar con varios intérpretes en el espacio LED y luego, tomar la decisión de trabajar con un solo intérprete. Además, me resultó de valioso aprendizaje, la relación intérprete – proyección, ya que el actor no logra ver la proyección, es decir, el actor percibe la luz que emite el proyector, pero no tiene manera, por su posición frente al proyector de interactuar con el mismo. Encuentro como fortalezas dentro del proceso, el avance en la herramienta tecnológica, ya que existe una labor previa en la etapa 01 con los diversos softwares, lo que implica profundizar más en el contenido que en el uso de la herramienta técnica, lo que hace que las revisiones de trabajo con la tutora sean más relacionadas con la creación del material escénico. Como oportunidad evidencio la labor que funge el investigador – creador como mediador entre un grupo focal y la herramienta tecnológica en beneficio de generar correspondencias en el trabajo escénico y como esto lo instruye a una labor pedagógica. Entre las debilidades de esta etapa sigue siendo el tiempo la mayor limitante para generar detalle, y las amenazas situaciones relacionadas a la caída de la electricidad o fallo de software, que son circunstancias fuera del control humano.

Desarrollo del Proceso.

El desarrollo de esta segunda etapa inició con la sistematización de la Etapa 01 y planificación de la Etapa 02 del Trabajo Final de Graduación (TFG): *El Cuerpo y la Identidad*. Esta segunda parte es una continuación del proceso iniciado en la etapa anterior y se lograron establecer vínculos entre el cuerpo y la identidad en favor de una puesta en escena. La línea de trabajo mantuvo las dos líneas de investigación anterior, con la diferencia que previamente las dos líneas de trabajo se mantuvieron separadas y es precisamente en esta fase donde las dos líneas se trabajaron de manera recíproca:

- La exploración del cuerpo en relación con el mismo y otros cuerpos, mediando un espacio escénico físico.
- La exploración del cuerpo en relación con el mismo y otros cuerpos, mediando un espacio escénico digital.

Donde la pregunta de investigación: *¿Qué grado de identidad le confiere el contexto al cuerpo?* Fue el detonante para el inicio del trabajo. El concepto identidad se exploró inicialmente dentro de la agrupación Teatro Se'wak con la finalidad de encontrar puntos de encuentro entre los cuerpos de los intérpretes y así generar dinámicas de relación donde la identidad pudiera estar presente dentro de una situación escénica. (Figura 25 – Figura 26).

Es así, como con ejercicios de proximidad los intérpretes a partir de un lenguaje corporal involuntario empezaron a expresar la identidad como una construcción social que puede variar según el contexto en el que estemos envueltos. “La identidad no es más que la cultura interiorizada por los sujetos, considerada bajo el ángulo de su función diferenciadora y contrastiva en relación con otros sujetos” (Giménez, 2005, p.5). Giménez explica, que la mejor manera de entender la identidad es a través de la interacción social, ya que todo proceso de interacción, de los cuales son parte los procesos artísticos, implican un reconocimiento por parte de las personas involucradas de cierta parte de su identidad, la cual, puede ser reconfigurada o tener un nuevo sentido.



Figura 25. Dinámica Corporal. Ejercicio de Proximidad

Fuente: Elaboración Propia



Figura 26. Ejercicio de proximidad

Fuente: Elaboración Propia

La reconfiguración del contexto entonces implica que la identidad también se modifica en relación con generar interacción social. Es así, como una identidad en un colectivo difiere a una identidad individual en una relación cuerpo a cuerpo. Es así, como entonces podríamos empezar a hablar de identidades múltiples presentes en el cuerpo del intérprete. (Figura 03 – Figura 04 – Figura 05). “La globalización, al extender los tipos de identidad, ha permitido al teatro, en efecto,

extender su territorio a muchas otras prácticas espectaculares, y aceptar otros cuestionamientos teóricos”. (Pavis, 2016, p.171). Es decir, el teatro ante una realidad plural, heterogénea y móvil se ha convertido en un material cultural, que construye identidad en la puesta en escena a partir del intercambio entre de sus participantes. Y un medio para entender estas relaciones es el cuerpo.

Alternando dentro del Espacio L.E.D, se inició con la escogencia de sitio para esta nueva exploración, se definió duplicar las dimensiones espaciales de la etapa anterior con la finalidad de realizar la transición de un espacio íntimo a un espacio más colectivo. Por lo cual, el lugar de exploración fue el extremo oeste del espacio L.E.D, a la par de los ventanales, (*Figura 27*) donde también por interés del investigador – creador se continuó con la investigación de la **imagen y proyección** a través del **videomapping**.

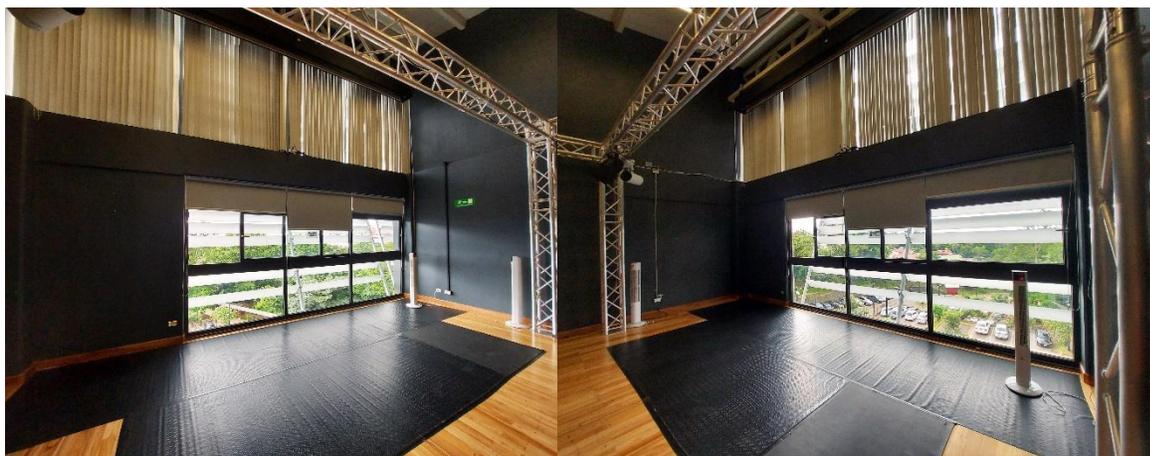


Figura 27. Escogencia de Sitio.

Fuente: Elaboración Propia

Para las primeras sesiones dentro del L.E.D se estableció la ubicación de la estación de trabajo digital y la colocación de los 4 proyectores a trabajar. Además de instalar el equipo de luces a utilizar. Esta fase de investigación se realizó con:

- 1 computadoras Mac Pro y una computadora portátil con sistema operativo Windows
- 4 proyectores
- Consola para iluminación con 6 luces L.E.D.
- Cables HDMI
- Uniones HDMI
- Cables XLR

- Extensiones
- Regletas
- Pasacables

Y software para el equipo L.E.D:

- Millumin versión 3.18.g
- Adobe Photoshop 2021
- Adobe Premiere Pro CC 2018
- Adobe After Effects CC 2018
- Onyx. Obsidian Control Systems

El videomapping se manejó a partir de cuatro proyectores que colocaban las imágenes en cuatro planos del espacio (proyección en el suelo, frente y costados del espacio). Para las proyecciones hacia las paredes (costados del espacio) se colocaron los proyectores de manera vertical con el objetivo de abarcar mayor verticalidad de la pared al momento de emitir la imagen sobre la pared (*Figura 28*). La proyección frontal fue depositada sobre la pantalla blanca del espacio y un proyector se colocó para emitir imagen sobre el plano inferior del espacio.

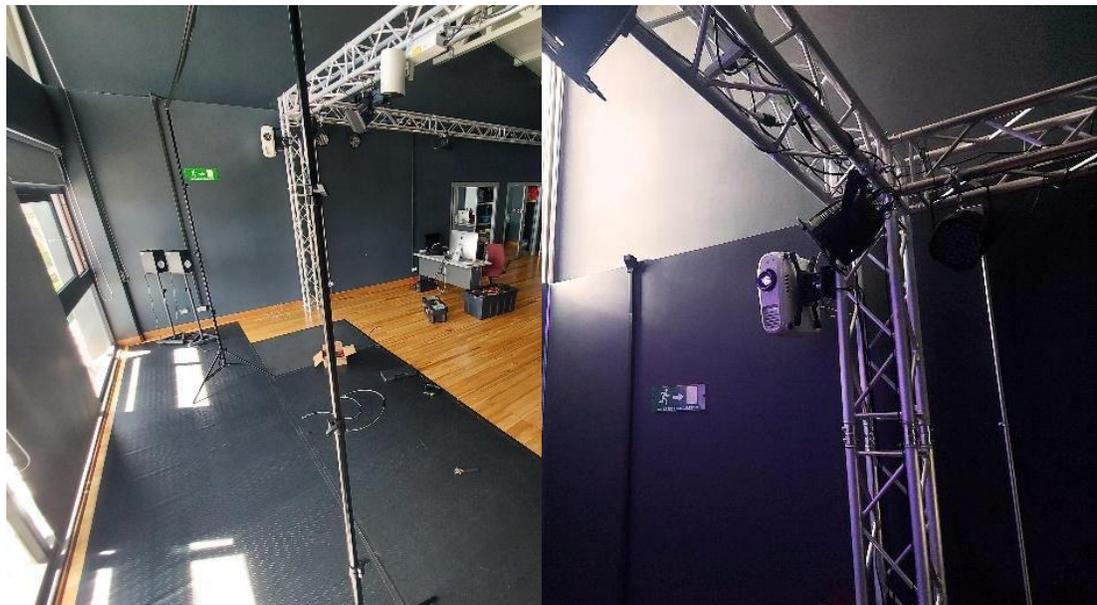


Figura 28. Posicionamiento de proyectores

Fuente: Elaboración Propia

Pasada la etapa de montaje, se realizó la exploración de la **perspectiva** a partir de la proyección de la imagen dentro de un espacio físico, la idea era que a partir de imágenes 2D que son alteradas por los lentes de los proyectores se pudiera emular la sensación de 3D (Figura 29), donde el intérprete se encontraría inmerso en un espacio totalmente proyectado pero que a la vez pudiera interactuar con el mismo.



Figura 29. Búsqueda de la alteración de perspectiva.

Fuente: Elaboración Propia

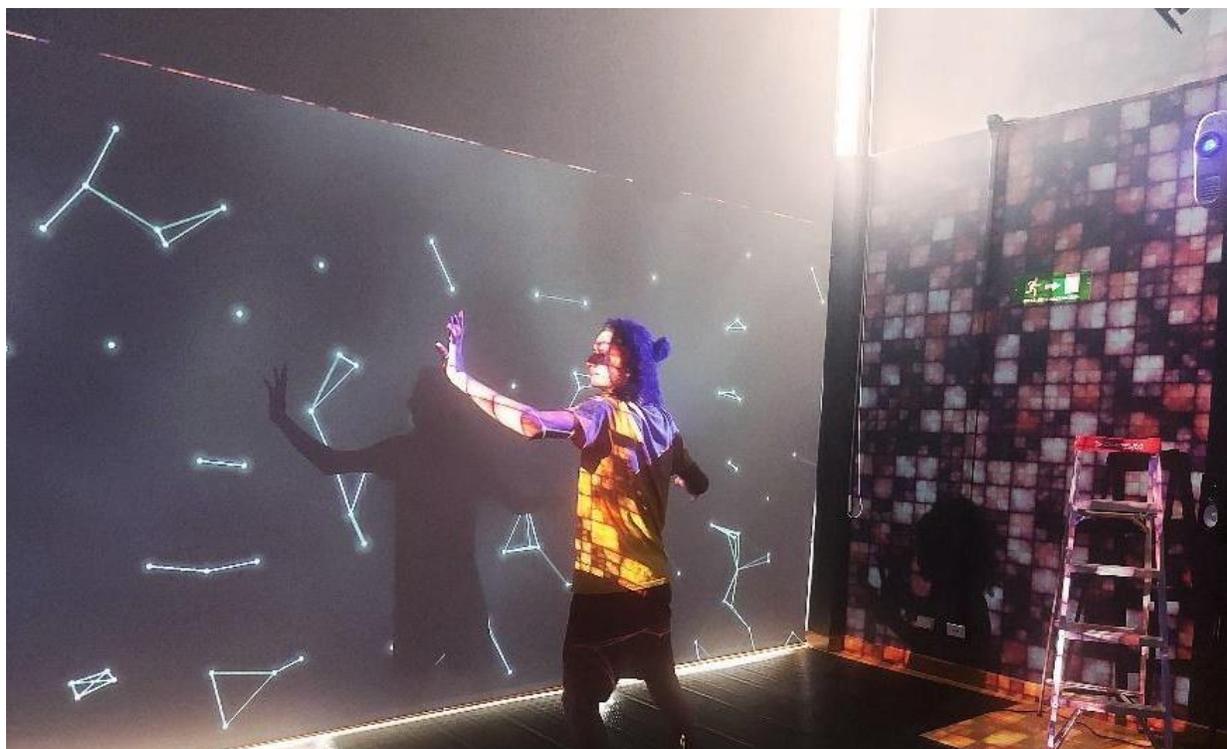


Figura 30. Estudio Cuerpo - Proyección Fuente: Elaboración Propia

La referencia de la alteración de la perspectiva provocaba un efecto de variación del espacio que generaba una espacialidad 3D, pero limitaba la interacción de acciones del actor debido a que si el actor se acercaba mucho a la proyección el efecto de perspectiva se lograba perder, es así como se decidió generar una proyección cuadrada sobre las superficies del espacio, por lo cual la disposición de los proyectores fue lo más directa posible (*Figura 30*).

Para este punto, era necesario sensibilizar al interprete, sobre la relación de su cuerpo con la proyección, es así como con las mismas dinámicas utilizadas dentro de la agrupación Teatro Se'wak, el actor estableció relaciones de proximidad con la proyección y con los efectos de luz -sombra que generaba la misma.

Las dinámicas de sensibilización lograron aumentar la expresividad del interprete que en determinado momento dejo de observar lo proyectado para que su cuerpo, su expresividad corporal pudiera expresarse según como sus sentidos percibían las imágenes sobre su rostro, tronco y extremidades. (*Figura 31*).



Figura 31. Estudio de la proyección como elemento expresivo.

Fuente: Elaboración Propia



Figura 32. Atmósfera Escénica.

Fuente: Elaboración Propia

Más adelante con la incorporación de más intérpretes, y la continuidad de ejercicios, se detectaron elementos importantes para la puesta en escena: La proyección como elemento escénico genera espacialidad, pero aún más importante, es un potenciador de **atmosferas escénicas** (Figura 32), las cuales funcionan como estímulo para el trabajo del intérprete, donde podemos evidenciar un tipo de mimetismo entre el cuerpo del actor, su relación con los otros intérpretes y su identidad dentro de este mundo ficticio. (Figura 33)



Figura 33. Proyección como elemento de estímulo.

Fuente: Elaboración Propia

Para este punto, surge en el investigador – creador reforzar el concepto de *inmersivo*, el cual el Diccionario de neologismos del español actual define como: *que simula un ambiente tridimensional en el cual el usuario percibe a través de estímulos sensoriales*, es entonces, importante evidenciar que si bien la puesta en escena genera un código entre el intérprete con el espectador, en esta segunda etapa primordialmente la experiencia inmersiva la perciben los intérpretes que se dejan mermar de los estímulos que la proyección, el cambio de luces y generación de luz – sombra, producen en el espacio y repercuten en el cuerpo del intérprete. Es así como se invita al intérprete a fungir de espectador y después de actante para diferenciar la experiencia escénica que puedan vivir ambos participantes de la puesta en escena. También se lleva el trabajo de proyección a la agrupación Teatro Se'wak con el objetivo de visualizar puntos de enlace entre el cuerpo, la identidad y la puesta en escena, pero esta vez, desde un trabajo con 7 personas interactuando con la proyección. (Figura 34). En esta actividad la Dra. Paula Rojas Amador supervisa la actividad con el objetivo de guiar al *investigador – creador* en el trabajo de

estudio. Como resultado se resalta la necesidad de sensibilizar a los intérpretes con el trabajo de proyección y de las posibilidades escénicas que les pueden ofrecer las atmósferas generadas por el proyector. También resulta importante resaltar el trabajo del cuerpo vs proyección, es decir cada elemento que participa dentro de la puesta en escena, es un componente que suma para la creación de atmósferas de carácter escénico, pero que individualmente cuentan parte de la historia del dispositivo escénico. Por eso, el dispositivo digital más que un medio de generar escenografía es un narrador visual de la puesta en escena.



Figura 34. Proyección como narración visual.

Fuente: Elaboración Propia

De regreso al L.E.D, la experimentación se desarrolló en torno al concepto de Identidad, por lo cual se trabajó con un solo actor y la idea de visualizar como el intérprete se reconoce en el espacio escénico, es así, como se proyectó una imagen del intérprete, mientras el mismo realizaba un acto performático dentro del espacio físico. En la dinámica el intérprete no conoce que su propia imagen será proyectada, lo cual brinda un umbral de improvisación del actor frente a su imagen. Es así, como desde una manera más natural el intérprete generó un reconocimiento de él mismo, lo cual hace referencia a su identidad. (Figura 35).

A nivel técnico, se trabajó en el funcionamiento de la consola de luces a través del programa *Onyx: Obsidian Control Systems*, por lo cual se tomó un tiempo para aprender sobre el mismo. En el desarrollo de las exploraciones también se exploró en la superficie inferior del L.E.D. La proyección en el suelo ofrecía una nueva percepción del espacio ya que la imagen bañaba el cuerpo de intérprete, lo cual hacía un cambio de textura en la piel actor, aparte que lo obligaba a estar en contacto con dos superficies que normalmente por gravedad ignoramos más:

el arriba y el abajo del espacio. (Figura 36). También la proyección en estas dos superficies nos brinda una percepción del espacio que solo un exterior, un afuera nos puede brindar: un cielo, una lluvia de estrellas, una tormenta, un río, un bosque, elementos de grandes dimensiones pueden ser trasladados a espacios interiores a través del mapping de la imagen



Figura 35. Cuerpo proyectado vs cuerpo presente

Fuente: Elaboración Propia

Como pasos finales de esta segunda etapa se empezó el montaje de la segunda socialización, la cuál es el resultado de las diversas dinámicas trabajadas durante este periodo, siempre tomando en cuenta observaciones de la tutora de proyecto, lectores y equipo de trabajo del L.E.D y la agrupación Teatro Se'wak. **Cuerpos Líquidos** responde al juego efímero escénico, donde la proyección es una mezcla entre lo visual y las acciones en vivo, existe una exploración de lo inmersivo, pero desde la perspectiva del interprete, con lo cual, las acciones presentes afectan al espectador. El sonido y los efectos de imagen generan una atmosfera escénica de lluvia, donde el agua es el medio de viaje para conocer un cuerpo en vivo, pero que a la vez se relaciona con otros cuerpos no físicos, no materiales. Precisamente es mostrar la idea de una

identidad líquida, una identidad heterogénea en constante cambio, propia de un contexto de contraste parte de un contexto posmoderno, que también se muestra como un paradigma no definido, en constante cambio y evolución.



Figura 36. Estudio Cuerpo – Proyección a nivel de piso.

Fuente: Elaboración Propia

Etapa 03: El Cuerpo en relación con la intermedialidad.

Esencias de la Identidad



Figura 37. Secuencia de Puesta en Escena.

Fuente: Elaboración Propia.

Ubicación espacial:

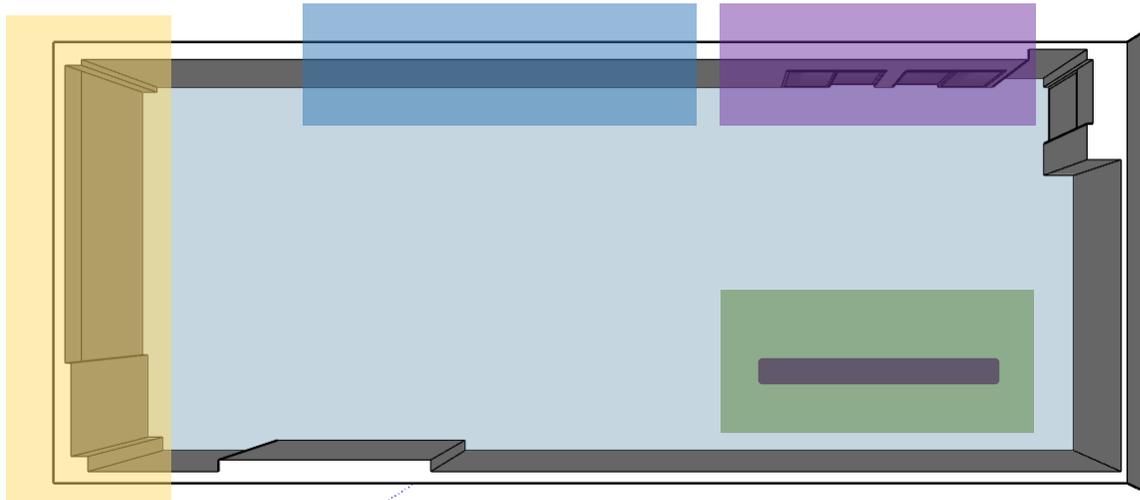


Figura 38. Ubicación Espacial

Nota: Croquis Espacial. Software: Sketchup Pro 2021. Fuente: *Elaboración Propia*.

En un área que abarcó todo el espacio LED, cuya área es 122,2 metros cuadrados. Se colocaron dos proyectores, el primero a una distancia de 14,50 mts de la superficie de proyección, a una altura de 3,50 mts y un segundo proyector a 8,50 mts a la diagonal de la puerta de acceso con una altura 3,50 mts. La estación de trabajo se colocó al lado izquierdo de la puesta en escena, con la finalidad de tener movilidad entre la estación de trabajo y la instalación. Se utilizaron cables hdmi, racks, luces de sala, pantalla verde y programas de edición y videomapping, aparte de la exploración desde la perspectiva de instalación escénica.

Descripción de la puesta en escena.

El público espera fuera del espacio. El ingreso es individual y cada persona entra en una instalación escénica de auto reconocimiento dividida en tres estaciones. Al ingreso, el participante cierra sus ojos y el intérprete, lo mueve sobre su mismo eje, 5 veces, para desubicarlo. Al abrir los ojos, a través de una luz cenital ubicada por debajo del espejo, cada participante se mira, de repente al espejo y el investigador – creador que lo acompaña desde el ingreso al espacio, le pregunta sobre ¿qué mira en el espejo y cómo percibe la imagen contenida en el espejo? Los participantes platican de su propia percepción del cuerpo. Después se

desplazan a una nueva estación, en la cual, el participante se mira nuevamente al espejo, pero, ya no desde una cercanía del cuerpo con el espejo, sino más bien, a una distancia donde el participante observe la totalidad de su imagen corporal, en ese momento, caen sobre el espectador proyecciones con palabras como: *identidad, cuerpo, percepción, autopercepción, ciudad*. En la última instalación, el participante es dirigido a una superficie reflectora la cual se ubica a la mitad del dispositivo escénico, la misma, visualiza a un intérprete que está contenido dentro de la estructura acrílica. Los participantes escriben y continúan las ideas que están escritas en el acrílico sobre cómo se percibe el proceso identitario, el investigador – creador le pide escriba sobre la experiencia vivida por este pequeño viaje. La instalación termina cuando el espectador pasa a su silla y encuentra en su asiento un poema referente a la identidad.

Se realiza un corte de ritmo para la puesta, y el investigador creador habla sobre esta primera parte del dispositivo escénico y su proceso a través de los dos laboratorios anteriores. El expositor se traslada al inicio de la puerta del espacio LED y se encuentra con el intérprete que minutos atrás, estaba contenido en el acrílico: el bailarín Juan de Dios Quirós. Los dos actores están vestidos con una camisa blanca de botones y un pantalón jeans negro. Cabe resaltar que los 2 actores tienen el cabello largo, por lo cual lo utilizan para taparse, en este momento, el rostro con sus respectivos cabellos (como una máscara).

Los 2 actores se entrelazan, se reconocen, uno al otro, observándose, mirándose entre ellos. En un momento determinado pasan por el espejo que los espectadores vieron al inicio, pero los actores evitan reconocerse en el espejo, pelean, cambian de espacio a través de diferentes movimientos, cambian de posición para no tratar de visualizarse en el espejo. Los intérpretes caminan, se detienen y se proyectan sobre sus cuerpos las palabras acerca de la identidad, cada uno empieza a leer su cedula de identidad frente al público. Después los actores, empiezan a generar movimientos similares. Al mismo tiempo que sucede esto, se empieza a proyectar desde la zona frontal, imágenes solidas de colores púrpura neón. Después de esto, se comienzan a proyectar desde la zona frontal y de costado las siluetas de los dos intérpretes, en colores neón.

Los actores se colocan frente a la proyección frontal, mientras aparece en el proyector de costado, en la superficie un poema de identidad: *Cuando comprendas que detrás de mis ojos no hay nadie, Que en el fondo de mi boca no hay nadie. Que debajo de mi piel no habita nadie. Aunque me arranques los ojos no verás. Aunque te hundas en mi boca no encontrarás. Aunque me desuelles vivo no sentirás a nadie sino a ti. Leopoldo Charizard.* El cual, los participantes encontraron cuando tomaron asiento. Inmediatamente desde la proyección frontal, empiezan a surgir siluetas y formas de persona en colores neón. Los actores se colocan frente a frente, y empiezan a quitar el cabello de sus rostros. Logran observarse, logran reconocer sus rostros frente a frente, se miran a los ojos y empiezan a decir sus números de cedula, al terminar, se voltean hacia donde sale la proyección del proyector 1 y agitan sus largas cabelleras. Después, un intérprete corre sobre su mismo eje, el otro actor empieza a leer el poema de identidad. Empiezan a proyectarse en la zona frontal, palabras referentes a la identidad, A l mismo tiempo desde la zona frontal, se proyectan cuerpos de diferentes géneros, grandes, pequeños, con diferentes corporalidades y colores y se logran visualizar como siluetas y texturas. Se escucha el audio con voz de una mujer, del poema que los participantes encontraron en su silla, y vieron en la proyección. Los intérpretes se buscan y colocan uno detrás del otro. El primer interprete está sentado y el actor que está de pie, vuelve su cabello para adelante, tapándole la cara y por lo largo del mismo, logra tapar la cara del interprete que está sentado.



Figura 39. Secuencia Final

Nota: Espacio LED. Intérpretes: Juan de Dios Quirós, María José Webb y Eladio Morera

Fuente: *Elaboración Propia.*

Análisis de la puesta en escena

Desde la puesta en escena, se desarrolla un dispositivo escénico de dos naturalezas diferentes, los cuales se logran fusionar, es decir, la experiencia de los participantes es viva, se juega con un plano realista donde no hay intérpretes o actores sino personas que participan en una instalación y después se desarrolla, una etapa ficcional donde a partir del proceso realizado se logra crear dramaturgia a partir de la experiencia de los participantes. También se desarrolla la idea de identidad como una construcción social, cambiante y modificable, la cual me define, pero desde mis propios parámetros.

La puesta explora cómo se percibe el espacio con otro cuerpo, cuáles enlaces representan signos de identidad, es decir, cuáles son los medios o parámetros en los cuales logró visualizar la identidad en otras personas. También es la puesta más enriquecedora en el desarrollo de evocar, y provocar sensaciones, en la instalación escénica se busca atraer atraer al espectador y convertirlo en un participante del espacio, que se busque, se encuentre y luego se reconozca.

Retroalimentación y Autorreflexión.

La retroalimentación fue desarrollada por la tutora y lectores, se resaltó el trabajo de composición, investigación, profundidad y manejo apropiado de la herramienta técnica. Se desarrolló la idea de proyección como complemento para la puesta en escena, con un lenguaje propio que potencia el dispositivo escénico. Se resalta otra vez, la estética visual y el trabajo de los intérpretes los cuales practican uno las artes escénicas y el otro, la danza.

Autorreflexión, los actores desde un inicio tratan de confundirse, de mimetizarse, de fundirse y este es otro medio para generar mezcla, de fundir identidades, de reconocerse uno en el otro. El proceso de este laboratorio me llevó a comprender la importancia de la socialización, de como el que observa también es parte del hecho escénico. Son ojos que logran ubicar al investigador en otras ideas, percepciones y contextos. Como gran laboratorio, resaltó la evolución de este, como desde un espacio íntimo, pasamos a la transición de un espacio social, colectivo, y después preguntarme ¿Qué más? Qué más es espacio, donde mi cuerpo puede caminar, correr y continuar, sin duda la herramienta tecnológica es una de esas rutas.

Desarrollo del Proceso.

Para el arranque de este último Laboratorio **Etapa 03: El Cuerpo en relación con la intermedialidad**, nos enfocamos en teorizar sobre el concepto de intermedialidad, ya que, la cercana conformación a un dispositivo escénico desde la perspectiva del medio digital implica conocer la función que cumple la tecnología dentro de un proceso artístico. Parafraseando a Rojas (2021) la intermedialidad resalta las interacciones de los componentes dentro de un proceso. Cuando desarrollamos la puesta en escena de esta etapa final, logramos evidenciar cómo el cuerpo sirve de medio para conectar los elementos visuales, auditivos y tecnológicos con los acontecimientos escénicos en tiempo real. De modo que, la intermedialidad es un tejido interconectado, donde cada componente contribuye al desarrollo de un trabajo escénico de carácter vivencial y participativo.

La exploración dentro del LED inicia con la pantalla verde. El croma resignifica el uso del espacio, debido a que el recurso aumenta las posibilidades de creación espacial, al igual que amplió el discurso dramático del cuerpo en relación con la identidad, al abrazar elementos de composición que complementan lo que sucede en vivo (*Figura 40*).

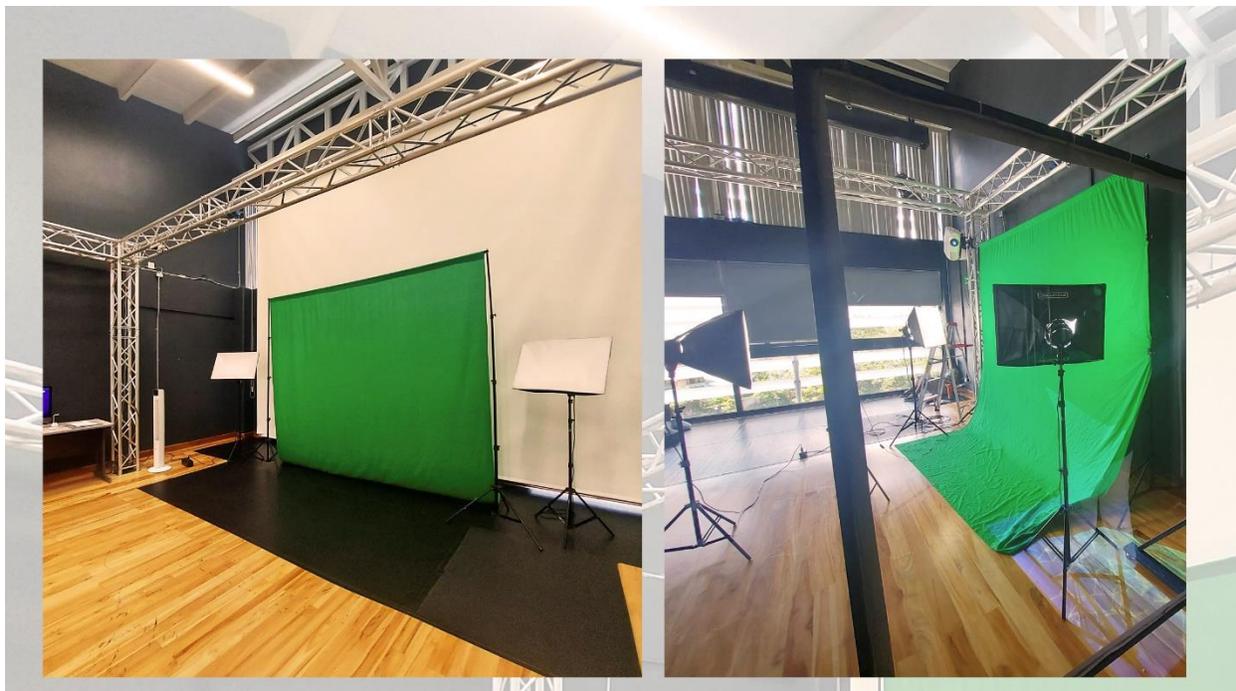


Figura 40. Collage de pantalla verde.

Nota: Espacio LED. Fuente: *Elaboración Propia*.

Primeramente, se realiza un estudio de la luz sobre un objeto con la finalidad de observar cómo según la posición y distancia de los focos de iluminación (*Figura 41*) se genera un tipo de sombra y difuminación del objeto, que podrían ser aptos o no para el uso del croma verde.

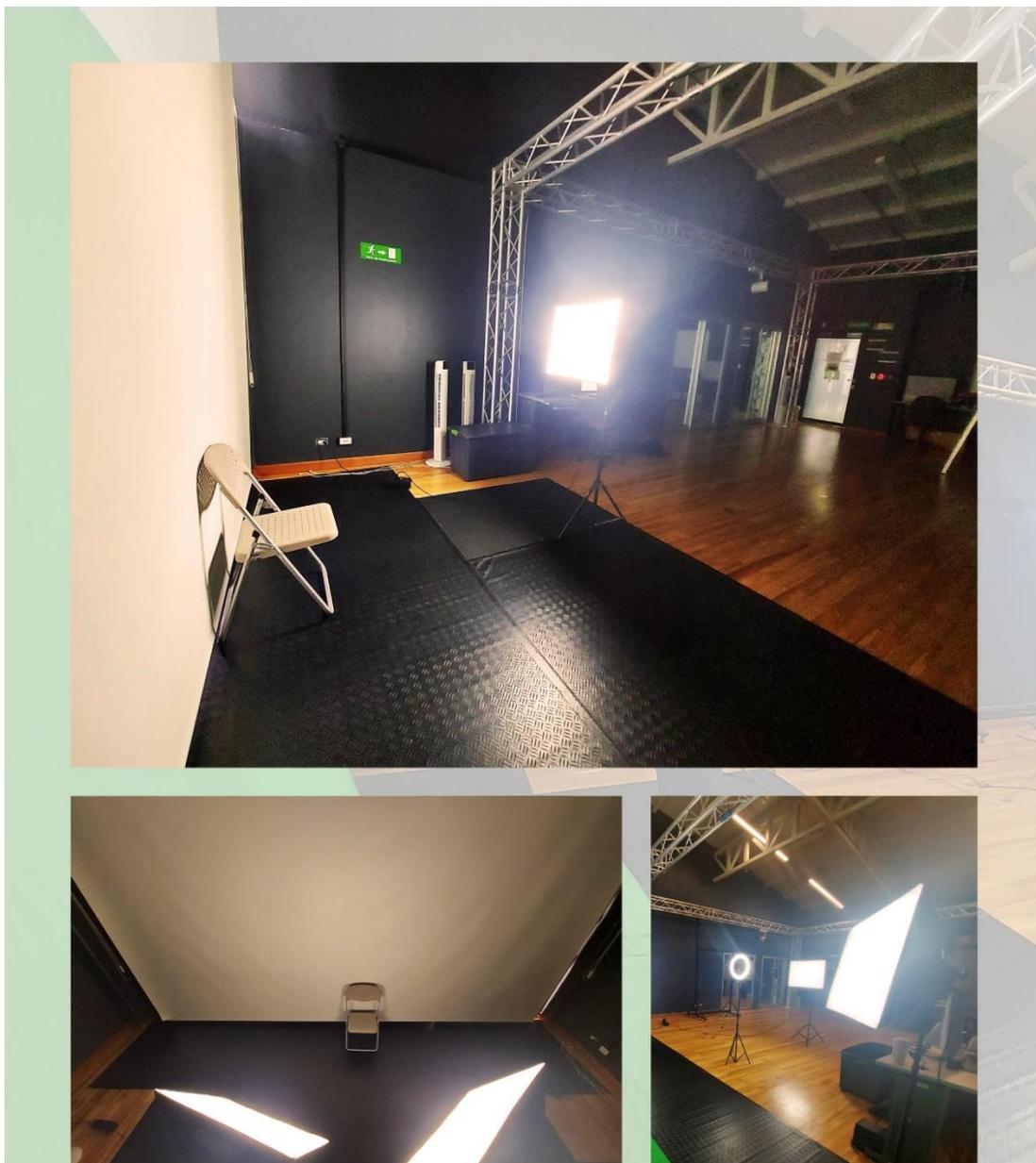


Figura 41. Investigación de la luz para el croma.

Nota: Espacio LED. Fuente: *Elaboración Propia*.

A partir de este momento, se realiza la exploración del croma con una intérprete con la finalidad de visualizar el comportamiento de esta sobre la pantalla verde. (Figura 42).



Figura 42. Investigación de la luz para el croma con intérprete.

Nota: Espacio LED. Intérprete: Nadia Acuña. Fuente: *Elaboración Propia*.

Después, con secuencias de desplazamiento, se trabaja en diferentes planos y yuxtaposición de objetos, se efectúa una ubicación espacial de las luminancias (*Figura 43*), las cuales generan la menor cantidad de sombra, para después en edición trabajar con la homogeneidad del color verde. La pantalla verde es un primer portal de enlace del recurso dramático físico con el recurso digital.

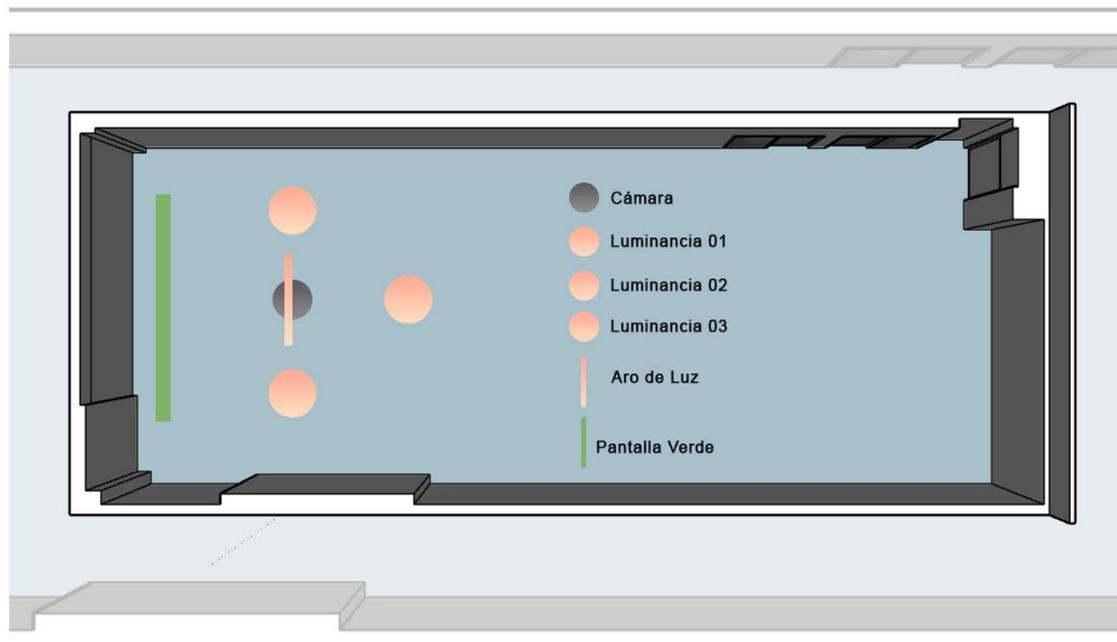


Figura 43. Ubicación de luminancias.

Nota: Croquis Espacial. Software: Sketchup Pro 2021. Fuente: *Elaboración Propia*.

Posteriormente del estudio del croma, se realizan pruebas de proyección sobre una superficie reflectante la cual brinda la capacidad de percibir la imagen como un holograma el cual puede ser percibido desde un espacio físico (en este caso el L.E.D), pero que a la vez pudiera generar una dramaturgia visual propia, ya que según el lugar donde se colocara la pieza de acrílico, la proyección cambiaba de posición y tamaño dentro del espacio. (*Figura 44*). El cuerpo había sido colocado en otra atmósfera, en otro lugar, donde podría hablar de él mismo, de su conformación, de su contexto y su identidad, pero desde otra materialidad. Para estas primeras pruebas la intérprete maneja un cuerpo neutro que se desplaza por el espacio sin una intención escénica determinada, así las pruebas de proyección enfatizan a la imagen como un generador de un espacio sensorial que puede ser vinculado a un espacio físico donde habitan el espectador y otros intérpretes.



Figura 44. Pruebas de proyección.

Nota: Espacio LED. Intérprete: Nadia Acuña. Fuente: *Elaboración Propia*.

Alternando con las exploraciones se hace el montaje técnico de proyectores, ubicación de aparatos y cableado del espacio. (Figura 45)

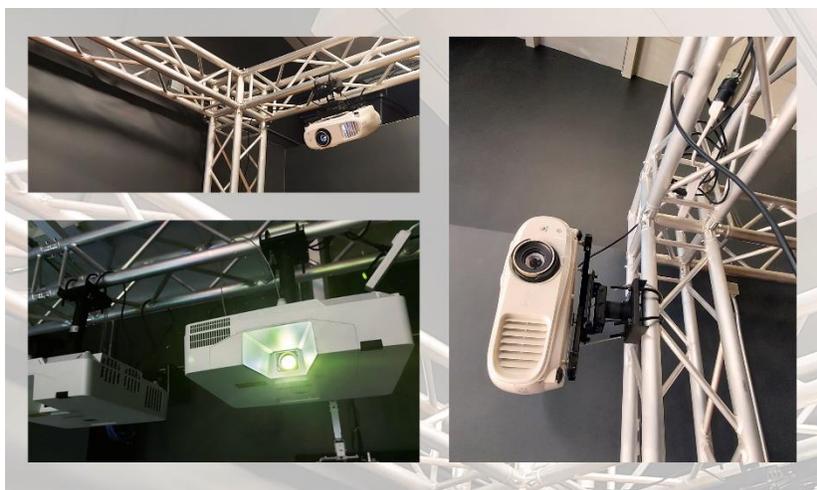


Figura 45. Montaje Técnico.

Nota: Espacio LED.

Fuente: *Elaboración Propia*.

Para este punto del proceso, se determina dividir la puesta en escena en dos instantes: el primer momento es una instalación escénica donde los participantes pueden interactuar con el espacio, es así, como los intérpretes de esta puesta en escena realizan un ejercicio escénico donde el objetivo es inducirlos a pensar sobre el cuerpo desde una perspectiva identitaria. (Figura 46).



Figura 46. Ejercicio para la creación de la puesta en escena.

Nota: Espacio LED. Intérpretes: Axel Valenzuela, Nadia Acuña y María José Webb.

Fuente: *Elaboración Propia.*

El segundo momento surge de la experiencia de la instalación escénica, por lo cual, se efectúa una exploración espacial por la instalación con la finalidad de generar contenido para la puesta en escena. (Figura 47).



Figura 47. Exploración de la instalación escénica.

Nota: Espacio LED. Intérpretes: Juan de Dios Quirós y Eladio Morera.

Fuente: *Elaboración Propia.*

Simultáneamente, se prepara el material audiovisual para la puesta en escena, la cual es grabada sobre el croma verde. Los intérpretes realizan una propuesta corporal en base a lo experimentado en la instalación escénica y a sus pensamientos sobre el cuerpo y la identidad. Y como estímulo se les lanza la pregunta que inició esta etapa de investigación: ¿Cómo la intermedialidad a través de la tecnología extiende los límites del espacio físico para la continuidad de la exploración del cuerpo en otras dimensiones? (Figura 48).



Figura 48. Grabación de material audiovisual.

Nota: Espacio LED. Intérpretes: Axel Valenzuela, Felipe Garzón, María Webb, Nadia Acuña, Juan de Dios Quirós y Manuel Blum. Fuente: *Elaboración Propia*.

Después de una detallada etapa de edición y cuidadoso estudio del espacio, se ha finalizado la instalación artística de la primera parte de la puesta en escena. El espacio del LED se ha convertido en un entorno onírico que potencia la experiencia visual y entrelaza los conceptos iniciales que le dan vida a este proyecto. (Figura 49).

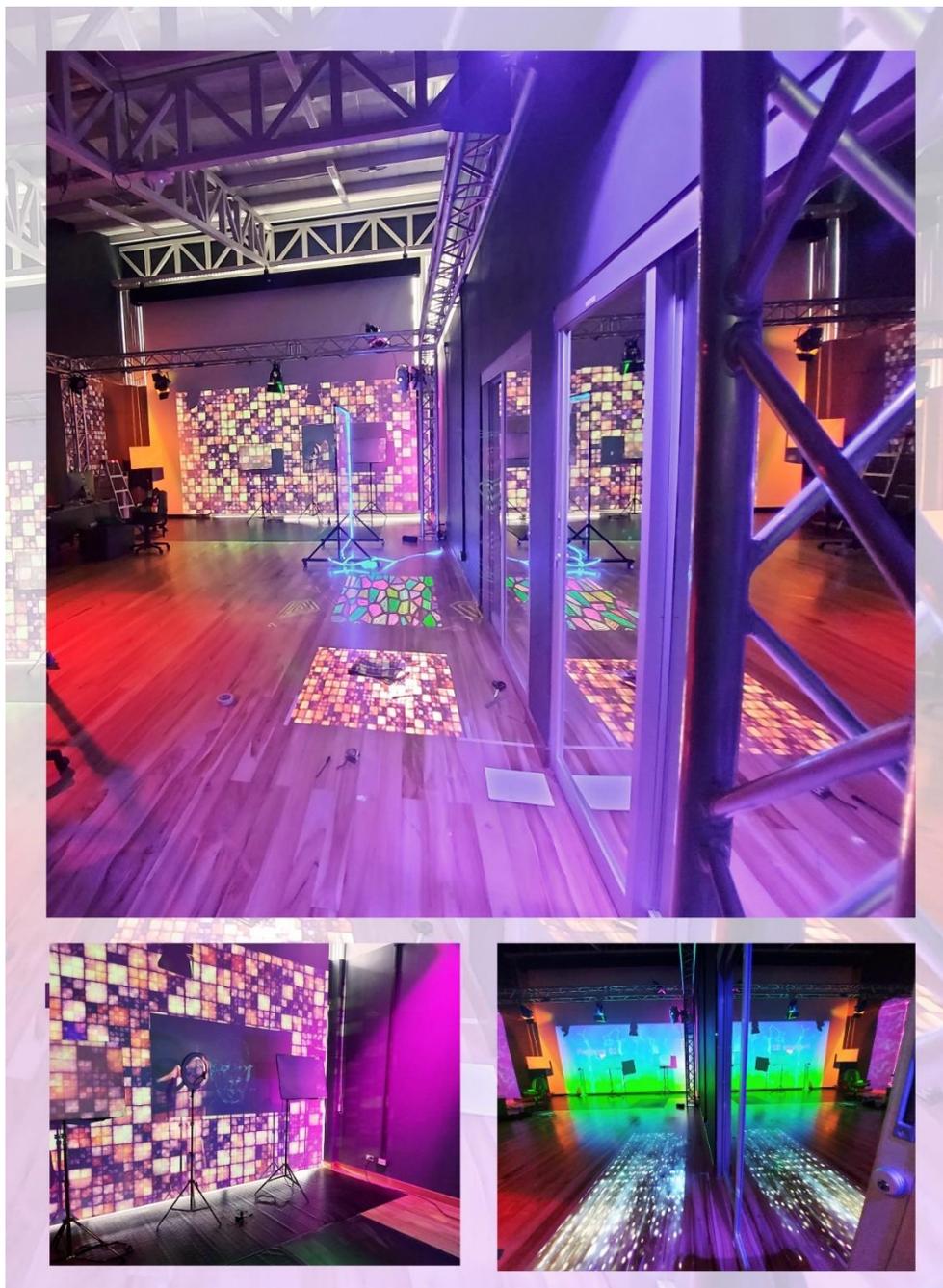


Figura 49. Pruebas de la Instalación Artística Escénica.

Nota: Espacio LED. Fuente: *Elaboración Propia*.

A modo de cierre de esta tercera etapa, podemos concluir que la puesta en escena contemporánea involucra la participación dinámica tanto de los creadores escénicos como de los espectadores. La intermedialidad dentro de este laboratorio representa un espacio híbrido donde la convergencia de elementos también implica que el cuerpo se ha colocado en un nuevo límite de acción escénica. Este límite transforma la construcción social del concepto de identidad, haciendo que el mismo pueda evolucionar y traspasar los medios tecnológicos digitales. (Figura 50).



Figura 50. Puesta en escena final.

Nota: Espacio LED. Intérpretes: Axel Valenzuela, Nadia Acuña, Manuel Blum.

Fuente: *Elaboración Propia.*

Fragmento 04

Reflexiones

Al finalizar este proceso de investigación-creación se han examinado y establecido relaciones entre el cuerpo, la identidad y la intermedialidad en conexión con la puesta en escena. A modo de reflexión, este TFG resulta un nuevo medio de conocimiento para entender el cuerpo y los procesos identitarios como aspectos que se mantienen en constante transformación y son las artes escénicas desde la puesta en escena, un medio posible para comprender estos fenómenos de cambio. La conjunción entre *cuerpo – identidad – puesta en escena* se alcanza a través de la investigación intermedial ya que estos términos en la experiencia de laboratorio logran articularse en un pensamiento relacional, provocando conexiones y más importante generando diálogos para la experiencia escénica.

Con la comprensión del cuerpo como un factor multidimensional, es decir, que está integrado de varias dimensiones y perspectivas que interactúan en un mayor o menor grado. El cuerpo en este laboratorio se manifiesta desde los aspectos de:

Entender el cuerpo como un espacio: Es decir, el cuerpo es un gran elemento compuesto de varias capas que integran su totalidad. El aprender sobre su función, interacción y relación con el entorno en la puesta en escena nos implica analizarlo desde el espacio físico, por consiguiente, es un objeto tridimensional con ejes espaciales (x,y,z) que son necesarios para comprender sus potencialidades dentro del hecho escénico. El vincular el cuerpo con la arquitectura nos explica la interconexión: espacio estático (*el espacio arquitectónico*) – espacio movable (*el cuerpo como espacio*), el cuerpo como espacio se mueve y direcciona por diferentes ámbitos del espacio arquitectónico dando la posibilidad de explorar la biomecánica del cuerpo para la creación de la puesta en escena, por tanto, parte del proceso escénico consiste en diseñar las interacciones entre estos dos tipos de espacialidades. Agregando el apartado tecnológico, sumamos otro esquema espacial que nutre de contenido al hecho escénico, este mismo funciona desde un plano bidimensional, pero gracias a su espacialidad movable logra adaptarse a diferentes superficies que logran generar entornos inmersivos tridimensionales. Entonces logramos desarrollar en este estudio tres espacialidades, con características y capacidades de narrativas distintas que se conectan para la puesta en escena. La síntesis de estos aspectos espaciales se resume en:

| Espacio | Ejes espaciales | Tipo de espacialidad |
|------------------------|---------------------------------------|-----------------------------|
| El cuerpo como espacio | $x - y - z$ (<i>tridimensional</i>) | movible |
| Espacio arquitectónico | $x - y - z$ (<i>tridimensional</i>) | estática |

| | | |
|---------------------|----------------------------------|---------|
| Espacio tecnológico | $x - y$ (<i>bidimensional</i>) | movible |
|---------------------|----------------------------------|---------|

Es importante resaltar que dentro de esta línea de exploración el concepto de espacio arquitectónico abarca para la puesta en escena, tanto un espacio escenográfico montado en un teatro convencional como espacios no convencionales donde el teatro pueda suceder, tal como el Laboratorio Escénico Digital, entornos al aire libre, dentro de la trama urbana de la ciudad e incluso en la realidad virtual. De ahí que, el teatro contemporáneo traspase sus límites físicos y pueda generar mancuerna con el video, la imagen, la proyección y tenga la posibilidad de complementarse con otras disciplinas, en este caso la arquitectura.

Un próximo aporte en futuras investigaciones con relación a este TFG podría ser la exploración del espacio tecnológico a través del eje z por medio de la realidad virtual, es decir, al avance tecnológico y la generación de espacios inmersivos de mayor calidad, el componente z será de vital importancia para entender el espacio tecnológico en pro de una realidad que no necesariamente depende del medio físico para generar un desarrollo y exploración tridimensional del trabajo escénico.

Entender la inmaterialidad del cuerpo: Con el hallazgo de que el cuerpo es un elemento con características espaciales movibles, el proceso de laboratorio revela como el cuerpo mediante el recurso tecnológico logra una metamorfosis que se evidencia en el manejo de planos digitales. El cuerpo traslada su materialidad física a un medio digital que logra una atmósfera escénica sensorial por medio de la estimulación de los sentidos. Cuando discutimos sobre el cuerpo tomamos en cuenta que hablamos sobre todos aquellos aspectos tangibles tales como la anatomía y características biológicas, pero también aspectos no intangibles como: la mente, el pensamiento, las emociones, la conciencia, la perspectiva y por supuesto, la identidad. La inmaterialidad del cuerpo hace referencia a un ser dinámico que interactúa en diferentes niveles con el objetivo de concretar la experiencia humana, en la puesta en escena esta vivencia es apoyada con el tratamiento y diseño de imágenes, video, manejo de la luz, sonido, colores, formas entre otros elementos. Entonces, podemos pensar en la inmaterialidad del cuerpo como una extensión del mismo cuerpo, donde se transforma la expresión física.

En laboratorio, la posibilidad de fusionar cuerpos físicos en escena con cuerpos de proyección digital potencializa la exploración de los límites físicos, además de generar interacción entre los cuerpos. Esta realidad híbrida entre los elementos físicos y los elementos digitales para

la puesta en escena brinda la generación de experiencias inmersivas donde el tiempo y el mismo espacio cobran otro significado tanto para los intérpretes, como para los espectadores y para los investigadores-creadores.

En este apartado, una próxima investigación podría tomar de referencia este trabajo y continuar indagando sobre elementos robóticos, realidad aumentada y sistemas de captura de movimiento que logren aumentar la capacidad expresiva del intérprete en tiempo real, inclusive traspasar los límites físicos como la gravedad, la inercia y la fricción para el trabajo del artista.

Identificar el cuerpo dentro de los procesos identitarios: Al reflexionar sobre este estudio es necesario expandir el pensamiento y entender tanto al cuerpo como a la identidad como conceptos de naturaleza dinámica y multifacética, los cuales no pueden ser estandarizados para todas las personas. Bajo la mirada de la identidad como una esencia, se propone que cada ser humano tiene una naturaleza inherente que define quienes son y les brinda autenticidad, por lo cual, la identidad está más apoyada en rasgos de personalidad, valores, creencias y la más importante para esta investigación: experiencias. En el transcurso del proceso de laboratorio, la puesta en escena aborda a la identidad como un fenómeno complejo donde se cuestiona: la propia percepción de la identidad (etapa 1 de laboratorio), el descubrimiento de otras identidades (etapa 2 de laboratorio) la relación - conflicto que surge al tener varias identidades en un mismo entorno (etapa 3 de laboratorio) y el desarrollo de la identidad dentro de entornos fragmentados (etapa 1, 2 y 3 del laboratorio). Dentro de las narrativas de cada etapa, la identidad como construcción social y la multiplicidad de identidades se presentan como temas recurrentes, es así como se concluye que el cuerpo es una vía para percibir que la identidad se manifiesta a través de nuestras experiencias de vida, nuestros aprendizajes y memorias y es válido cada cierto tiempo recordar quienes somos, bajo que parámetros y entornos nos conformamos, como nos deconstruimos y nos volvemos a construir. La relación identidad - artes escénicas se muestra en la puesta en escena, y en toda esta investigación cuestionando cómo las ideas preconcebidas o estereotipos sobre la identidad se vuelven obsoletos ante un elemento que es cambiante, variable y es capaz de ajustarse a su entorno.

El uso del medio tecnológico digital para la puesta en escena sirvió de aprendizaje para entender cómo el contexto contemporáneo también afecta la manera en cómo percibimos los procesos identitarios, ya que, la tecnología con la posibilidad de dotarnos de cuerpos virtuales igualmente es capaz de permitirnos la creación y exploración de identidades virtuales en

espacios digitales y mundos virtuales, lo que nos evidencia esa naturaleza cambiante de la identidad, aún más en nuestros días. Asimismo, con el desarrollo del laboratorio se observa una mayor capacidad de participación de las personas espectadoras en la puesta en escena, ya que el medio tecnológico permite nuevas formas de interacción, las cuales promueven un mayor involucramiento del espectador e inclusive convertirse en un participante más de la puesta en escena, como sucedió en la instalación teatral de la etapa 3. (Figura 51).

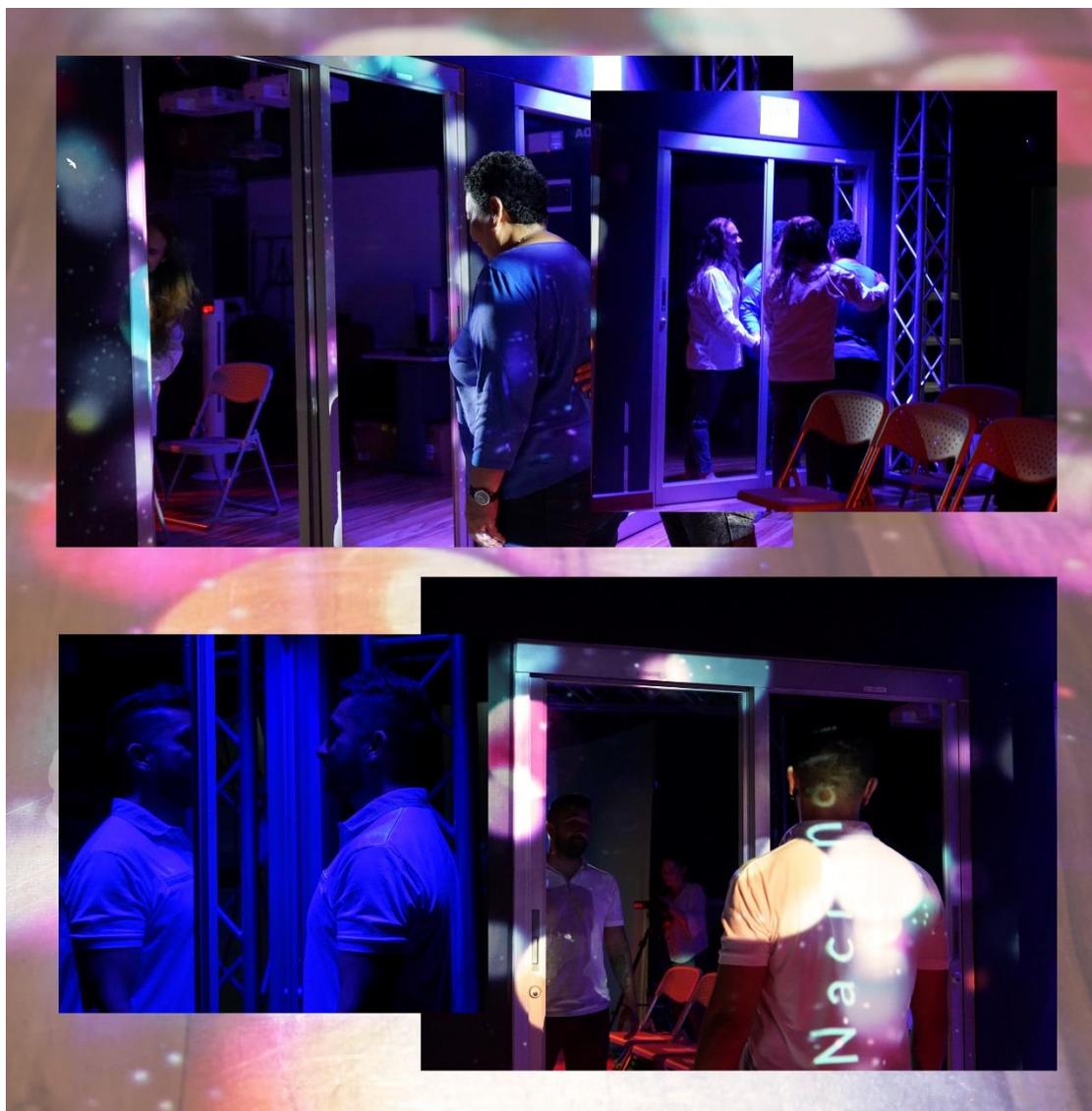


Figura 51. Instalación Teatral.

Nota: Espacio LED. Participación del equipo de lectores en la dinámica teatral.

Participantes: Mag. Vera Ramirez Briceño y el MEL. Julio Barquero Alfaro.

Fuente: *Elaboración Propia.*

En próximos proyectos de investigación académica este análisis podría ser la base para seguir indagando sobre la identidad y los entornos sociales para la puesta en escena en entornos digitales, con el uso y creación de avatares y personajes digitales que interactúan en un mundo alternativo dispuesto y creado para el hecho teatral. También podría ser aporte para estudios que analicen y cuestionen la identidad digital en beneficio de resolver temas como la suplantación y falsificación de la identidad en medios digitales.

Otros hallazgos encontrados en este TFG se vinculan a descubrimientos como:

La investigación – creación desde las artes escénicas y su relación conceptual – práctica: La relación conceptual – práctica establecida en este estudio genera conocimientos desde los campos de investigación teórica, el proceso creativo y la comprensión de la herramienta técnica. Cada uno desarrollado con la finalidad de comprender cómo los mismos se fusionan en el proceso de elaboración de la puesta en escena:

Investigación teórica: Tal como se define en el fragmento 02 de este documento, los conceptos teóricos abordados incluyen perspectivas del cuerpo, la identidad y la intermedialidad desde diferentes disciplinas, comprendiendo que la producción de nuevos saberes se forma de la comparación, confrontación y análisis de los diversos puntos de vista que se tengan de un fenómeno, por lo cual, el camino para amalgamar este tema fue la interdisciplinariedad integrando diversos enfoques, teorías y conocimientos para la formación de un pensamiento más crítico. El proceso de análisis también a producido un cambio en el entendimiento de la puesta en escena actual, debido a que esta búsqueda revela al teatro contemporáneo como un generador de experiencias estéticas significativas, donde haciendo uso de elementos como la instalación teatral, la performance artística y la narrativa no lineal, poco a poco nos alejamos de la concepción del teatro como solo un medio para representar, actuar o entretener y damos paso, a creaciones escénicas con carácter más reflexivo.

El proceso creativo: durante la etapa de creación artística la realización de actividades con un grupo de teatro universitario como Teatro Se'wak y la posibilidad de poder explorar desde un espacio con características tecnológicas como el LED permitió desarrollar puentes de comunicación entre lo que la teoría establece y lo que en la práctica las personas perciben sobre la corporalidad, los procesos identitarios y el uso de la herramienta digital por medio de los enlaces intermediales.

Teatro Se'wak: La retroalimentación con personas de diferentes disciplinas y carreras universitarias, (que no necesariamente tienen contacto directo con procesos artísticos) dentro de la agrupación Teatro Se'wak logra establecer diferentes perspectivas y puntos de vista sobre cómo los seres humanos percibimos el cuerpo humano con relación a los procesos identitarios y se identifica como la identidad es un medio de riqueza cultural que se construye a través del sentido de pertenencia y la adaptabilidad según el entorno donde se desarrolle. Los integrantes del grupo teatral manifiestan en diferentes ejercicios escénicos que los procesos identitarios se explican a partir de un contexto específico, debido a que sus comportamientos y forma de interactuar varían según el espacio donde se establecen. Ejemplificando lo anterior, en un juego escénico de reconocimiento, se solicitó a los integrantes que se identificaran con el color blanco en su piel, dar un paso adelante, cuando una gran mayoría lo hizo, una integrante del grupo de nacionalidad extranjera expresó su pensar sobre su percepción del color de piel de los demás integrantes, evidenciando que en su contexto la gran mayoría de integrantes serían de ascendencia mestiza, por lo cual su color de piel no era blanco. Por tanto, se sustentó más la idea de entender la identidad desde la conformación de una persona a través de sus experiencias humanas y no por sus características físicas, sin embargo, resultó interesante evidenciar cómo en un grupo con características físicas similares se logran establecer códigos de reconocimiento para conformar una identidad colectiva.

LED, Laboratorio Escénico Digital: El beneficio de implementar el instrumento tecnológico en esta investigación genera la posibilidad de realizar trabajos artísticos donde la atmósfera escénica combine elementos tanto del espacio físico, como del ámbito digital lo cual hace que el hecho escénico se convierta en una experiencia más híbrida. En el proceso del LED al poner en práctica este conocimiento, se profundiza en entender que la narrativa total de una puesta en escena con el uso del medio digital debe ser vista desde los ojos de un proceso intermedial, es decir, cada parte de la puesta en escena entra en diálogo, pero individualmente, cada parte debe tener su propia narrativa, su razón de ser. Ilustrando lo anterior, en las sesiones de exploración y socialización, es común generar reuniones de retroalimentación de las partes, tanto con la tutora, como con el investigador-creador y los participantes. Las revisiones de manera individual del trabajo de edición, video y proyección, con respecto al trabajo del intérprete o el manejo del espacio escenográfico, hace que el hecho escénico pueda estar compuesto por capas que se suman a una totalidad que es la puesta en escena, pero donde cada capa tiene un inicio, un desarrollo y un final.

La comprensión de la herramienta técnica con las nuevas tecnologías: La adquisición de conocimientos en el manejo de sistemas operativos, y el aprendizaje en software de diseño, edición y mapping para la creación de proyecciones o objetos digitales nos revela que gran parte de la puesta en escena depende de aspectos prácticos como colocar una luz en un lugar adecuado, encender un parlante para ambientar el espacio con sonido, música o textos, cablear un espacio para generar proyección, ubicar los tomas de electricidad, entre otros. Sin estos detalles, las puestas en escena de esta investigación no hubieran sido posibles, por tanto, se evidencia, que el aprendizaje de nuevas tecnologías y el debido manejo técnico para el teatro, es por sí solo una tarea de diseño que va de la mano con la creación escénica. Por lo que podemos decir también que se investiga mientras se crea y construye.

Como reflexión final, se concluye que la exploración del cuerpo y los procesos identitarios a través de la intermedialidad en la puesta en escena, contribuyen a entender la red de relaciones y vínculos que viven dentro de nuestras sociedades. El tejido social que compone a los procesos identitarios y los cuerpos aquí planteados, ayudan a fomentar la comprensión, la resistencia, el respeto, la tolerancia, el entendimiento y sobre todo la diferencia, que es lo que nos hace particulares a cada uno. Desde las artes escénicas, esta investigación pretende generar cohesión social por medio del sentido de pertenencia, donde una expresión cultural como el teatro es un espejo de cómo nos posicionamos como sociedad y es un medio de transmisión de la experiencia colectiva. Es así como la puesta en escena se convierte en una propuesta creativa e innovadora, donde el recurso digital transforma el espacio en un marco contenedor de muchos cuerpos, de muchas identidades y los participantes del hecho escénico enriquecen y se sienten parte de un todo, del conjunto, del tejido, de la ciudad. (*Figura 52*).

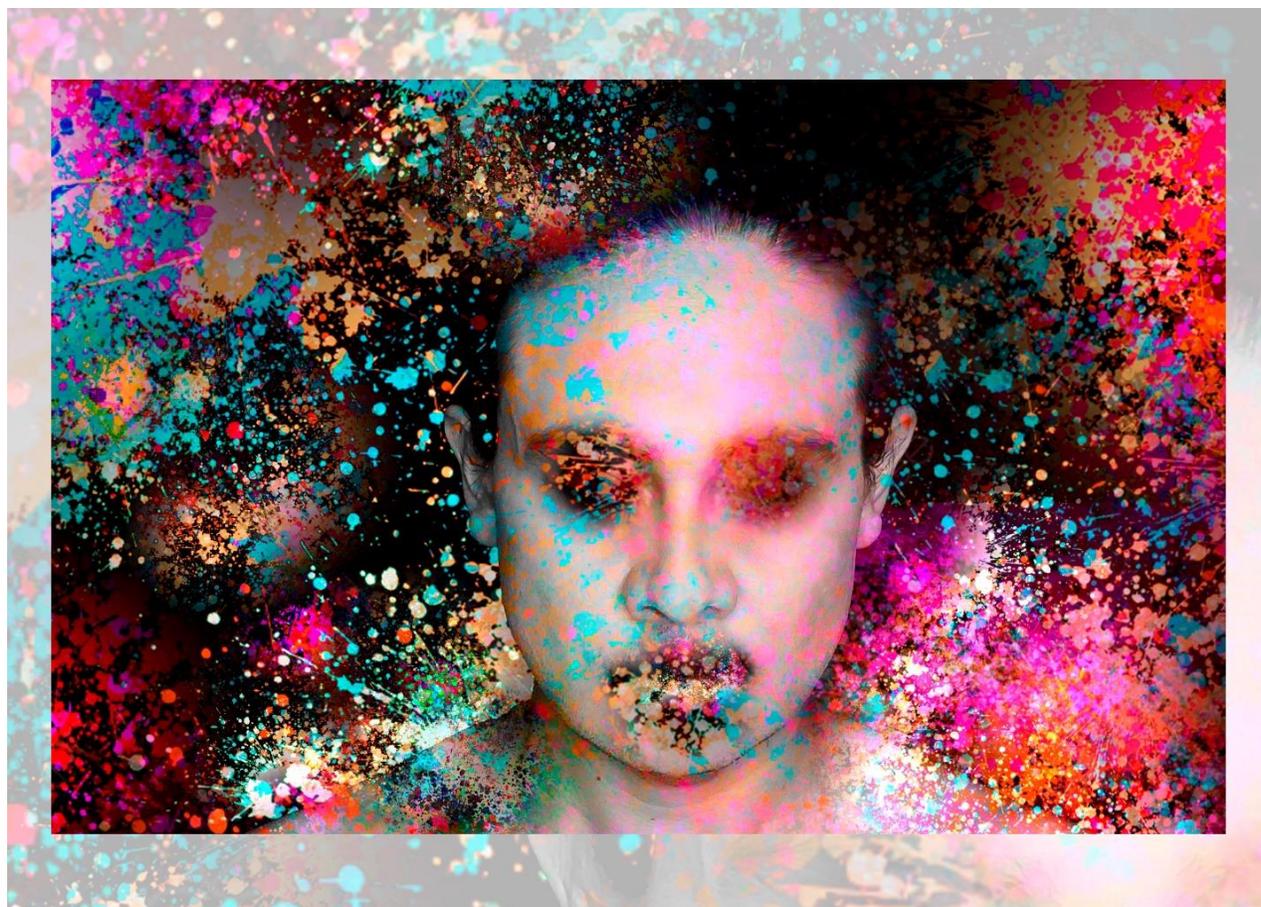


Figura 52. El Cuerpo y la Identidad

Nota: Eladio Morera *Fuente: Elaboración Propia.*

Referencias

- Bogart, A. (2007). *Los puntos de Vista Escénicos*. ADE * Asociación Directores Escena de España. <https://puestaenescenafba.files.wordpress.com/2016/04/los-puntos-de-vista-escenicos-anne-bogart-2-1.pdf>
- Brito, Z. (2008). *Educación popular, cultura e identidad desde la perspectiva de Paulo Freire*. En publicación: Paulo Freire. *Contribuciones para la pedagogía*. Obtenido de CLACSO. <https://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/campus/freire/06Brito.pdf>
- Duvignaud, J. (1966). *Sociología Del Teatro - Ensayo Sobre Las Sombras Colectivas* (L. Arana y E. Zenzes, Trad.). Fondo de Cultura Económica. <https://es.scribd.com/document/485802251/Jean-Duvignaud-Sociologia-del-teatro-Ensayo-sobre-las-sombras-colectivas-pdf>
- Féral, J. (2009). Investigación y creación. *Estudis Escènics. Quaderns de l'Institut del Teatre*, 35,321–326. <https://estudisescenics.institutdelteatre.cat/index.php/ees/article/view/291/294>
- Gené, J. C. (2012). *Veinte temas de reflexión sobre el teatro*. *Teatro: Teoría y práctica* n°013. Teatro Celcit - Argentina. <https://www.celcit.org.ar/publicaciones/teatro-teoria-y-practica/13/013/>
- Giménez, G. (2005). La cultura como identidad y la identidad como cultura. *Consejo Nacional de la Cultura y las Artes*, 5-8.
- Grass Kleiner, M. (2011). *La investigación de los procesos teatrales: Manual de uso*. Frontera Sur Ediciones.
- Grossberg, L. (2010). Teorización del contexto. *La Torre Del Virrey*, 1(9, 2010/2), 17-22. Recuperado a partir de <https://revista.latorredelvirrey.es/LTV/article/view/717>
- Grotowski, J. (1968). *Hacia un teatro pobre* (M. Glantz, Trad.). Siglo xxi. https://monoskop.org/images/5/5f/Grotowski_Jerzy_Hacia_un_teatro_pobre_1992.pdf

- Mariniello, S. (2009). Cambiar la tabla de operación: El medium intermedial. *Acta poética*, 30(2), 59–85. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0185-30822009000200004&script=sci_arttext
- Pavis, P. (2016). *Diccionario de la performance y del teatro contemporáneo*. Paso de Gato.
- Rojas, P. (2021). La adaptación en un entorno intermedial: experiencia de una investigación-creación. *Telonde fondo*, 34, 45–60. <https://doi.org/10.34096/tdf.n34.10391>
- Salas, B. (2015). Entre la escena y la pantalla. Aproximaciones a la intermedialidad en la obra de Robert Lepage. *ESCENA Revista de las artes*, 74(2), 07–20. <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/escena/article/view/21156>
- Salas, B. (2018). La intermedialidad: las oportunidades y los riesgos de un concepto en boga. *Revista Estudios*, 60–76. <https://doi.org/10.15517/re.v0i0.33962>
- Sebiani, L. (2012). Cuerpografías: arquitecturas efímeras. *ESCENA Revista de las artes*, 70(1–2). <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/escena/article/view/11250>
- Thénon, L. (2017). La inscripción intermedial en el texto postdramático. *ESCENA. Revista de las artes*, 76(2), 125-139

Tabla de fuentes de figuras.

Figura 1: Fuente: <https://www.admagazine.com/arquitectura/toyo-ito-mejores-obras-arquitectonicas-20200317-6597-articulos>

Figura 2: Fuente: <https://newprairiepress.org/cgi/viewcontent.cgi?article=1237&context=oz>

Figura 3: Fuente: https://www.researchgate.net/figure/Richard-Hamilton-Just-What-Is-it-that-Makes-the-Whitechapel-Gallery-London-depict-an_fig18_282300949

Figura 4: Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=5wmAvZcOcUY&t=10s>

Figura 5: Fuente: <https://www.youtube.com/watch?v=IYvbl4KY4-A>