

Universidad Nacional de Costa Rica

Centro de Investigación, Docencia y Extensión Artística-Cidea

Escuela de Arte Escénico

Licenciatura en Arte Escénico

Trabajo final de graduación

El uso de la imagen cinematográfica como recurso compositivo, visual y narrativo en los espectáculos escénicos

Reporte sobre el trabajo final de graduación para optar por el grado de Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA)

Presentado por

Leonardo Ruiz Vargas

Tutoría

Dra. Paula Rojas Amador

Asesoras

Dra. Paola González Vargas

M. A. Mabel Marín Ureña

2025

Índice de contenido

Dedicatoria	05
Agradecimientos	05
01. Introducción	06
Breve aproximación histórica	08
Conceptos y referentes centrales de la investigación	11
Otros términos que se deben considerar	18
02. Exploraciones en el Laboratorio Escénico Digital (LED) de la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA)	21
Las primeras exploraciones	23
La composición del espacio escénico	26
Otras variaciones exploradas	28
03. Pasantía en la Universidad Dr. José Matías Delgado, en la ciudad de San Salvador, El Salvador	33
Asistencia en curso de puesta en escena	34
Grupo de investigación	38
Taller de videomapping con After Effects	45
Otras actividades realizadas durante la pasantía	47
04. Socialización final en el Laboratorio Escénico Digital (LED)	49
La composición del espacio escénicos para la secuencia	51
El disparador creativo y la construcción de la dramaturgia	53
La actividad de socialización	56
05. Conclusión	59
06. Bibliografía	64
Anexos	
Bitácora de registro de los laboratorios realizados en el Laboratorio Escénico Digital (LED)	65
Bitácora de registro de la pasantía realizada en la Universidad Dr. José Matías Delgado (UJMD)	94
Bitácora de registro de la socialización final realizada en el Laboratorio Escénico Digital (LED)	212

Índice de imágenes

Imagen 01: Plano de piso con la configuración espacial	22
Imagen 02: Plano de piso con la configuración espacial	23
Imagen 03: Configuración de proyectores para exploración con sombras	23
Imagen 04: Fondo lumínico de contraluz para la creación de sombras	24
Imagen 05: Imagen con sombra por contraluz	24
Imagen 06: Imagen con sombra por contraluz	25
Imagen 07: Imagen con sombra por contraluz y cámara en directo	25
Imagen 08: Imagen con sombra por contraluz con fondo lumínico sólido	25
Imagen 09: Imagen con sombra por contraluz con retroproyector	26
Imagen 10: Configuración espacial con superficies de proyección	27
Imagen 11: Configuración espacial con proyección trasera y cámara en directo	27
Imagen 12: Variante de configuración espacial utilizando un retroproyector	27
Imagen 13: Efecto eco en imagen captada con cámara en directo	28
Imagen 14: Variación de efecto eco con cámara en directo	28
Imagen 15: Exploración de reflejos con placa de plástico	29
Imagen 16: Exploración incorporando un retroproyector con cámara en directo	29
Imagen 17: Retroproyector con cámara en directo operada “a mano”	30
Imagen 18: Exploración de posibles maneras de interacción	30
Imagen 19: Elementos y configuración del dispositivo escénico	31
Imagen 20: Elementos y configuración del dispositivo escénico	31
Imagen 21: Ejercicio libre de composición escénica	35
Imagen 22: Ejercicio libre de composición escénica	35
Imagen 23: Ejercicio libre de composición escénica	36
Imagen 24: Propuesta de composición entregado por una de las estudiantes	37
Imagen 25: Propuesta de composición entregado por una de las estudiantes	37
Imagen 26: Plan de piso del Salón de Teatro de la Escuela de Bellas Artes	38
Imagen 27: Vista hacia el escenario del Salón	39
Imagen 28: Vista desde el escenario del Salón	39
Imagen 29: Equipo técnico disponible para las exploraciones	40
Imagen 30: Exploración de composición de imagen en directo con texturas	41
Imagen 31: Exploración de sombras con contraluz y cámara en directo	41
Imagen 32: Exploración de sombras con contraluz y proyección trasera	41
Imagen 33: Esquema general de temas relevantes a la investigación	42
Imagen 34: Exploración de interacción con personaje videoescénico	43
Imagen 35: Texturización de imagen con telas y cámara en directo	43
Imagen 36: Exploración con angulaciones de cámara	43
Imagen 37: Exploración de composición de imagen con proyección	44
Imagen 38: Guion técnico para ejercicio de creación de corto	44
Imagen 39: Certificados de participación entregados	45
Imagen 40: Programación y mapeo de estructura en taller de videomapping	46
Imagen 41: Estructura con relleno de color en videomapping	46

Imagen 42: Plan de piso para configuración espacial	47
Imagen 43: Afiche de invitación a la socialización	50
Imagen 44: Plan de piso con diseño del dispositivo escénico	51
Imagen 45: Dos de las superficies de proyección instaladas en el espacio	52
Imagen 46: Superficie de proyección principal con cámara en directo	52
Imagen 47: Material audiovisual creado proyectado en la superficie	52
Imagen 48: Planos grabados para utilizar como material en la secuencia	55
Imagen 49: Secuencia presentada durante socialización	57
Imagen 50: Secuencia presentada durante socialización	57
Imagen 51: Secuencia presentada durante socialización	57

Dedicatoria

A mi mamá y a mi papá, cuyo apoyo ha sido esencial para mi formación universitaria. No estaría finalizando este proceso sin su ayuda.

Agradecimientos

A Paula Rojas Amador, profesora con muchos años de experiencia, por haber confiado en mí y en la investigación, así como por haber sabido guiarme con paciencia y compromiso a lo largo de todo este proceso investigativo.

A las asesoras de mi proyecto, Paola González Vargas y Mabel Marín Ureña, por los importantes aportes que han realizado a mi trabajo.

Al Laboratorio Escénico Digital, un lugar en el que llegué a sentirme como en casa y donde vi materializarse muchas de mis ideas creativas.

Al Departamento de Vida Estudiantil, a la Oficina de Movilidad Estudiantil y al fondo Focaes de la Vicerrectoría de Investigación por sus aportes esenciales, que permitieron el financiamiento de esta investigación.

A las personas académicas, al personal administrativo y a las personas estudiantes del técnico de Artes Dramáticas de la Universidad Dr. José Matías Delgado, con quienes tuve el agrado de compartir durante 6 meses en mi pasantía en San Salvador. Todo el trabajo que se realiza juntos fue vital para el desarrollo de la investigación.

A Lili y a todas las personas que conocí en El Salvador, lugar en el que también llegué a sentirme como en casa. Recuerdo con mucho cariño mi tiempo compartido con ustedes.

A Casa Flamenco, en Suchitoto.

A Rolando Lobos.

01. Introducción

El documento que se presenta a continuación contiene el reporte final del proceso investigativo que se ha desarrollado durante los últimos 3 años, el cual constituye mi trabajo final de graduación de la Licenciatura en Artes Escénicas de la Escuela de Artes Escénicas de la Universidad Nacional de Costa Rica. La investigación se enfoca en el estudio de las relaciones colaborativas entre la imagen cinematográfica, como recurso, tanto visual como narrativo y los espectáculos escénicos.

Este informe final ofrece un mapa general del proceso ejecutado, desde los inicios de la investigación, abordando el objeto de estudio desde una aproximación práctica y teórica y llegando finalmente hasta la última etapa del proyecto investigativo, que consistió en una actividad de socialización abierta al público. Esta actividad permitió compartir los resultados de la investigación con el equipo asesor y con la audiencia presente.

La modalidad a la cual planteé mi trabajo final de graduación fue la de pasantía internacional, que se realizó en la Universidad Dr. José Matías Delgado, ubicada en la ciudad de San Salvador, El Salvador, se inició en agosto de 2023 y finalizó en diciembre de ese mismo año. Durante este periodo se trabajó con la Escuela de Bellas Artes de la universidad, específicamente con estudiantes del técnico en Artes Dramáticas.

La investigación se compuso de tres etapas: una aproximación al objeto de estudio, una pasantía internacional y una actividad de socialización final. En la primera etapa, debido a que era el primer acercamiento formal al objeto de estudio, el trabajo se centró en ampliar los conocimientos teóricos y las habilidades prácticas que requería para el trabajo exploratorio, lo que incluye las capacidades técnicas necesarias para el manejo de los equipos y sistemas requeridos, así como la formulación y conceptualización de propuestas creativas a partir del convivio entre disciplinas. Esta etapa se realizó en el Laboratorio Escénico Digital (LED) de la Universidad Nacional de Costa Rica, bajo la tutoría de la Dra. Paula Rojas Amador. El LED es un espacio pionero, dedicado al proyecto investigativo de las relaciones entre arte y tecnología y ha sido un aliado valiosísimo de esta investigación. El anexo 01, localizado a partir de la página 65 de este documento, contiene la bitácora y registro de todas las sesiones de trabajo ejecutadas en esta etapa.

La ejecución de la pasantía constituyó la segunda etapa de la investigación. Concretamente, se realizaron tres actividades durante este tiempo: la asistencia en el curso de puesta en escena impartido a estudiantes de último año por el profesor M. A. Hugo Mata Parducci, el establecimiento de un grupo de investigación sobre relaciones colaborativas entre la imagen cinematográfica y los espectáculos escénicos y un taller de *videomapping*. Las dos últimas tareas fueron abiertas al público general. A pesar de ser originalmente una pasantía de 3 meses, se extendió a 6 meses. La bitácora y registro de esta segunda etapa puede ser consultada en el anexo 02, a partir de la página 94.

Ya de regreso en Costa Rica, comencé a trabajar en la última etapa del proceso, que consistió principalmente en el planteamiento y la ejecución de una actividad de socialización final de la investigación, abierta al público. Para esta actividad se decidió trabajar en la construcción de una breve secuencia escénica, en la cual se integró lo

aprendido y explorado durante el proceso. Además, hubo un espacio en la actividad en el que se compartió y discutió un poco sobre el proyecto con el público presente. La bitácora y registro de estas últimas actividades puede ser consultada en el anexo 03, a partir de la página 212.

En adelante, se comparten en el documento algunos aspectos relevantes de la articulación teórica y los conceptos clave que se definieron para la investigación. Además, el reporte contiene una sección dedicada a cada una de las tres etapas del proyecto investigativo mencionadas, con una revisión más exhaustiva de las actividades que se realizaron.

Para establecer de manera acertada la definición de estos términos se recurre a los estudios de investigadores como José Manuel Teira, Luis Thenon, Patrice Pavis, Martin Marcel, José Luis Borau, David Martínez, Paula Rojas, Jaime Munárriz y Mia Makela, entre otros, quienes, en conjunto, conforman el marco referencial teórico. En cuanto al marco artístico, se toma como referencia a creadores escénicos como Katie Mitchell, Agrupación Señor Serrano, Robert Lepage, Frank Castorf y Lars Von Trier, entre otros, cuyos espectáculos videoescénicos y proyectos audiovisuales ofrecen un campo de estudio constante, en el que es posible encontrar otras formas de pensar, organizar y construir el hecho escénico a partir de relaciones colaborativas con el lenguaje cinematográfico.

Breve aproximación histórica

Es importante tener en cuenta, antes de abordar estos conceptos, que las relaciones colaborativas entre el teatro y el cine no son nuevas, sino que han estado entrelazadas desde el nacimiento del cine mismo. De hecho, desde muy temprano, creadores escénicos identificaron en los recursos del cine herramientas con el potencial de renovar la práctica escénica. Una de estas personas creadoras fue Meyerhold (citado por Griffero, 1998):

El teatro debe ir adelante hacia su cinematificación utilizando todos los medios técnicos del cine, pero no solo en el sentido de instalar una pantalla en la escena, debemos hacerlo dentro del teatro-espectáculo. Reconstruiremos el teatro contemporáneo, y entraremos en una nueva fase donde se industrializará la escena y nuevos tipos de escritura teatral emergerán (p. 243).

Estas primeras relaciones colaborativas se pueden observar en la manera en la que el cine, en sus inicios, absorbió en gran medida las convenciones escénicas de la época, cuando aún no había descubierto plenamente sus propios recursos. Pérez (2004) señala que en el cine primitivo existe una: “Dependencia evidente del espectáculo teatral” (p. 574), la cual se manifiesta en el:

Mimetismo con que los filmes primitivos incorporan los mecanismos de expresión escénica, adopción por la cámara del punto de vista del espectador de la sala, escena calcada de la teatral con los actores de pie y vueltos hacia el público (p. 574).

En esta tarea sobresale George Méliés (1861-1938) por sus grandes logros. Según Iglesias (2007), la obra del ilusionista y cineasta se apoyó, aunque no exclusivamente, en la adopción de mecanismos técnicos del teatro, como:

El punto de observación del público, la composición de la imagen según cánones de la puesta en escena, el manejo de la acción y el registro actoral de los intérpretes, el diseño y disposición escenográfica, composición narrativa, entre otras, logrando expandir de las virtudes expresivas del medio cinematográfico (p. 13).

Todo lo anterior, indica el autor, tuvo la intención de alcanzar proporciones reales en la proyección. Por último, emular el punto de vista de un espectador teatral real.

Es importante también tener presente que esa dependencia inicial se fue rompiendo a medida que el cine evolucionó y se apropió de estos recursos prestados transformándolos según sus necesidades específicas. Como resultado de los avances tecnológicos y de los cuerpos de trabajo de múltiples artistas del medio cinematográfico, como D. W. Griffith (1875-1948), Edwin S. Porter (1870-1941), Alice Guy-Blaché (1873-1968), Fritz Lang (1890-1976) y Sergei Eisenstein (1898-1948), entre otros, el cine experimentó un gran desarrollo técnico y artístico, madurando e independizándose de las convenciones iniciales que se habían establecido a partir de los préstamos a la escena. Si bien esto no significó una ruptura entre ambas disciplinas, sí representó para el cine un espacio en el que pudo experimentar sobre sí mismo, como arte autónomo, llegando a establecer mecanismos y recursos propios que efectivizaron técnica y artísticamente la composición de películas.

Sucede entonces el efecto inverso, puesto que ahora es el teatro el que se interesa en los alcances que logra establecer el lenguaje cinematográfico y lo hace gracias a los esfuerzos de las personas artistas vanguardistas del siglo XX, quienes se proponen buscar caminos alternativos para renovar e independizar el arte de la puesta en escena.

Meyerhold (1874-1940) es uno de los primeros en reconocer la necesidad de *cinematizar la escena*, como lo establece García (2002), quien indica que a principios del siglo XX el director: “Profetizó la cinematización de la escena, con una visión que trascendía los intentos rudimentarios de la mera proyección de secuencias de cine en el escenario” (p. 341). Este aspecto es importante, puesto que sugiere que la tarea consiste en la experimentación y traslación de técnicas y principios fundamentales del lenguaje cinematográfico al lenguaje de la escena y no en la mera inserción del medio.

Otro gran precursor del uso de la imagen en la escena fue Erwin Piscator (1893-1966), quien, al igual que Meyerhold, utilizó los recursos del cine de manera innovadora. Según Rojas (2022), tanto en el caso de Piscator como en el de Meyerhold: “La imagen es pensada como un complemento a la intención discursiva, un elemento que enriquece la

propuesta narrativa y que comienza a reconfigurar el espacio escénico” (p. 21). En este sentido, la integración de imágenes proyectadas en la escena no solo ampliaba las posibilidades narrativas del teatro, sino que en general, transformaba la experiencia teatral como tal.

En el caso de Meyerhold, la manera en la que empleaba la imagen en la escena se caracterizaba por: “Proyecciones sobre una pantalla suspendida encima de la escena (imágenes, textos, títulos chocantes, eslóganes, documentos, dibujos, fotos)” (Picon-Vallin, citada por Rojas, 2022, p. 20). Esta técnica no solo servía como un recurso estético, sino que también funcionaba como una forma de introducir la realidad y actualidad en el espectáculo.

De manera similar, Erwin Piscator empleó imágenes proyectadas y filmadas en sus producciones. Según el estudio de Baugh (citado por Rojas, 2022), Piscator utilizaba estas imágenes. Lo anterior tenía el fin de mostrar escenas de revolución y de la actualidad. Tanto Meyerhold como Piscator utilizaron la imagen en la escena como un medio para enriquecer y profundizar sus discursos escénicos. Estos enfoques pioneros no solo cambiaron la estética del teatro, sino que también contribuyeron a redefinir la relación entre el teatro y el cine.

Junto con los trabajos pioneros en el uso de la imagen en la escena de Meyerhold y Piscator, se encuentra el de Josef Svoboda (1920-2002), quien se interesó y exploró la proyección múltiple como medio para generar atmósferas lumínicas en la escena. La relación entre el espacio y el dispositivo técnico: “Se vuelve un diálogo permanente que permite aumentar e intensificar las posibilidades discursivas y sensibles de la imagen en el teatro” (Rojas, 2022, p. 24).

Es importante mencionar que no solo fueron directores escénicos quienes se interesaron en la exploración de la imagen en la escena, sino que también se encuentra a cineastas como Sergei Eisenstein (1898-1948), Dziga Vértov (1896-1954), Vsévolod Pudovkin (1893-1953) y Lev Kuleshov (1899-1970), a quienes, según Pérez (2004), se les atribuye la tarea de investigar la aplicación en el teatro: “De procedimientos como el gran primer plano o la sobreimpresión o la utilización de la luz, junto a otros directores, para vehicular una concepción de la imagen inspirada en el cinema” (p. 583).

En los años siguientes veremos cómo las relaciones entre ambos lenguajes se continuaron fortaleciendo y renovando constantemente, en la medida en la que la escena misma iba renovando sus lenguajes, liberándose de convenciones y estableciéndose como un campo de constante resignificación. Según indica Teira (2020), este contexto: “Favoreció que el audiovisual tuviera un amplio terreno de exploración en la performance y el videoarte de los años 70 y 80, en manos de creadores como Nam June Paik y Wolf Vostell” (p. 297). Además de estos, el autor también se refiere al teatro contemporáneo: “Con creadores como Robert Wilson, Robert Lepage, The Wooster Group, Katie Mitchell, Frank Castorf o La Fura dels Baus” (p. 297)

Se observa también que las relaciones entre ambas disciplinas son extensas y complejas, puesto que no se limitan a la mera incorporación de una en la otra, sino que la evolución de sus interacciones demanda un mayor grado de implicación mutua y de traslación de elementos recursivos. El planteamiento y establecimiento de estas relaciones colaborativas ha sido un proceso riguroso de investigación, traducción y, sobre todo, experimentación. Es importante resaltar que todos estos esfuerzos han sido realizados, según lo apuntó Meyerhold, como un método para: “La renovación y evolución de los lenguajes teatrales” (García, 2002, p. 341). Todo esto permite afirmar que el teatro ha recurrido, en múltiples ocasiones, a estas operaciones colaborativas en busca de la reconstrucción de su escena.

Conceptos y referentes centrales de la investigación

En este reporte final se presenta una serie de conceptos que se relacionan con las prácticas escénicas contemporáneas, elementos teóricos sobre el objeto de estudio y recursos técnicos empleados durante las exploraciones realizadas. Esta información constituye, en general, el andamiaje referencial, tanto teórico como artístico de este trabajo.

Los primeros dos conceptos centrales de la investigación están contenidos en el objeto de estudio mismo: la imagen cinematográfica y los espectáculos escénicos. Los otros tres conceptos que se presentan son el de la videoescena, la persona videoescenista y el *live cinema*, los cuales se desprenden o tienen su razón de existir debido a los procesos de interacción que se han establecido entre los dos primeros conceptos.

01. El espectáculo escénico:

Como es evidente, la investigación que se ha desarrollado y que se presenta en este reporte está inmersa en el campo de las artes escénicas y se enfoca concretamente en el estudio de posibles maneras de concebir y configurar el espectáculo escénico a partir de la integración de la imagen cinematográfica. Visto de esta forma, el tipo de espectáculo escénico que se estudia es esencialmente colaborativo, en cuanto a su capacidad para interactuar y absorber elementos y mecanismos propios de otras disciplinas, tanto artísticas como de campos de estudio distintos y utilizarlos como recursos expresivos.

Para establecer una definición más apropiada de espectáculo escénico, según lo que se planteó, es posible asociar el término al ámbito de las artes vivas. Sobre estas, Inma Garín (2018) indica que: “Fomentan la colaboración entre artistas de diferentes disciplinas, con el objeto de aprender los unos del lenguaje de los otros y encontrar zonas de fusión e intercambio que puedan dar frutos insospechados” (p. 3). Estos frutos insospechados se pueden observar en prácticas escénicas contemporáneas que se basan en relaciones colaborativas entre distintas disciplinas, operando con lenguajes escénicos que la autora señala: “Se derivan de múltiples combinaciones de las artes escénicas con otras disciplinas como las artes plásticas y visuales, la música, el cine, la arquitectura, el diseño, la antropología, la literatura y la filosofía, entre otras” (p. 4).

De manera similar, Pavis (2016) define las artes vivas en su diccionario: “No como un género nuevo, sino uno que acoge prácticas conocidas, pero excluidas por el teatro literario, listando entre éstas las artes visuales, la performance, entre otras” (p. 35). Así, estas manifestaciones escénicas adquieren una cualidad híbrida debido a la interacción dinámica que buscan establecer entre lenguajes artísticos.

Es importante asociar el término *espectáculo escénico*, según el planteamiento de este proyecto, a espacios de interacción y experimentación interdisciplinaria, en relación con los medios y los recursos presentes en la configuración de la experiencia. De acuerdo con Pérez Royo (citada por Raquel Vidales, 2017): “No se trata solo de interdisciplinariedad, sino también de la voluntad de ampliar los ámbitos de acción, de afectar a la vida y a los contextos” (p. 6).

Además de esta naturaleza interdisciplinaria que caracteriza a las artes vivas. Garín (2018) propone una serie de características adicionales para este tipo de espectáculos escénicos, algunas de las cuales se mencionan a continuación, ya que permiten visualizar de manera amplia las preocupaciones generales de estas prácticas:

- a) contacto directo artista-público.
- b) multidisciplinariedad.
- f) multisensorialidad.
- g) innovación.
- h) investigación.
- i) espacios no convencionales.
- j) exploración de los límites del teatro.

Tomando en cuenta las características anteriores y en particular ese impulso de las artes vivas por explorar los límites del teatro, estableciendo constantemente diálogos colaborativos entre disciplinas artísticas, es posible entender cómo han terminado por configurar lenguajes escénicos que han renovado la manera de establecer el hecho escénico y su relación con la audiencia, que atienda la escena en relación con su componente espectacular total. Por este motivo, la definición de espectáculo escénico en asociación con las artes vivas presenta un valor importante para la investigación, ya que apela a prácticas que han logrado sustentarse a partir de relaciones colaborativas.

02.La imagen cinematográfica:

El tema central de esta investigación es el estudio de las prácticas escénicas que utilizan la imagen y el video como recursos narrativos y compositivos en la escena, como la denominada *live cinema*, cuyo concepto se profundiza más adelante. El tipo de imagen que se emplea en estas prácticas varía según las intenciones discursivas o estéticas de la propuesta. Para este proyecto, sin embargo, el interés se centra en las relaciones colaborativas entre la escena y la imagen, concretamente cinematográfica.

Como recurso escénico, la imagen cinematográfica ha sido uno de los principales medios empleados para plantear y desarrollar el aspecto espectacular de la escena. Para su composición, la cinematografía debe considerar una serie de aspectos técnicos, artísticos y narrativos, utilizando elementos que se relacionan con el lenguaje de la cámara, como el encuadre, los distintos tipos de plano, el ángulo y los movimientos de cámara, así como otros elementos externos, como la iluminación, el vestuario, los decorados, el color y el desempeño actoral. A continuación, se abordan algunas de sus características primordiales y los elementos necesarios para su composición y análisis en la escena.

La imagen cinematográfica es la materia prima fílmica y constituye el elemento básico del lenguaje cinematográfico, como indica Martin (2002). Es importante destacar, aunque pueda parecer obvio, que existe una diferencia entre el lenguaje y la imagen cinematográfica. Esta diferencia, tal como se evidencia en la definición propuesta por el autor, radica en que la construcción de la imagen cinematográfica es uno de los procesos involucrados en la producción cinematográfica. Sin embargo, como lenguaje, la cinematografía requiere de otros procedimientos igualmente importantes, como el montaje, por ejemplo.

En esta misma línea, también es importante aclarar, tal como lo expone Borau (2013), que: “Un plano, y menos aún su formato, distan de constituir automáticamente, por definición, una imagen cinematográfica”, puesto que: “Un plano sólo es una toma de la cámara, y se acabó” (p. 32). La imagen cinematográfica, en cambio, requiere un proceso de composición técnica y artística que se articule a partir: “De un propósito determinado y resuma, interprete o arañe en los hechos que pretende reflejar” (p. 32).

En su diccionario sobre terminología cinematográfica, Königsberg (2004) amplía el concepto de la imagen cinematográfica, indicando la importancia de la construcción individual de la imagen en cuanto a la visión global del proyecto:

Las imágenes individuales y la forma en la que discurren juntas y se relacionan entre ellas son la base del arte cinematográfico. Cada imagen individual debe estar compuesta de forma que exprese el personaje, la acción y el decorado, pero también de forma que provoque en el público una determinada reacción ante el sujeto filmado. Al mismo tiempo, cada imagen debe contribuir a la acción en curso de la película, al tiempo que debe encajar en el movimiento rítmico general y en la cualidad visual global de toda la obra (p. 268).

Es posible deducir, entonces que la imagen cinematográfica es producto de un proceso creativo de conceptualización y composición, dirigido por una persona con una intención muy específica, según su pretensión narrativa y no una mera y fiel reproducción de la realidad. A pesar de que esta es una de las características fundamentales de la cámara: “La imagen solo raras veces tiene el valor figurativo de reproducción estrictamente

objetiva de lo real, cuando el realizador pretende hacer una obra de arte, su influencia sobre la cosa filmada es determinante” (Martin, 2002, p. 29). Esta afirmación plantea, entonces, una ambivalencia que identifica el autor, la cual es interesante mencionar, ya que la imagen cinematográfica es: “Producto de la actividad automática de un aparato técnico capaz de reproducir con exactitud y objetividad la realidad” (Martin, 2002, p. 26), pero al mismo tiempo como se apuntó con Borau (2013), obedece a: “Un propósito determinado” (p. 32).

De todas maneras, lo importante es reconocer que la imagen cinematográfica se construye, no es cuestión de hacia dónde se apunte la cámara y que se debe pensar en conjunto. Tal como lo indica el director de cine argentino Feldman (1999): “Tanto el sujeto como el cuadro son totalidades que deben considerarse y complementarse mutuamente” (p. 45).

Otra característica constitutiva vital de la imagen cinematográfica es que, como producto, se compone de dos elementos comunicativos: el elemento visual y el sonoro. Tal como apunta Borau (2013): “A donde no llegue la capacidad descriptiva del primero, habrá de llegar el segundo, comprendiendo no sólo el diálogo sino la música y los ruidos también” (p. 33). Si bien ambos elementos contribuyen a la reconfiguración de la realidad, no hay que olvidar que lo que se prioriza en el lenguaje cinematográfico es la visualidad; de esta forma, solo lo que los ojos: “No puedan deducir por sí mismos justificará el complemento sonoro” (p. 33).

En la creación de una imagen cinematográfica, señala Konigsberg (2004): “Contribuyen varios elementos: composición, iluminación, color, distancia y ángulo de cámara, y las cualidades de la propia película virgen” (p. 268). En cuanto a la construcción de la imagen cinematográfica, Feldman (1999) propone una serie de consideraciones compositivas, las cuales clasifica en tres categorías según su relación con la composición del plano, del espacio o del tiempo.

Para mayores detalles sobre las principales características y conceptos estudiados entorno a la imagen cinematográfica, se puede consultar la información recolectada el anexo 02 de este documento, en las páginas 121 y 161.

Producto de las relaciones de interacción entre la imagen cinematográfica y los espectáculos escénicos, se han establecido las bases técnicas y conceptuales de prácticas artísticas híbridas, que han logrado efectivamente la traslación de elementos propios de cada lenguaje a espacios de diálogo colaborativo. Estas prácticas escénicas, que se presentan claramente como una manifestación concreta resultante de la interacción entre ambas disciplinas y que son de suma importancia para el planteamiento del proyecto, pertenecen al campo de estudio de la videoescena.

03.La videoescena y la persona videoescenista

De manera concreta, es posible afirmar que las prácticas escénicas que trabajan e incorporan el video y la imagen se insertan en el campo de la videoescena. Estas prácticas requieren de un especialista que comprenda ambos lenguajes (escénico y audiovisual), asumiendo la generación, configuración y proyección del video y la imagen en la escena. Esta persona apoya su oficio en múltiples recursos tecnológicos y técnicos interdisciplinarios y ha llegado a ser conocida como videoescenista.

Un concepto más amplio de la videoescena se puede encontrar en el videoescenista Luna (citado por José Manuel Teira, 2020) que indica que: “Es Thenon quien acuñó el término, definiéndolo como aquella disciplina que se ocupa de la concepción, elaboración y proyección del contenido audiovisual en una obra escénica” (p. 141). Por otra parte, el autor citado define la videoescena de la siguiente manera:

Hablamos de audiovisual escénico, vídeo escénico o videoescena para referirnos a cualquier manifestación del vídeo, con o sin sonido, interactiva o no, en el teatro, la cual, como el resto de los elementos plásticos y sonoros, debe integrar un fin dramático, consolidándose en la dramaturgia global de la puesta en escena (p. 141).

Asimismo, Rojas (2022) amplía el concepto de videoescena, señalando algunas consideraciones importantes que se relacionan con la práctica:

La videoescénica aborda el empleo de los diferentes dispositivos, sus variantes y sus relaciones con el espacio, el tiempo y la dramaturgia. Ella permite igualmente considerar la articulación y la integración del video con la escritura escénica, la organización del discurso visual, así como de los aspectos de la percepción y de la estética. La red de programas y técnicas son parte de ella (pp. 30-31).

Así, la videoescena se manifiesta como una forma de configurar el hecho escénico mediante la inclusión del video y la imagen, en fin, del lenguaje audiovisual. Existe un aspecto muy importante respecto a la videoescena y su inclusión en el hecho escénico que señalan los autores citados y es la relación de la videoescena con la dramaturgia global del espectáculo. Teira (2020) indica que la videoescena es: “Otro elemento artístico que es parte de la plástica escénica, pero por el lenguaje que utiliza, el audiovisual, se encuentra también ligado al componente sonoro” (p. 296). En relación con la dramaturgia espectacular, el autor señala que la videoescena puede aportar: “Diferentes sentidos, a menudo entrelazados, a la puesta en escena. De este modo, la videoescena puede actuar con diferentes funciones dramáticas según sea su aportación” (p. 302).

Es esencial que la videoescena y los elementos videoescénicos se vinculen a funciones dramáticas específicas dentro del espectáculo escénico, lo que evita el uso desmedido y sin motivación de estos recursos o su empleo como medios para decorar y generar efectos en la escena que no aporten más que eso a la narración y al discurso escénico en sí.

En la página 145 del anexo 02 de este documento se puede consultar más extensivamente el estudio de José Manuel Teira sobre las posibles funciones dramáticas de la videoescena en espectáculos escénicos.

Teira (2020) indica que: “No se trata únicamente de incorporar vídeo para parecer más moderno, para exhibir cierta capacidad tecnológica, sino que su uso debe estar entrelazado con el núcleo de convicción dramática del espectáculo” (pp. 143-144). Además, cita el trabajo de creadores escénicos como Robert Lepage, Katie Mitchell, Falk Richter, La Fura dels Baus o Agrupación señor Serrano como ejemplos en los cuales se puede encontrar: “Multiplicidad de recursos, perspectivas y estilos enfocados a la dramaturgia de la imagen, lo que potencia la simultaneidad, la fragmentación y la autorreflexividad” (p. 145).

La persona videoescenista es quien ejecuta el trabajo de *creación de imágenes especializado para el teatro*, es una persona que no es necesariamente un: “Cineasta ni un director, sino por una persona que transita entre los dos campos” (Rojas, 2022, p. 29). Oliszewski *et al.* (citados por Paula Rojas, 2022) indican que esta persona: “Debe ser al mismo tiempo artista y técnico” (p. 31). Por esta razón, la persona videoescenista debe: “Estar actualizado de todo lo que pueda en los cambios tecnológicos, tener una mirada interdisciplinaria y combinar los diferentes lenguajes empleados en la escena para proponer maneras de contar una historia con eficacia” (Rojas, 2022, p. 31).

Un último aspecto que se considera importante incluir sobre la videoescena en cuanto a la investigación son las posibles maneras en que este material audiovisual puede ser capturado para su incorporación en la escena. De estas formas de capturar la imagen, las cuales Teira (2020) señala más extensivamente, son más relevantes para esta investigación dos: vídeo pregrabado e imágenes capturadas en directo (estos dos son también términos que encontraremos al leer este reporte final). El autor señala que:

“El primero en utilizarse y probablemente el más habitual es el vídeo pregrabado” (p. 147), recurriendo: “A la composición de imágenes de archivo o grabadas por el videoescenista, con la actuación de actores o sin ella” (p. 147). Sobre el segundo tipo de imagen, indica que: “Con mayor frecuencia se está utilizando la emisión de imágenes capturadas en directo, con y sin edición” (p. 147).

Estas dos maneras de insertar la imagen en la escena (vídeo pregrabado e imágenes capturadas en directo) fueron las que se trabajaron durante las exploraciones, enfocadas

principalmente en la generación y afectación de la imagen en directo. La razón de esto es que la experiencia general que buscaba con estas exploraciones era ser espectadores de la creación de imágenes en directo con cualidades cinematográficas. Teniendo esto en consideración, es posible entender que la videoescena es un concepto central en el soporte teórico de la investigación. El trabajo que se realizó como investigador fue homólogo al del videoescenista.

04.El *live cinema*

Hemos examinado ya un poco el concepto de la videoescena, que se refiere a aquellas prácticas escénicas que incorporan el video y la imagen, transitando entre el lenguaje audiovisual y el escénico. Además, durante las exploraciones que se realizaron en los laboratorios, se trabajó principalmente con material audiovisual capturado en vivo y con material pregrabado.

Estos dos aspectos los señalo porque, en realidad, tanto la incorporación del lenguaje audiovisual como la generación de material en vivo en la escena son las características generales más representativas de la práctica videoescénica contemporánea denominada *live cinema*. Es importante aclarar que, si bien la investigación que se presenta no es sobre *live cinema*, se toma como un referente teórico y artístico clave, que condensa en su forma y particularidades parte de la visión original con la que se planteó esta investigación.

Para introducirnos de manera rigurosa a la definición y características de esta práctica es necesario aclarar que el concepto de *live cinema* puede llevarnos por dos vertientes. Munárriz (2013) indica que: “El término se ha empleado desde un principio para referirse a casi todo tipo de prácticas con proyecciones en directo, sin una relación significativa con el concepto de cinematografía” (p. 154). Así, esta concepción de la práctica: “Agrupa a artistas experimentales, Vjs, músicos electrónicos con imágenes reactivas y cualquier otro tipo de proyección en directo” (p. 154). Algo similar postula Makela (2006), quien dicta que el término: “Contempla ahora a las múltiples formas de creación audiovisual en tiempo real” (p. 1).

La segunda vertiente señala que la práctica: “Puede entenderse como un espectáculo de proyecciones en el que se realiza un montaje de material cinematográfico en directo” (Munárriz, 2013, p. 154). De esta manera, el término *live cinema* se utiliza para: “Designar prácticas artísticas con proyecciones en directo que reflexionan sobre las cuestiones de narratividad, tiempo y lenguaje audiovisual” (p. 154).

Es apropiado, entonces, asumir el concepto de *live cinema*, según los objetivos de esta investigación, en relación con los preceptos del lenguaje cinematográfico y las estructuras narrativas intencionadas, en contraposición a otras manifestaciones estéticas y de estimulación sensorial de la práctica. En este sentido, se amplía la definición del concepto presentada por Munárriz (2013), ya que el autor lo plantea de manera muy clara:

El uso de la palabra Cinema implica un interés por envolver en historias, atrapar al espectador en una narración que mantenga su interés por lo que sucede en pantalla. Por ello el contenido no puede ser simplemente estético y decorativo. Tenemos que enfrentar el Live Cinema a la narratividad, y separarlo del adorno, del sobreestímulo visual, de la decoración eléctrica, el VJ y el envoltorio vacío (p. 157).

“Un interés por envolver en historias” y “atrapar al espectador en una narración que mantenga su interés por lo que sucede”, tal como lo expresa la cita del autor, no implica ni denota recurrir a un modo único, tradicional, lineal o específico de narrar, sino que apela a un proceso de construcción técnica y artística intencionado, como se propone también con la imagen cinematográfica. Como práctica videoescénica, el *live cinema* ha logrado consolidar un lenguaje propio particular que le permite configurar experiencias escénicas con base en la manipulación de la imagen en tiempo real.

Finalmente, es importante señalar que esta variedad de vertientes en la definición de lo que es *live cinema* señala la dificultad implicada en trazar una genealogía y noción específica del concepto, ya que múltiples artistas han trabajado el *live cinema* desde abordajes, técnicas y aplicaciones muy diversas, algunas de estas no son precisamente escénicas. Makela (2006) señala que: “Es difícil definir al Live Cinema con relación al contenido, pues la variedad de estilos es enorme” (p. 3). “Sin embargo, menciona que: Hay ciertos tópicos en común en todas las performances de Live Cinema” (p. 3). Estos elementos comunes presentes en un *show* de *live cinema* que presenta la autora son el espacio, el tiempo, la proyección, la *performance* y el público.

Otros términos que se deben considerar

Tras repasar los conceptos anteriores que se relacionan con el objeto de estudio de esta investigación, es importante mencionar otros términos que han sido empleados a lo largo de este trabajo y que están presentes en este reporte. Lo anterior tiene el fin de establecer una definición en función de la manera en la que han sido abordados.

01. Dispositivo escénico

Cuando se habla de dispositivo escénico, nos referimos al: “Término técnico para describir tanto la forma de la escena como la manera en que ésta organiza el espacio según sus necesidades” (Pavis, 2016, p. 39). Una de las inquietudes principales de la investigación giraba en torno al diseño y la composición del espacio escénico, así como a la incorporación del dispositivo escénico en este.

Las propuestas videoescénicas suelen requerir mucho equipo técnico y, durante los laboratorios, debido a la necesidad de la presencia de todo este equipo en el espacio

escénico, se volvía cada vez más necesario no disimular su obvia presencia ni tratar de esconderlo, sino incorporarlo creativa y poéticamente al dispositivo escénico total que configuraba para cada exploración, considerándolo como una parte fundamental de este. En este sentido, el dispositivo quedaba revelado, presente en las imágenes escénicas y en función de la dramaturgia.

Durante las tres etapas de la investigación, se plantearon y exploraron una serie de dispositivos escénicos que fueron registrados mediante planos de piso que incluían los detalles de su configuración. Algunos ejemplos de estos dispositivos pueden ser consultados en las páginas 78 del anexo 01 y en la página 213 del anexo 03.

02. Sombras, siluetas y contraluz

Durante las sesiones de exploración introductorias que se realizó en el LED, se tomó por impulso creativo la composición de imágenes que incluyeron sombras y siluetas que se generan con contraluz. Para entender mejor el contraluz, se utiliza la definición precisa que ofrece González (s. f.):

El contraluz es una técnica de iluminación donde la fuente de luz principal se encuentra detrás del sujeto. Esto provoca que el sujeto aparezca oscuro o completamente negro contra un fondo más claro, creando una silueta. Este efecto puede añadir dramatismo, misterio y un toque cinematográfico (s. p.).

Para las exploraciones se configuró el espacio y el dispositivo escénico, de manera que permitieran captar mi imagen en contraluz, utilizando proyección y cámaras que transmitían en vivo. A partir de la página 68 del anexo 01 de este documento, se puede observar con mayores detalles el proceso de construcción de estas imágenes, el material de registro de estas exploraciones y los resultados obtenidos.

03. Espacio de juego

Al considerar la configuración, composición y dinámica general de los espacios escénicos que se deseaba construir y explorar en los laboratorios, la intención era que se percibieran como espacios de juego, donde los intérpretes y los recursos tecnológicos pudieran convivir, relacionarse y afectarse mutuamente. El término denota espacios con una cualidad de dinamismo y tridimensionalidad, tanto en lo que respecta a la composición de dicho espacio como a lo que en él ocurre. A este tipo de espacios me refiero al hablar de la creación de espacios de juego donde puedan coexistir todos los distintos elementos que integran las propuestas videoescénicas.

04. Guion técnico y de rodaje

Formalmente, un guion técnico es: “El guion cinematográfico empleado por el director durante el rodaje, que incluye tanto indicaciones de cámara como de diálogo y acción, se desglosa en escenas individuales, enumerando los planos en orden consecutivo” (Königsberg, 2004, p. 251). A partir de ese desglose por escenas y planos del guion técnico, se elaboran los guiones de rodaje, los cuales detallan aspectos técnicos como el movimiento de cámara, el tipo de plano y la acción específica de todos los planos para grabar. Estos guiones son mecanismos que organizan la compleja tarea de grabar todos los planos de una película.

Al momento de plantear la propuesta escénica presentada en la socialización final de esta investigación, que incluía material pregrabado, fue necesaria la creación de un guion técnico general, el cual detallaba todas las entradas y salidas técnicas, los textos, las acciones de las actrices y las zonas del espacio donde se realizaría la proyección. Además, se elaboró un guion de rodaje con todos los planos que debían grabarse. Ambos pueden ser consultados en la sección de anexos 03 de este documento, a partir de la página 214.

Habiendo ahondado un poco en estos conceptos anteriores, que como se indicó anteriormente articulan el andamiaje teórico y referencial del trabajo, es posible continuar ahora con la presentación de las secciones de este reporte dedicadas a cada una de las tres etapas de la investigación. En estas se puede observar de manera exhaustiva las actividades propuestas y ejecutadas, las bitácoras de las sesiones de trabajo y el material de registro que se generó durante estas.

02. Exploraciones en el Laboratorio Escénico Digital (LED) de la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA)

Las primeras exploraciones prácticas que se realizaron en torno al objeto de estudio se llevaron a cabo en los meses de mayo y junio de 2023, en el Laboratorio Escénico Digital (LED). Estas exploraciones se centraron en el proceso de captación de la imagen, la proyección de esta en diferentes superficies, la manipulación de la imagen dentro del espacio escénico y el trabajo con la imagen captada en vivo. Otros aspectos explorados fueron los que se relacionan con el lenguaje cinematográfico, la iluminación y la operación de cámara.

Cuando se inició mi trabajo y exploración de este tipo de relaciones colaborativas entre el cine y el teatro se comenzó a notar que requieren un soporte técnico que, en ocasiones, puede llegar a complejizarse considerablemente. Por esta razón, también se propuso generar estrategias para la organización y el registro de estas posibles configuraciones técnicas o *set ups* que se iban explorando. Una herramienta que resultó muy útil fue el uso de planos, en los cuales se podía anotar la disposición de los elementos técnicos (cámaras, proyectores, superficies de proyección, etc.) y la composición del espacio en cada exploración o ejercicio, como los dos ejemplos que se incluyen a continuación:

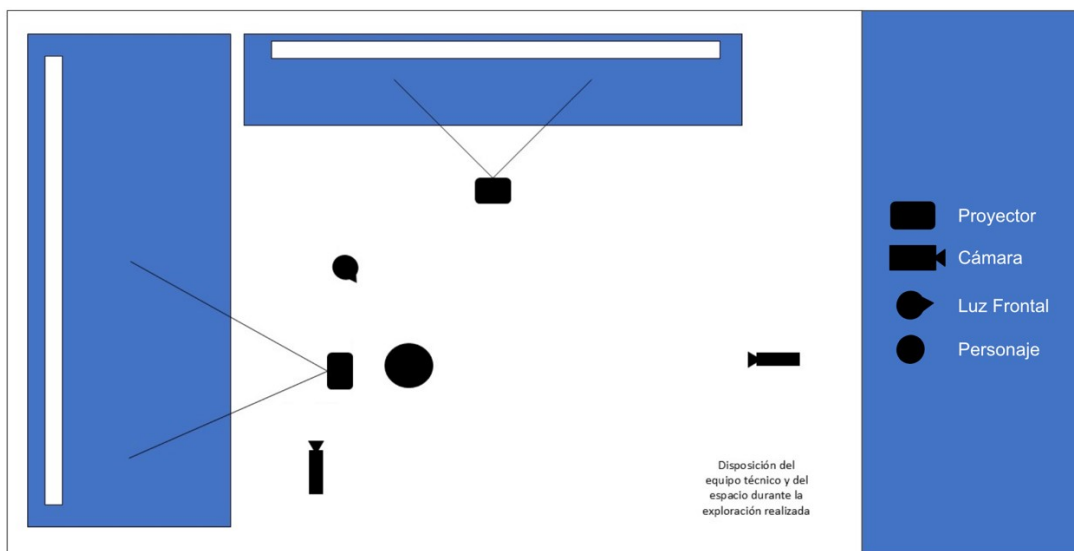


Imagen 01: plano de piso con la configuración espacial durante una exploración
Fuente: plano realizado por Leonardo Ruiz

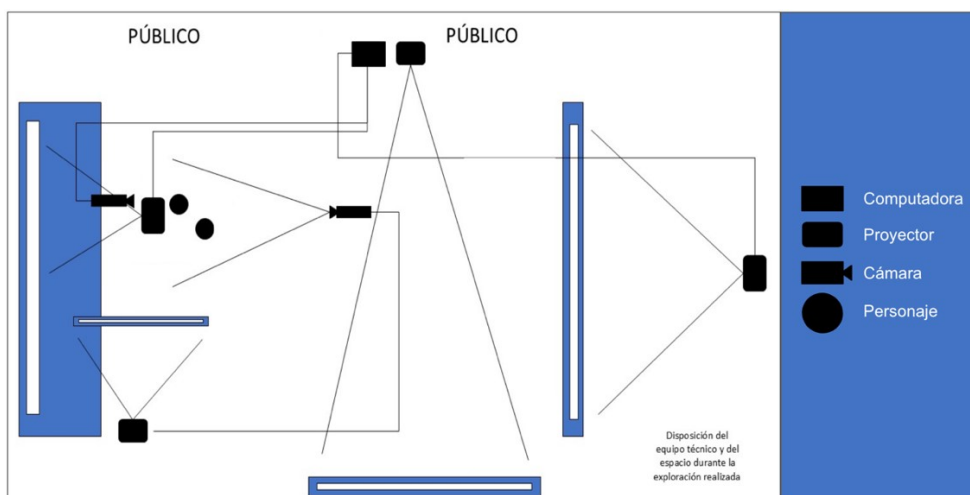


Imagen 02: plano de piso con la configuración espacial durante una exploración
Fuente: plano realizado por Leonardo Ruiz

Las primeras exploraciones

Como estímulo creativo para el desarrollo de estas primeras sesiones de exploración, se propuso crear una serie de imágenes que contuvieran sombras y siluetas que se generan por la luz en condiciones de contraluz, capturándolas con una cámara que transmitiera en vivo esas imágenes en el espacio escénico. Inicialmente, se pretendió buscar la resolución técnica que permitiera componer esas imágenes en vivo (véase la Imagen 03, donde se detalla la configuración técnica que se utiliza).

Una vez alcanzada la resolución se pudo jugar un poco con la composición de estas imágenes. Se configuraron en el espacio escénico dos proyectores, cada uno conectado con una cámara que transmitía en vivo (Proyector1-Cámara1/Proyector2-Cámara2).



Imagen 03: configuración de proyectores para la exploración con sombras
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 04: fondo lumínico de contraluz para la creación de sombras
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz

La transmisión en vivo de la Cámara1 en el Proyector1 se utilizó como fuente de luz para iluminar el espacio y también para insertar el material que se empleó como fondo lumínico. Lo anterior tiene el fin de generar el contraluz (véase la Imagen 04).

El Proyector2 se utilizó para transmitir en vivo la señal de la Cámara2. Esta cámara captaba la imagen con la sombra correspondiente. Cualquier objeto o persona que se colocara entre este fondo lumínico y la Cámara2 era percibido como sombra o silueta debido al contraste entre los niveles de iluminación (contraluz).



Imagen 05: imagen con sombra por contraluz
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 06: imagen con sombra por contraluz
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 07: imagen con sombra por contraluz y cámara en directo
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 08: imagen con sombra por contraluz y fondo lumínico sólido
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 09: imagen con sombra por contraluz con retroproyector
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz

Puesto que esta imagen se proyectaba en el espacio en vivo, existía un juego interactivo entre la persona frente a la cámara y su sombra, con la cual podía relacionarse en tiempo real. Estos ejercicios ayudaron a comprender la importancia de la luz al trabajar con la cámara, la captación en vivo y la proyección en el espacio escénico.

La composición del espacio escénico

Algo importante que se comenzó a notar al conducir estas primeras exploraciones y que terminó teniendo mucha relevancia en el resto de la investigación fue la relación que se empezaba a establecer entre la presencia y distribución del dispositivo escénico y la composición misma de este. Dicho de otra forma, debido a la necesidad de la presencia de todo este equipo técnico en el espacio escénico, se volvía necesario no disimular su obvia presencia ni tratar de esconderlo, sino incorporarlo creativa y poéticamente al dispositivo, en función de la creación de imágenes escénicas.

A partir de esto, se comenzó a prestar particular atención a la concepción y diseño del espacio escénico en el que se realizaban las exploraciones. Se buscó trabajar especialmente con composiciones espaciales que favorecieran la tridimensionalidad del entorno. La inserción de material visual proyectado en el espacio, junto con una configuración *muy a la italiana*, tiende a aplanar el espacio y lo vuelve monótono. Sin embargo, se empezó a experimentar con direcciones, planos, niveles, formatos de imagen, distribución de los elementos técnicos, frentes distintos y cambiantes, entre otros.

Este juego se planteó no solo para buscar composiciones más estilizadas, sino también más dinámicas en cuanto al diseño, las posibilidades del espacio escénico y la forma en la que se puede relacionar con el público, resaltando su tridimensionalidad y capacidad lúdica, tanto para los intérpretes como para el público. A continuación, se incluyen algunas de estas composiciones con las que se exploró durante los laboratorios:



Imagen 10: configuración espacial con superficies de proyección
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz

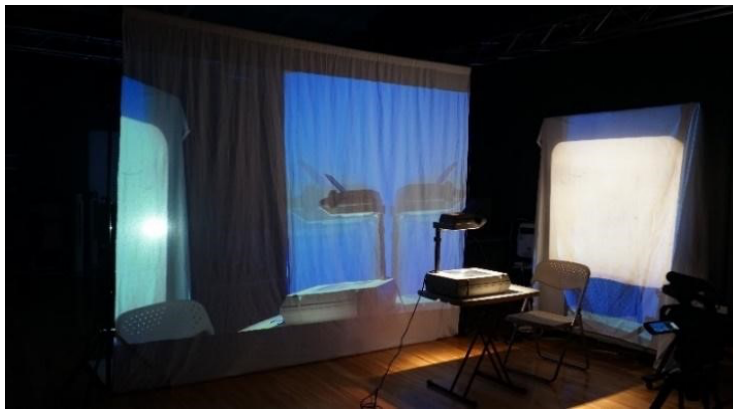


Imagen 11: configuración espacial con proyección trasera y cámara en directo
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 12: variante de configuración espacial utilizando un retroproyector
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz

Otras variaciones exploradas

Además de estos ejercicios iniciales con sombras, siluetas y contraluz, se realizaron otras exploraciones sobre las posibles maneras en que podía jugar con la imagen generada por las cámaras y las superficies sobre las que podían ser proyectadas, entre ellas, el efecto de eco en la imagen, la proyección sobre placas plásticas y el uso de un retroproyector.

El efecto de eco se crea en la imagen cuando se apunta la cámara hacia su imagen proyectada, replicando infinitamente la imagen y generando un juego constante con la cantidad de luz que refleja y el color de esa luz, que cambian a medida que se mueve la cámara. Este es un efecto muy sencillo que puede utilizarse para crear imágenes con un gran potencial visual y discursivo:

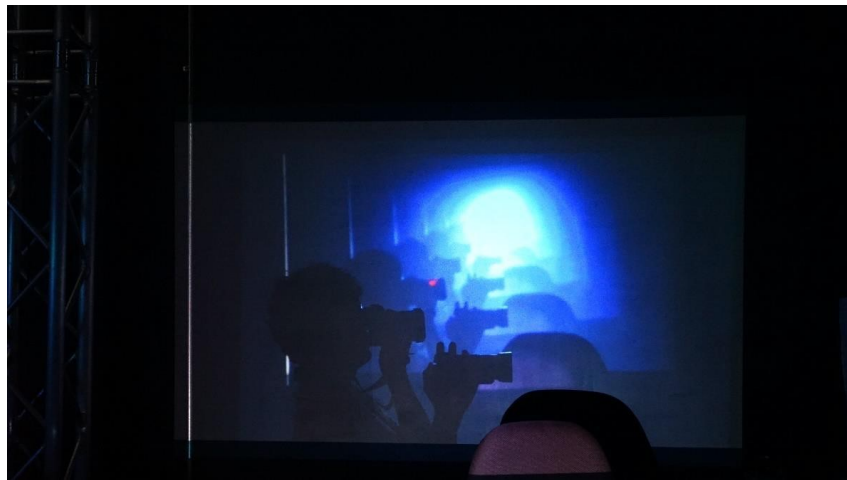


Imagen 13: efecto eco en la imagen captada con cámara en directo
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz

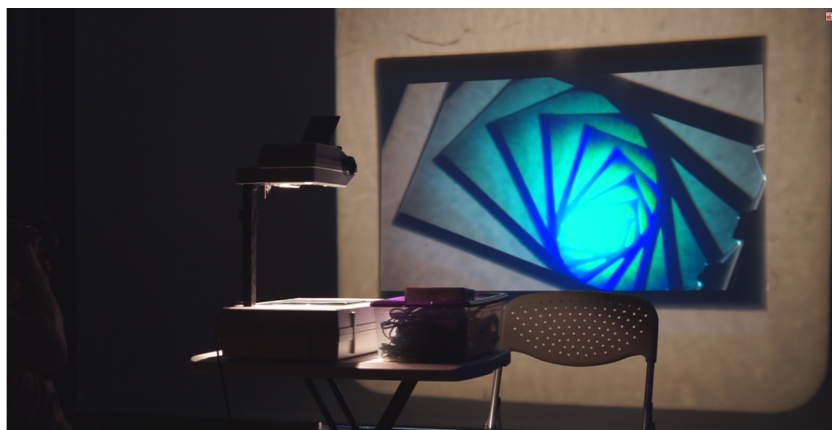


Imagen 14: variación del efecto eco con cámara en directo
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz

Se trabajó también con una placa de plástico completamente transparente, explorando los posibles juegos que se generan con la luz reflejada sobre superficies de plástico. Al posicionar la cámara en un espacio estratégico, se pueden captar imágenes que resultan interesantes de esos reflejos.



Imagen 15: exploración de reflejos con placa de plástico
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz

Se incorporó en una de las sesiones un retroproyector. Si bien presenta limitaciones en su capacidad de proyección en comparación con los proyectores digitales posee una serie de cualidades específicas, como el color amarillento de su luz, el tipo de proyección y su gran capacidad de interacción. Con el retroproyector, la persona intérprete puede escribir texto, dibujar, proyectar partes de su cuerpo, documentos, otras imágenes, negativos de celuloide y agregar textura con gotas de agua, telas, entre otros. Como recurso escénico, plantea numerosas posibilidades de juego constante con el intérprete.

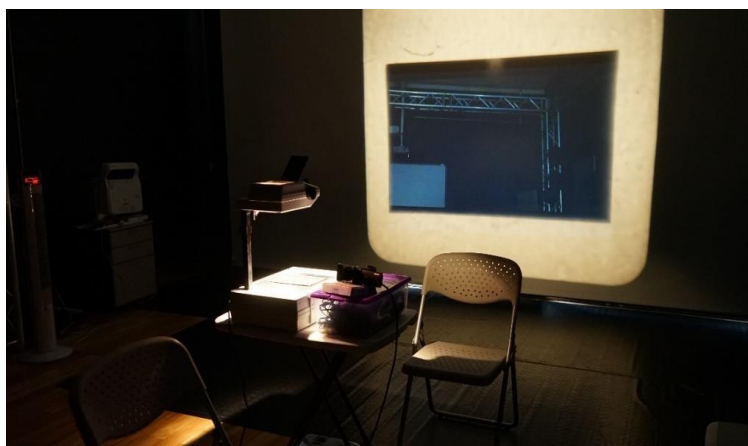


Imagen 16: exploración que incorpora un retroproyector con cámara en directo
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 17: retroproyector con cámara en directo operada “a mano”
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 18: exploración de posibles formas de interacción con el dispositivo
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz

Al final de esas primeras exploraciones en el LED, se realizó una socialización abierta al público, donde se pudo compartir información sobre las exploraciones realizadas durante estas sesiones de trabajo. Para la muestra se decidió ensamblar dos composiciones o configuraciones escénicas, utilizando en total cuatro proyectores, dos cámaras en directo, dos computadoras de escritorio, un retroproyector, cableado HDMI, material audiovisual pregrabado y otro generado en vivo, un *software* para el videomapeo, dos estructuras de tela que se utilizan como superficie de proyección y parlantes para la salida de audio.

Habiendo definido y construido los dos dispositivos escénicos, se trabajó en la conceptualización y estructura de una breve secuencia compuesta por narración en *off*, acompañada de imágenes captadas en vivo y otras pregrabadas. Los planos que se incluyen a continuación detallan la composición del espacio y la distribución de los elementos para cada uno de estos dos dispositivos escénicos:

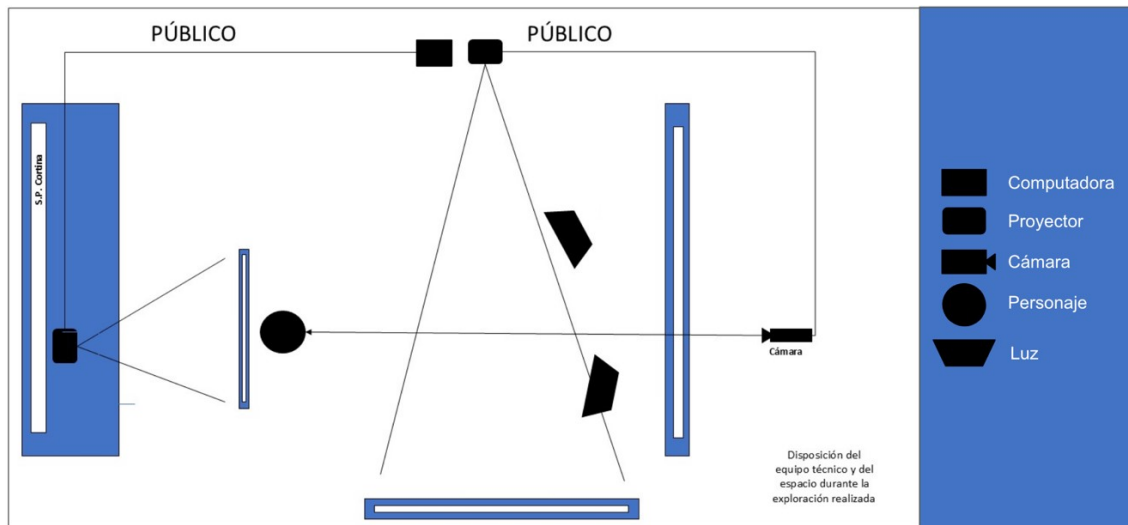


Imagen 19: elementos y configuración del dispositivo escénico
Fuente: plano realizado por Leonardo Ruiz

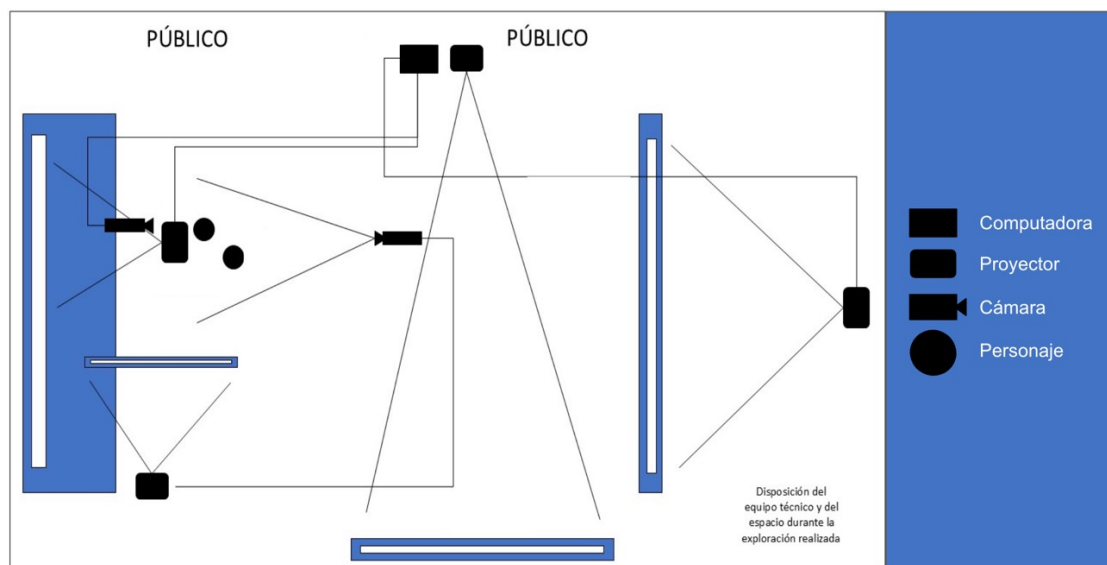


Imagen 20: elementos y configuración del dispositivo escénico
Fuente: plano realizado por Leonardo Ruiz

Los reportes y la bitácora que se elaboró durante los laboratorios y la socialización, que contienen mayores detalles de todas estas exploraciones y la socialización realizada, se encuentran adjuntos en el anexo 01 de este documento, a partir de la página 65. A partir de esta primera experiencia, se pudo comprender de manera amplia, en la práctica, los conceptos que se habían definido como centrales en el marco teórico, particularmente el de *imagen cinematográfica*. Las exploraciones que se realizaron sobre la composición de imágenes con sombras y siluetas permitieron jugar con la composición de planos y encuadres, explorar posiciones de cámara y entender cómo la luz tiene la capacidad de transformar una imagen. Con base en estas exploraciones, también se pudo discernir

mejor el rol de la persona videoescenista al considerar las posibles funciones del video y la imagen en escena, así como la importancia de que esta persona se mantenga actualizada en avances tecnológicos, debido a que existen numerosos recursos de esta índole que pueden integrarse como elementos escénicos para establecer relaciones colaborativas entre ambos lenguajes.

Todos los hallazgos de esta primera etapa de laboratorios fueron muy significativos para la investigación, ya que permitieron introducirse en el objeto de estudio, explorarlo y ampliar la visión que tenía sobre las formas en las que se pueden aplicar estas relaciones en la formulación de discursos escénicos. Además, mejoraron las habilidades para manipular y operar el equipo, así como para realizar configuraciones técnicas y ayudaron a considerar la incorporación del dispositivo como un elemento compositivo y dramático, no solamente técnico. Todos estos recursos se pudieron continuar explorando en la etapa siguiente de la investigación, donde también se contó con un espacio para dar continuidad a estos laboratorios.

03. Pasantía en la Universidad Dr. José Matías Delgado, en la ciudad de San Salvador, El Salvador

La modalidad en la que se decidió realizar el trabajo final de graduación fue la de pasantía, la cual se desarrolló entre agosto de 2023 y diciembre de 2024, en la Universidad Dr. José Matías Delgado, ubicada en la ciudad de San Salvador, El Salvador. Durante este tiempo se trabajó específicamente con las personas estudiantes del técnico en Artes Dramáticas de la Escuela de Bellas Artes de la institución.

Como actividad en la investigación, se propuso la pasantía como un espacio que permitiera dar continuidad a las experimentaciones que habían comenzado en el Laboratorio Escénico Digital (LED), buscando profundizar aún más en la investigación del objeto de estudio. La intención de la pasantía también fue comenzar a aplicar de manera práctica estos nuevos conocimientos y hallazgos en el planteamiento de ejercicios escénicos con las personas estudiantes.

Con estos objetivos en mente, el trabajo en la pasantía se ejecutó centrado en tres actividades: la asistencia en el curso de puesta en escena impartido a estudiantes de último año por el profesor M. A. Hugo Mata Parducci, la conformación de un grupo de investigación con estudiantes y artistas de la ciudad interesados en participar y la impartición de un taller sobre *videomapping*.

Asistencia en el curso de puesta en escena

Se trabajó como asistente en el curso de puesta en escena que se imparte a estudiantes de último año. El curso tuvo una duración de un semestre, en el que nos reunimos en clases presenciales los martes y jueves durante un total de 6 horas semanales y estuvo a cargo de M. A. Hugo Mata Parducci, quien, al mismo tiempo, fue tutor de la investigación a lo largo de la estadía en El Salvador.

La propuesta que diseñamos para estructurar el curso, lo que incluye una aproximación al objeto de estudio en los contenidos, tenía dos etapas: una primera fase en la que se presentan los contenidos del curso como tal, enfocados en los principios de la dirección escénica. Además, se abordan pequeños estudios de prácticas escénicas contemporáneas, como el *live cinema* de Katie Mitchell y los espectáculos videoescénicos de la Agrupación Serrano, a partir de los cuales se pudo introducir contenidos referentes a este trabajo, como el uso de la cámara en directo en escena, la configuración y composición espacial y el dispositivo escénico, mediante conversaciones que planteamos sobre el objeto de estudio y proceso de investigación. Paralelamente a estas presentaciones, las personas estudiantes realizaban ejercicios prácticos de dirección y puesta en escena, asignados como tareas, con base en pautas específicas.

Durante esta etapa del curso, una de las actividades como asistente consistió en presentar una serie de clases sobre composición y movimiento escénico. Estas clases las preparé a partir de un libro de Alexander Dean y Lawrence Carra titulado *Fundamentals of Play Directing*, publicado en 1989, el cual formaba parte de la

bibliografía del plan de estudios del curso que el autor recibió sobre puesta en escena cuando era estudiante de bachillerato.

Esta investigación que se realizó sobre composición y movimiento escénico fue una de las actividades más relevantes en relación con el objeto de estudio, en particular la información sobre las convenciones tradicionales de composición escénica y de enfatización de elementos en el espacio. Parte de las inquietudes investigativas giraba en torno a la construcción del espacio y a la incorporación creativa y poética del dispositivo escénico; por esa razón, volver a esta teoría básica de la dirección escénica, en la etapa en la que se encontraba la investigación ayudó considerablemente en los laboratorios que, paralelamente, se ejecutaban en el grupo de investigación que se había establecido (siguiente apartado). Esta ayuda radicó principalmente en que la información sirvió de guía para pensar en estrategias compositivas espaciales que se acercaran a la sensación de tridimensionalidad que se buscaba.

Las siguientes imágenes se tomaron durante las muestras de algunos de estos ejercicios:



Imagen 21: ejercicio libre de composición escénica
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 22: ejercicio libre de composición escénica
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 23: ejercicio libre de composición escénica
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz

Además de presentar el contenido teórico, se asignaron a las personas estudiantes pequeños ejercicios prácticos de composición y movimiento escénico que se realizan durante esta clase. Las sesiones terminaron asignando una última tarea, que consistía en la composición de tres imágenes escénicas a partir de tres premisas:

Situación base o premisa 1: “Una escena sobre chisme”.

- Debe haber seis personajes en la composición.
- Dos personajes son las figuras enfáticas, ya que tienen énfasis compartido o dúo énfasis.
- Ambos personajes enfáticos se encuentran en un área débil, en una posición corporal vulnerable.
- El énfasis de ambas figuras debe lograrse mediante contraste, el tipo de contraste por utilizar es libre.

Situación base o premisa 2: “Una escena sobre un día en la playa”.

- Debe haber ocho personajes en la composición.
- Un personaje es la figura enfática mediante un énfasis directo.
- La figura enfática está en un nivel débil, en un área fuerte.
- El énfasis se logra mediante el contraste de foco (contrafoco) y de plano.

Situación base o premisa 3: “Una escena sobre el rodaje de una película”.

- Debe haber siete personajes en la composición.
- Ninguna figura es enfática; todas compartirán un énfasis diversificado.
- Los niveles, planos y posiciones de los personajes son de elección libre.
- Es importante asegurarse de que la composición elegida no enfatice a ningún personaje; se busca un énfasis diversificado.

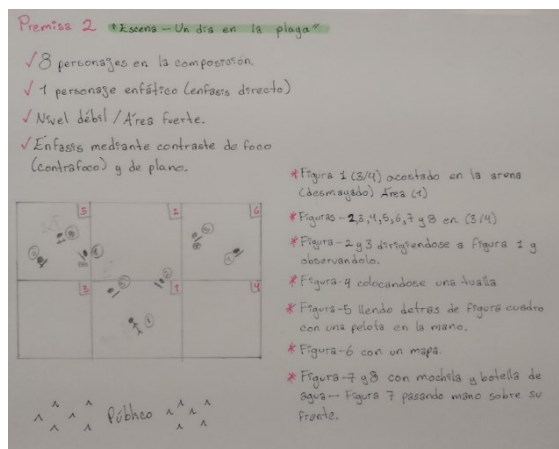


Imagen 24: propuesta de composición entregada por una de las estudiantes
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz

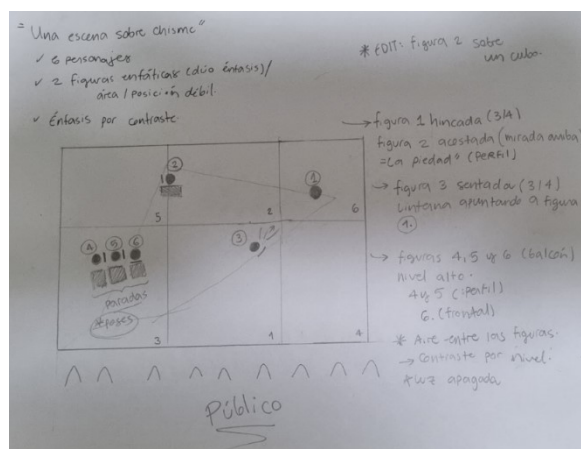


Imagen 25: propuesta de composición entregada por una de las estudiantes
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz

La segunda etapa del curso consistió en la conceptualización y ejecución de un ejercicio escénico final que debía realizar cada estudiante, incorporando los principios de dirección escénica estudiados. Las personas estudiantes debían también presentar avances semanales de sus escenas y, después de cada muestra, nos sentábamos grupalmente y discutíamos los ejercicios. Más adelante, en el proceso de montaje, comenzamos a trabajar mediante citas con cada estudiante para llevar a cabo un trabajo individual sobre las escenas. Esta dinámica se mantuvo hasta el final del curso y permitió concluir con un total de 12 escenas.

Grupo de investigación

Esta actividad fue en gran medida una continuación del trabajo y los laboratorios de exploración que había iniciado en el Laboratorio Escénico Digital (LED), integrando a otras personas interesadas en participar en el proceso investigativo. En este sentido, la intención no era en absoluto que se sintiera como un taller, sino que mantuviéramos una actitud investigadora grupal.

La convocatoria para la conformación del grupo se lanzó a inicios de agosto de 2023, mediante distintas redes sociales de la universidad y grupos estudiantiles. Además, se enviaron invitaciones a contactos y organizaciones externas a la universidad, divulgando la convocatoria entre artistas y estudiantes de la ciudad. La inscripción se realizó a través de un formulario de Google. Con un total de siete personas participantes, tuvimos la primera sesión a finales de agosto de 2023. Establecimos el horario de las sesiones de trabajo para los viernes de 8:00 a. m. a 12:00 m. d., lo que suma un total de cuatro horas semanales. Las reuniones se extendieron hasta finales de noviembre de 2023.

Para el tipo de trabajo que íbamos por realizar, eran importantes ciertas consideraciones respecto al espacio que se nos asignaría para trabajar. El espacio que finalmente se estableció fue el Salón de Teatro de la Escuela de Bellas Artes. Este contaba con un escenario aforado y un salón de clases adyacente, equipado con un escritorio, una pizarra, un proyector en el techo y sillas. En general, el espacio funcionó bastante bien, con poca entrada de luz y el fondo y los laterales pintados de negro creaban una caja negra, lo que ocasiona un ambiente muy amplio.

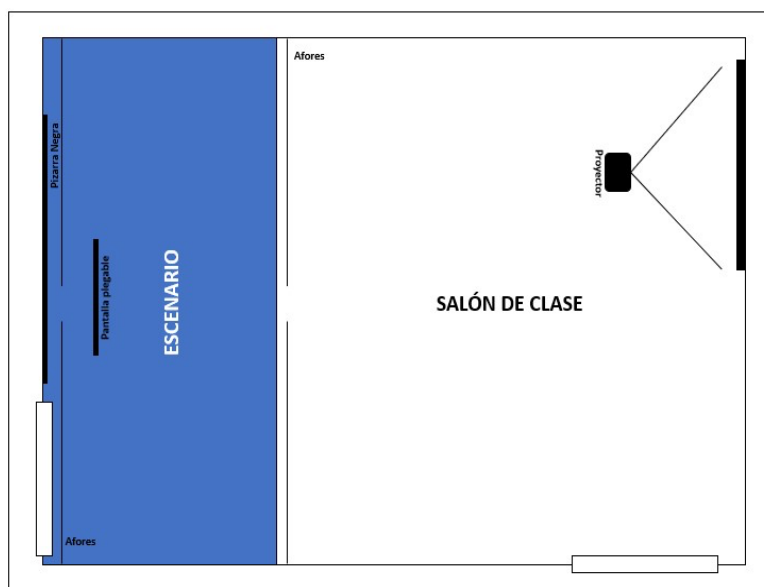


Imagen 26: plan de piso del Salón de Teatro de la Escuela de Bellas Artes
Fuente: plano realizado por Leonardo Ruiz



Imagen 27: vista hacia el escenario del salón
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz

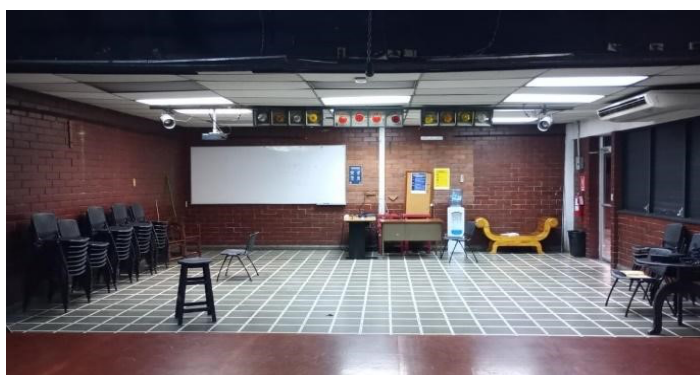


Imagen 28: vista desde el escenario del salón
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz

En esta actividad, el mayor desafío estuvo relacionado con el escaso equipo técnico que teníamos disponible para trabajar, el cual era bastante limitado, particularmente al inicio del proceso. Posteriormente, mediante varias gestiones, se pudo conseguir un par de elementos técnicos adicionales. En todo caso, la estrategia consistió en maximizar las posibilidades de uso de lo que teníamos disponible. Las exploraciones las planteamos considerando las capacidades del equipo.



Imagen 29: equipo técnico disponible para las exploraciones
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz

Contando con el espacio, las personas participantes y el equipo técnico listos, se pudo iniciar las sesiones. El proceso de investigación del grupo pasó por tres momentos: un acercamiento y reconocimiento del trabajo que íbamos a realizar, las sesiones de exploración y el cierre y procesamiento de resultados.

El acercamiento y reconocimiento del trabajo que íbamos a realizar fue necesario al inicio, puesto que el grupo era diverso, con estudiantes de distintos niveles de la carrera, artistas escénicos externos a la universidad y una persona sin experiencia previa en teatro. El principal propósito en esta etapa fue establecer un vocabulario común para facilitar las discusiones sobre el trabajo, utilizando términos como *composición del espacio*, *superficie de proyección*, *imagen en directo*, *proyector*, *texturización*, *videomapeo*, etc. y que fuéramos perdiendo el miedo inicial a interactuar y utilizar el equipo técnico. Para esto, ejecutamos una serie de ejercicios guiados que se habían realizado en las exploraciones en el Laboratorio Escénico Digital:



Imagen 30: exploración de la composición de la imagen en directo con texturas
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 31: exploración de sombras con contraluz y cámara en directo
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 32: exploración de sombras con contraluz y proyección trasera
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz

Con ese primer acercamiento completado, se pudo iniciar las sesiones de exploración. Paralelamente, a estas actividades se continuó estudiando material teórico sobre un conjunto de temas que se relacionan con el objeto de estudio. Esto se hizo a partir de ese material que se planteó y guio las exploraciones que realizábamos en el grupo.

Conforme avanzamos en este trabajo se identificaron aún más elementos que orbitaban en la investigación. Estos se empezaron a categorizar en ese momento según su pertenencia al campo del cine, del teatro o de recursos técnicos:

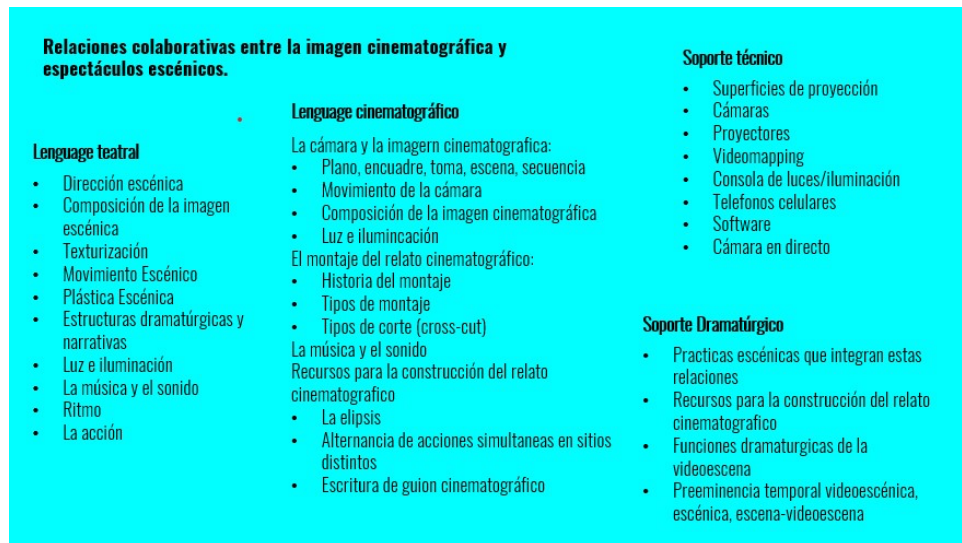


Imagen 33: esquema general de temas relevantes para la investigación
Fuente: esquema realizado por Leonardo Ruiz

Claramente, pasar por todos estos elementos que se identifican habría sido imposible, considerando el tiempo que teníamos y el extenso cuerpo de investigación que se requería. Fueron ciertos elementos específicos que se pudo explorar más profundamente: iluminación, composición y texturización del espacio y la imagen; lenguaje cinematográfico (plano, encuadre, toma, escena y secuencia); trabajo y movimiento de cámara; guiones técnicos y de rodaje; cámara en directo y lo relacionado con el soporte técnico.

De seguido, se comparten algunas imágenes de estas exploraciones que se realizan:



Imagen 34: exploración de la interacción con el personaje videoescénico
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 35: Texturización de imagen con telas y cámara en directo
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 36: exploración con angulaciones de cámara
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 37: exploración de la composición de la imagen con proyección
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz

Una de las actividades que planteamos para reforzar lo que habíamos estado trabajando sobre cámara y lenguaje cinematográfico fue la elaboración de un corto, que se realizan de manera medianamente improvisada. Realizamos una lluvia de ideas grupal y, de este modo, se estableció una situación base se define un guion técnico de rodaje con la lista de todos los planos para grabar y posibles locaciones y salimos a grabar en el *campus* de la universidad. Finalmente, montamos el material en un *software* de edición.

Escena	Número de plano	Descripción del plano y movimiento de Cámara	Descripción de la acción
1	1	Plano aéreo general, cámara fija	Personaje camina apurada hacia la entrada de la Universidad
1	2	Plano medio dorsal, cámara en mano	Personaje entra a la Universidad
1	3	Plano general, cámara paneo derecha	Personaje cruza la plaza
1	4	Plano detalle del menú, cámara fija	Personaje compra café
1	5	Plano detalle de pagar y recibir el café, cámara fija	Personaje compra café
1	6	Plano detalle del primer sorbo	Personaje compra café
1	7	Plano detalle del reloj	Personaje compra café
1	8	Plano detalle de los ojos	Personaje compra café
1	9	Plano general, cámara paneo derecha	Personaje corre hacia el edificio
1	10	Plano general, cámara fija	Personaje llega al edificio 1
1	11	Plano medio, cámara paneo derecha	Personaje se acerca al elevador, rótulo "Fuera de Servicio"
1	12	Plano holandés detalle del pies al subir, cámara fija	Personaje sube las escaleras
1	13	Plano holandés detalle del pies al subir, cámara fija	Personaje sube las escaleras
1	14	Plano holandés detalle del pies al subir, cámara fija	Personaje sube las escaleras
1	15	Plano holandés detalle del pies al subir, cámara fija	Personaje sube las escaleras
1	16	Plano americano, cámara fija	Personaje llega al tercer piso
1	17	Plano detalle del celular, cámara fija	Mensaje en celular: "Clase será en el Edificio 2"
1	18	Primer plano rostro	Reacción
1	19	Plano holandés detalle del pies al bajar, cámara fija	Personaje baja las escaleras
1	20	Plano holandés detalle del pies al bajar, cámara fija	Personaje baja las escaleras
1	21	Plano holandés detalle del pies al bajar, cámara fija	Personaje baja las escaleras
1	22	Plano holandés detalle del pies al bajar, cámara fija	Personaje baja las escaleras

Imagen 38: guion técnico para el ejercicio de creación de un corto
Fuente: tabla realizada por Leonardo Ruiz

Esta experiencia ayudó a establecer de manera efectiva el vocabulario común como grupo, la dinámica de trabajo grupal y, claramente, a comprender mejor el lenguaje cinematográfico que estábamos incorporando a la práctica escénica. Como resultado de la actividad se logran grabar muchos de los planos propuestos, practicando la operación

y el movimiento de la cámara, el plano, el encuadre y, en general, la dinámica de rodar y montar material audiovisual.

En la última etapa del proceso, al finalizar la pasantía, el trabajo se centró en el cierre y procesamiento de los resultados grupalmente durante las investigaciones y los dispositivos escénicos que configuramos. Los principales logros alcanzados al concluir esta etapa fueron una mejor comprensión sobre cómo concebir y componer el espacio escénico de manera dinámica, así como del lenguaje cinematográfico y del procedimiento de producción audiovisual en general. A través de la experiencia, también se pudo profundizar en las posibles relaciones que se pueden establecer entre los dispositivos y los intérpretes, así como en los roles que puede desempeñar la cámara en la escena.

Durante la última sesión de trabajo, se realiza un repaso general del proyecto y conversamos sobre la experiencia general, los descubrimientos creativos personales y la importancia de explorar otras maneras de plantear trabajos escénicos. Se logró coordinar con la Escuela de Bellas Artes la entrega de certificados de participación a las personas estudiantes que participaron hasta el final:



Imagen 39: certificados de participación entregados
Fuente: fotografía tomada por Marcela Merino

Taller de *videomapping* con After Effects

Aparte de la asistencia en el curso de puesta en escena y del trabajo con el grupo de investigación, la tercera actividad que se planteó para la pasantía fue impartir un taller de *videomapping*, que es una de las herramientas tecnológicas que formaban parte del soporte técnico que se había estado estudiando para la investigación. Al taller se inscribieron cinco estudiantes de la universidad y se realizó en el Salón de Teatro.

La propuesta original tuvo que modificarse en varios aspectos. Primero, debido a las limitaciones del equipo disponible, se cambió el programa que se iba a utilizar para el taller (Mullimin/MadMapper) por Adobe After Effects. Este es un programa que se utiliza principalmente para la animación y la creación de efectos visuales. Sin embargo, a pesar de que el *videomapping* no es su función principal y que presenta varias limitaciones en comparación con otros programas, permite realizar *videomapping* y, para el objetivo del taller, funcionó muy bien.

La extensión del taller también debió modificarse a dos sesiones de cuatro horas. La intención central del taller fue ofrecer a las personas participantes una introducción práctica a la técnica y a los recursos tecnológicos necesarios para realizar proyectos de videomapeo.

Durante el primer bloque, nos dedicamos por realizar un reconocimiento de los recursos técnicos necesarios e instalar la *mesa de trabajo* con todas las conexiones requeridas, así como a crear una estructura sobre la cual llevar a cabo el videomapeo. Una vez armada, llevamos a cabo una revisión general del programa y de los elementos relevantes para la construcción del mapeo y se define en el *software* las áreas o zonas de proyección. En el segundo bloque se realizan exploraciones con la incorporación de color y material audiovisual en las zonas de proyección de la estructura, así como con algunos efectos sencillos de programar.

Para el cierre de las sesiones, nos enfocamos en conversar, tras haber pasado por la experiencia, sobre las posibles funciones que puede ofrecer el *videomapping* al usarse como un recurso en la escena y sobre la importancia de incorporar estos recursos tecnológicos en la búsqueda de nuevos lenguajes escénicos.

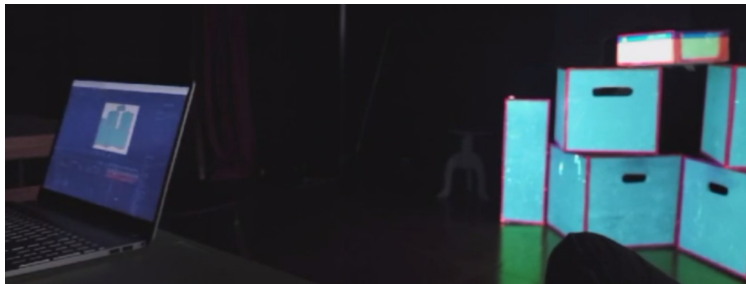


Imagen 40: estructura con relleno de color en *videomapping*
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 41: programación y mapeo de la estructura en el taller
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 42: plan de piso para la configuración espacial durante el taller
Fuente: plano realizado por Leonardo Ruiz

Como actividad y en relación con el objeto de estudio, este taller permitió reforzar las habilidades técnicas para la creación de proyectos de videomapeo, entendiendo este proceso no solamente como una manera de insertar proyección en la escena, sino también como una herramienta para administrar los recursos videoescénicos, mediante la elaboración de líneas de tiempo que hacen más efectiva la entrada y salida de este material, así como su ubicación en el espacio escénico. En este sentido, uno de los descubrimientos al impartir este taller fue identificar que por medio del uso del *videomapping* se puede automatizar la videoescena y reducir la posibilidad de errores técnicos al introducir o retirar el material en la escena.

La bitácora y materiales de registro que se compilaron durante todas las sesiones de trabajo, que contienen mayores detalles de todas las exploraciones realizadas, se encuentran adjuntos en el anexo 02 de este documento, a partir de la página 94.

Otras actividades realizadas durante la pasantía

Se realizaron dos actividades adicionales durante mi pasantía en El Salvador que, aunque no estaban en la propuesta original, aportaron de manera significativa a la investigación. Primero, a partir del trabajo de exploración de la imagen en escena que se había realizado, se identificó la necesidad de profundizar en los aspectos técnicos del uso de la cámara fotográfica y de los elementos que intervienen al tomar una fotografía. Por esa razón, se decidió participar en un curso de introducción a la fotografía digital en la Universidad Centroamericana José Simeón Cañas (UCA). El curso tardó 3 meses y permitió estudiar la teoría básica de la fotografía, la tríada de exposición, la operación

mecánica de la cámara, la correcta exposición de una imagen y varios efectos fotográficos, mediante una serie de ejercicios de campo que se realizan durante diversas excursiones grupales.

La segunda de estas dos actividades fue la oportunidad que se tuvo de participar como pasante en una producción cinematográfica que se filmó en El Salvador durante el mes de noviembre de 2024. Como pasante, se rotó los primeros días por todos los departamentos, con la intención de alcanzar una visión general más amplia de lo que sucedía en una producción. Se trabajó con el Departamento de Técnicos, Grips e Iluminación, con el de dirección de arte, con el de producción. Por último, se trabajó con el Departamento de Cámaras y Fotografía, que fue con el que más tiempo se terminó trabajando. Lo particularmente provechoso de esta experiencia fue, en primer lugar, poder observar cómo funciona un *set* de producción cinematográfica y qué hace cada departamento para que todo el proceso funcione adecuadamente. Además, fue muy beneficioso el trabajo que se realizó con el Departamento de Cámara y lo que se aprendió sobre el lenguaje cinematográfico, la operación de cámara y la exposición de video, que se alineó perfectamente con lo que venía estudiando en el curso de fotografía que se estaba llevando de forma paralela.

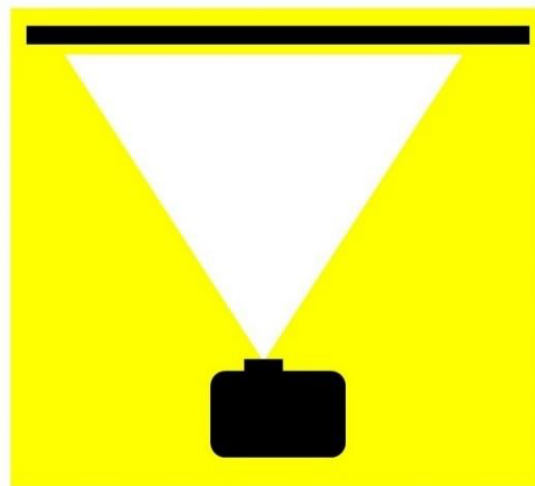
Ambas actividades desempeñaron un papel muy importante en la investigación, principalmente en lo que respecta a la experiencia de aprendizaje que se obtuvo de cada una. En general, todas las tareas de pasantía permitieron profundizar en el entendimiento del objeto de estudio. Una vez de regreso en Costa Rica, con las primeras dos etapas de la investigación completadas, se pudo decidir cómo procesar y sistematizar toda la experiencia, así como planificar la tercera y última etapa del proyecto investigativo.

04. Socialización final en el Laboratorio Escénico Digital (LED)

La última etapa de la investigación, tras haber pasado por los laboratorios introductorios y la pasantía en la Universidad Dr. José Matías Delgado, consistió en una socialización final que se realizó en el mes de abril de 2024 en el Laboratorio Escénico Digital (LED).

Los objetivos concretos al realizar esta socialización eran dos: en primer lugar, plantear y ejecutar una secuencia escénica breve, donde pudiera aplicar de manera práctica el conocimiento adquirido durante la investigación. El segundo objetivo consistía en compartir los hallazgos, exploraciones y el proceso general que se lleva a cabo a lo largo del proyecto investigativo con el equipo de tutoría y con el público general interesado en asistir.

Para la conceptualización y el planteamiento de la secuencia, se propuso trabajar enfocado en la configuración espacial y el ensamble del dispositivo, el uso de la cámara en directo combinada con planos pregrabados, el empleo de un texto literario como disparador creativo y la relación del dispositivo con las intérpretes.



El uso de la imagen cinematográfica como recurso compositivo visual y narrativo dentro de espectáculos escénicos.

Socialización final de trabajo de graduación

Estudiante: Bach. Leonardo Ruiz Vargas
Tutoría: Dra. Paula Rojas Amador

Laboratorio Escénico Digital (LED)
22 de Abril, 5:00pm

Imagen 43: Afiche de invitación a la socialización
Fuente: afiche elaborado por Leonardo Ruiz

La composición del espacio escénico para la secuencia

El propósito de la configuración del espacio fue crear un entorno de juego en el que pudieran convivir todos los distintos elementos, buscando una composición con múltiples superficies de proyección en diversos tamaños, direcciones, formatos de imagen (vertical y horizontal) y orientaciones de la proyección. El objetivo consistía en alcanzar una sensación de tridimensionalidad y dinamismo espacial para presentar la secuencia, con entradas y salidas de cámara en directo, material pregrabado y voz en *off*.

Concretamente, se utilizaron cinco superficies de proyección de tela blanca: dos con proyección frontal y tres con proyección trasera; cinco proyectores; una cámara en directo; una luz LED de color blanco; parlantes; un micrófono; cableado y adaptadores, así como dos computadoras iMac y *software* de videomapeo y edición.

La configuración espacial que se utilizaron también me permitió proyectar desde atrás en tres de las superficies de proyección empleadas, lo cual es muy importante para el trabajo con imágenes en contraluz que incluí al inicio de la secuencia. Se colocó en el espacio una luz LED que permitió iluminar frontalmente estas imágenes en contraluz, eliminando la sombra y revelando la silueta. A continuación, el plano con la distribución de los elementos y la composición en el espacio, junto con imágenes del espacio en diferentes momentos de la secuencia:

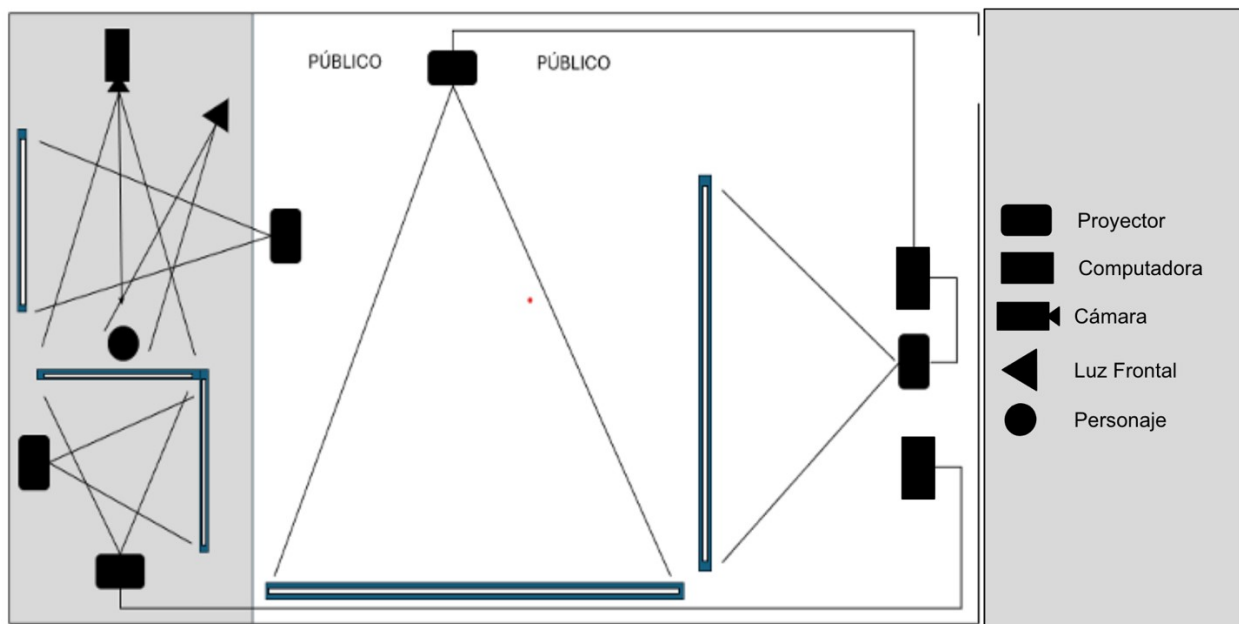


Imagen 44: plan de piso con diseño del dispositivo escénico
Fuente: plano elaborado por Leonardo Ruiz



Imagen 45: dos de las superficies de proyección instaladas en el espacio
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 46: superficie de proyección principal con cámara en directo
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 47: material audiovisual proyectado en la superficie de proyección
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz

Usando un *software* de videomapeo llamado Millumin, se configuró toda la secuencia de forma que se ejecutara automáticamente sin necesidad de una persona operadora, lo que facilitó la entrada y salida de todo el material audiovisual en las superficies de proyección y redujo la posibilidad de error técnico. Sin embargo, al mismo tiempo, exigió mucha precisión a las intérpretes en cuanto a la entrada y salida de sus acciones y al ritmo general de la secuencia, puesto que cada elemento tenía un tiempo específico designado en la programación de la secuencia.

El disparador creativo y la construcción de la dramaturgia

Como disparador creativo, se decidió utilizar un texto literario extraído del Capítulo IV de la obra *La ruta de su evasión* de Yolanda Oreamuno, no con la intención de montarlo, más bien de extraer de él la situación, el personaje base y los textos con los que quería jugar. Principalmente, el texto se trata de un monólogo interno del personaje, en el que expone los pensamientos que tiene para consigo misma.

Paralelamente, se seleccionaban los textos, definiendo, construyendo y ubicando todo el dispositivo técnico y ocupándose de la parte dramática de la secuencia. Esta última tarea se completó mediante la elaboración de una guía que contenía instrucciones sobre toda la partitura de acciones actorales, textos, marcas técnicas, entradas y salidas del audiovisual, luces y oscuros, entre otros. Esta guía, fue la referencia a partir de la cual se elaboraron los guiones técnicos de la secuencia y los guiones de rodaje de los planos para las partes con imagen pregrabada.

1. Oscuro

2. Voz en off:

“Tú eras bella. ¡Claro que eras bella, Teresa! Ahora eres fea. Horriblemente fea”.

3. Entra simultáneamente PROYECTOR3 en PANTALLA3, CAMARA1 con imagen en formato vertical en directo en PANTALLA2 (mapeada a la izquierda de la pantalla), en plano general de Teresa sentada lateral con rostro hacia la izquierda, en contraluz.

4. CONT'D Voz en off:

“Pero tú eras bella. Es satisfactorio haberlo sido. Recuerda. ¡Debes recordarlo, Teresa! (TERESA VE DIRECTO A LA CÁMARA) ¡Siempre llevabas el pelo suelto en ese tiempo! Ibas sola al campo a cortar guayabas.”

5. En el “Recuerda”, entra LUZ (color blanco, tenue) en fade in, iluminando frontalmente a Teresa, que gira solo la cabeza hacia la cámara (al frente). Simultáneamente, CAMARA1 se mueve (ZOOM IN) hasta llegar a primer plano de rostro de Teresa.

6. Al final de “Ibas sola al campo a cortar guayabas”, sale TODO en fade out y entra en fade in PROYECTOR1 en PANTALLA1, PROYECTOR2 en PANTALLA2, PROYECTOR3 en PANTALLA3, PROYECTOR4 en PANTALLA4 y PROYECTOR5 en PANTALLA5 con audiovisuales del Flashback. Teresa continúa sentada.

PANTALLA1 en formato de imagen horizontal.

PANTALLA2 en formato de imagen horizontal.

PANTALLA3 en formato de imagen horizontal.

PANTALLA4 en formato de imagen vertical.

PANTALLA5 en formato de imagen horizontal.

El material pregrabado en las pantallas mostrará distintos elementos: un día soleado y ventoso. Teresa tomando el sol, que le pega en la cara. Está contenta. El viento le mueve el pelo suelto. Ve el cielo y las nubes. Camina descalza y come guayabas. A nivel sonoro, se escucha viento suave.

7. CONT'D Voz en off:

“¡Qué suave y alegre muchacha eras, Teresa! A pesar de tu pobreza estabas limpia. Tu madre te decía que debías esperar un hombre provisto de buenas intenciones. Buenas intenciones, en el sencillo lenguaje de las madres.”

8. Al final del “¡Qué suave y alegre muchacha eras, Teresa!”, Teresa se pone de pie y camina hacia el centro del espacio y observa las imágenes (sus recuerdos).

09. CONT'D Voz en off:

“Y llegó. ¡Claro que tenía que llegar!”

10. Al final del “Y llegó. ¡Claro que tenía que llegar!”, salen todas las pantallas y sonido en 1 tiempo excepto la PANTALLA1 y vemos en las imágenes de la pantalla un plano general donde muy a la distancia en la parte izquierda (fondo de la imagen), aparece un hombre que camina hacia un primer plano en la imagen”. Simultáneamente al tiempo

de salida de las pantallas, Teresa se gira hacia la PANTALLA1 y observa la imagen desde el centro del espacio.

11. CONT'D Voz en off:

“¿Que cómo era él? No lo sabías. Sin consultártelo, afirmó que te casarías con él. Fue después que te diste cuenta de que era violento. De que siempre lo fue.” Durante esta última voz en off, Teresa camina hacia la pantalla, acercándose a la tela simultáneamente con el hombre que camina hacia primer plano, hasta que ambos (hombre en la imagen, Teresa en el espacio) quedan frente a frente.

La intención respecto a la presencia de la imagen en directo y del material pregrabado fue que representaran la consciencia y los recuerdos del personaje, con los cuales pudiera interactuar directamente. Mediante su proyección simultánea en las cinco pantallas de la escena se deseaba alcanzar una sensación envolvente. Para el material pregrabado, se elaboró un guion de rodaje con instrucciones sobre el trabajo de cámara deseado. Se decidió grabarlo por la tarde y en exteriores, principalmente por la cualidad de la luz con la que se quería trabajar.

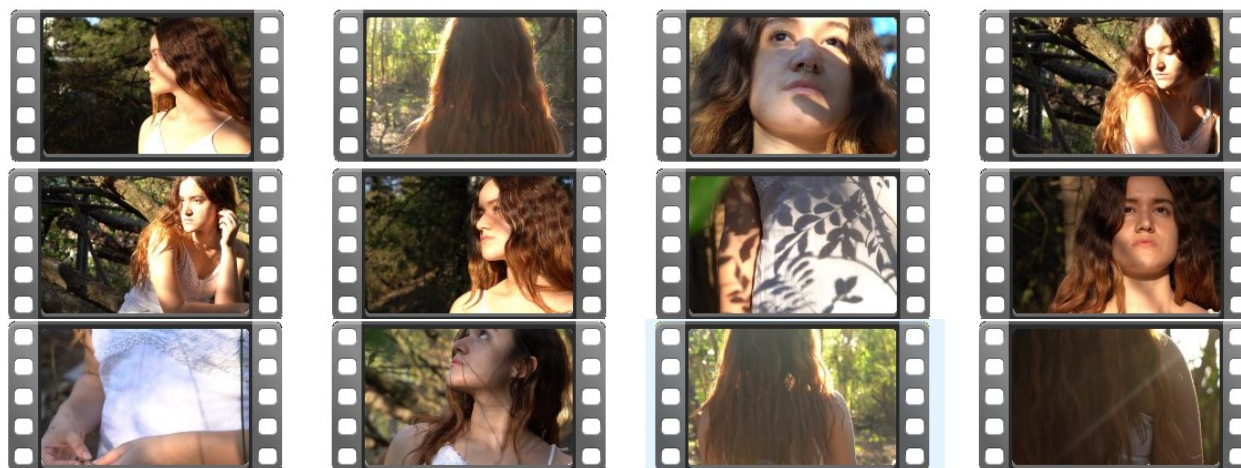


Imagen 48: planos grabados para utilizar como material en la secuencia
Fuente: planos tomados por Leonardo Ruiz

Una vez que todo el material y el espacio escénico estuvieron preparados, se pudo ensamblar el ejercicio e incorporar a Fabiana Núñez y Krisdel Badilla, las dos actrices que asistieron. Completamos un total de tres sesiones de ensayo. Durante este proceso se realizaron numerosas modificaciones a la secuencia programada en el *software*, ajustando entradas, salidas, silencios, ritmos, duraciones, intensidad y otros detalles que se relacionan con el ensamble general de la secuencia, así como la sincronización entre las superficies de proyección y el trabajo interpretativo de las actrices.

La actividad de socialización

La actividad de socialización se llevó a cabo el lunes 25 de abril a las 05:00 p. m., en el Laboratorio Escénico Digital (LED) del 2024. En primer lugar, se presentó la secuencia escénica ya completamente ensamblada, la cual se desarrolló tal como se había planteado, sin ninguna complicación técnica.

El resto de la actividad consistió en un conversatorio enfocado en una revisión general de la experiencia cultural y artística que significó la pasantía y, en general, el proceso investigativo. Realizar esta revisión del procedimiento fue importante como investigador, ya que permitió observarlo desde un plano más amplio y distanciado. A medida que se continuó reflexionando sobre el trabajo que se realizó en los laboratorios y las exploraciones se comenzó a descubrir que todos los aprendizajes que se obtienen durante la investigación podían agruparse categóricamente en seis bloques, los cuales se titularon de la siguiente manera:

- Concepción tridimensional y composición del espacio escénico.
- Soporte y configuración técnica para establecer relaciones entre lenguajes.
- Función dramática del lenguaje cinematográfico.
- Inserción y formato de la imagen.
- Interacción entre dispositivos e intérpretes.
- Texturización y juegos con la imagen.

Esta categorización, que se retoma con mayor detalle en la sección de conclusiones de este reporte, permitió condensar todas las exploraciones realizadas durante el proceso investigativo. Así, se obtuvo una visión global de la investigación que permitió reflexionar sobre los hallazgos que se obtienen y los aportes que estos han traído al objeto de estudio. Plantear y ejecutar este ejercicio escénico afianzó estos hallazgos que incluyen principalmente, en el área del lenguaje cinematográfico, habilidades técnicas en cuanto al uso de una cámara, exposición de imagen y video, ópticas y lentes, configuraciones básicas de cámara, trabajo con cámara en directo, creación de guiones técnicos y de rodaje para material pregrabado, conocimiento técnico necesario para conceptualizar y definir un plano, usos de luz y contraluz para la composición de imágenes y un conocimiento más completo teórico de la historia y el uso de la cámara en escena, entre otros.

En cuanto al área del lenguaje escénico, estos hallazgos giran en torno a la concepción y diseño del espacio escénico, la conceptualización de un discurso escénico, la dirección escénica, el trabajo con intérpretes y, por supuesto, el establecimiento de relaciones entre lenguajes, a partir de prácticas escénicas como el *live cinema*. Su principal aporte, además del trabajo con cámaras en escena que propone, fue permitir entender más precisamente el rol como videoescenista en espectáculos escénicos de esta naturaleza, desde un punto de vista tanto técnico, en relación con los recursos tecnológicos necesarios,

como dramático, con respecto a las posibles funciones narrativas de estos recursos en la escena.

Toda esta actividad fue, en general, una gran aproximación final a todos estos elementos, recursos y conceptos estudiados. El documento de sistematización de esta etapa puede consultarse en el anexo 03 de este documento, a partir de la página 212. Completada la socialización, se presenta la recta final de la investigación, dedicada principalmente a la redacción de este reporte.

A continuación, se comparte un poco del material de registro tomado de la actividad:



Imagen 49: secuencia presentada durante la socialización
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 50: secuencia presentada durante la socialización
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz



Imagen 51: secuencia presentada durante la socialización
Fuente: fotografía tomada por Leonardo Ruiz

05. Conclusión

Después de completar todas las etapas que se plantearon en este proceso investigativo y de organizar y sistematizar todo el material de registro, finalmente, se ha llegado a la fase de redactar las conclusiones obtenidas como resultado de la experiencia vivida. Para este procedimiento ha sido necesario reflexionar sobre el trabajo realizado y cómo este aportó a la investigación del objeto de estudio y, en general, sobre qué significó la experiencia para el desarrollo, tanto académico como profesional y personal del autor.

Prosigue entonces iniciar el planteamiento de estas reflexiones refiriéndose a los hallazgos y descubrimientos investigativos que se obtienen. Curiosamente, al organizar el trabajo realizado en los laboratorios y todo el material de registro recolectado, se notó que los aprendizajes adquiridos a lo largo de la investigación podían agruparse en seis bloques categóricos:

- Concepción tridimensional y composición del espacio escénico.
- Soporte y configuración técnica para establecer relaciones entre lenguajes.
- Función dramática del lenguaje cinematográfico.
- Inserción y formato de la imagen.
- Interacción entre dispositivos e intérpretes.
- Texturización y juegos con la imagen.

Cada uno de estos bloques representa ejes o áreas clave de aprendizaje en la investigación y describen aspectos que, de manera gradual, se comenzaron a identificar como fundamentales para abordar las exploraciones que realizaba sobre el objeto de estudio. Esta categorización permitió, en primer lugar, condensar todo el trabajo de exploración realizado, lo que facilitó una visión más amplia del proceso general y, por ende, de los aprendizajes como estudiante investigador. Además, esta categorización se considera como una especie de guía personal que me facilitó el análisis del teatro desde la videoescena, puesto que ofrece puntos de anclaje específicos mediante los cuales se puede definir la puesta en escena para integrar los recursos escénicos que se exploraron del lenguaje cinematográfico.

Con respecto al primer bloque categórico relacionado con la concepción tridimensional y la composición del espacio escénico en propuestas videoescénicas, el principal aprendizaje que se ha obtenido es la importancia de repensar las maneras tradicionales de organizar el espacio escénico para acomodar no solo la acción dramática, sino también el dispositivo escénico. Este último debe ocupar un lugar central en dicha concepción espacial, diseñado para interactuar directamente, tanto con los intérpretes como con la acción que se propone. Las herramientas de composición espacial clásicas del teatro ofrecen un buen punto de partida en cuanto a estrategias para plantear estos espacios dinámicos, jugando con contrastes entre planos, niveles, puntos y direcciones de observación, lo que permite componer espacios escénicos que sean interesantes no solo para el espectador que observa, sino también para el intérprete que actúa en ellos. Además, es fundamental que estos espacios incorporen de manera eficiente los recursos de la videoescena que se introducen, con una función clara en el corazón de la propuesta.

Identificar las funciones del recurso, que nos sitúa en el bloque de las funciones dramáticas del lenguaje cinematográfico, es una de las tareas clave al estudiar las prácticas videoescénicas y al explorar las relaciones entre los espectáculos escénicos y la cámara. Todos estos recursos escénicos provenientes del lenguaje cinematográfico deben cumplir con un rol o función dramática clara y bien desarrollada, de manera que su presencia contribuya a la construcción del sentido total del espectáculo y no se limite a ser una simple decoración visual. Es precisamente en este proceso de integrar el recurso como un elemento esencial en el tejido dramático global de la pieza escénica donde comienzan a establecerse auténticas relaciones colaborativas entre los lenguajes.

Conforme se avanzó en los laboratorios y en las actividades investigativas, se empezó a mejorar la comprensión sobre el rol de la persona videoescenista, en parte relacionado con las posibles funciones dramáticas que se pueden asignar a estos recursos en la escena, pero también en relación con las habilidades técnicas que se requieren para la configuración de propuestas videoescénicas y de dispositivos escénicos. Así, en lo que respecta al bloque categórico relacionado con el soporte y la configuración técnica para propuestas videoescénicas, se pudo explorar y aprender sobre diversas aplicaciones tecnológicas y *software* que se utilizan para administrar los recursos videoescénicos, como Millumin y MadMapper para *videomapping*, Adobe Premiere para edición de video, Adobe Lightroom para edición de fotografía, herramientas tecnológicas como proyectores y cámaras en directo, distintos tipos de superficies de proyección, dispositivos análogos, equipo de iluminación y herramientas para la exposición y composición de video, con las cuales la persona videoescenista puede conducir exploraciones en busca de maneras de introducir este material a escena.

Con respecto al bloque categórico de interacción entre dispositivos e intérprete y en relación con el rol de la persona videoescenista, otro aprendizaje vital obtenido es la necesidad de indagar maneras de establecer relaciones de interacción directa entre el dispositivo escénico y la persona intérprete. En este punto se trae nuevamente a colación el término *espacio de juego*, especialmente al mencionar que el espacio debe ser interesante no solo para el espectador, sino también para el intérprete. Al hablar de componer espacios dinámicos, se hace referencia a aquellos donde los elementos videoescénicos adquieren un valor lúdico y amplían la capacidad de juego del intérprete, se relacionó directamente con este. Una ventaja de los recursos tecnológicos actuales es su alta capacidad de interacción, que puede ser explotada para profundizar estas relaciones entre dispositivo e intérprete y, por ende, también profundizar la relación entre lenguajes.

Este tipo de relaciones de interacción entre el dispositivo y el intérprete pueden basarse en la forma en la que la imagen y los recursos videoescénicos se integran en la propuesta y en la manera en la que afectan al intérprete. Pero, también en las formas en las que el intérprete puede influir en estos recursos e incidir sobre ellos, manipulándolos y operándolos en escena. Las posibilidades de estos juegos son amplias y deben explorarse. Por esta razón, también es importante integrar estos recursos desde el inicio de los

procesos creativos videoescénicos, para poder investigar estas relaciones y lograr una integración efectiva en el tejido dramático total.

Otro de estos grandes aprendizajes que resulta importante considerar a la hora de plantear las conclusiones es lo relacionado a la poetización o transformación poética del dispositivo escénico y del recurso cinematográfico. Se ha discutido en varias ocasiones en este reporte la importancia de asignar una función dramática clara a estos recursos que se incorporan a la escena, lo cual es uno de grandes bloques a considerar cuando se piensa en la videoescena como práctica escénica. Junto a este bloque, es importante también pensar la videoescena desde la transformación poética del dispositivo escénico. Los elementos para esta transformación poética pueden provenir de los mismos disparadores creativos que se utilizan para la creación escénica. En la composición de la secuencia elaborada para la socialización final de la investigación, por ejemplo, uno de los disparadores creativos seleccionados fue el trabajo con las imágenes con sombras en contraluz que se habían explorado en el LED al inicio de la investigación. Dentro de la secuencia planteada, estas imágenes que se generaban en directo tenían el valor poético de ser la consciencia viva y recuerdos del personaje que estaba en escena, con los cuales éste podía interactuar y conversar directamente. Mediante este juego con imágenes y conversaciones, se podía ahondar en el pasado del personaje. Se trata no solamente de asignar una función dramática al dispositivo escénico, sino también un valor poético dentro del discurso escénico total.

Junto con este universo de aprendizajes que se obtienen sobre el objeto de estudio durante la investigación realizada para el proyecto final de graduación, existe una serie de aprendizajes derivados de la experiencia, los cuales se relacionan con el crecimiento y desarrollo del autor como artista escénico y como persona.

Al reflexionar sobre lo que ha significado este proceso de investigación, se llega a la conclusión de que ha sido un procedimiento clave no solo en el desarrollo académico, sino también en un plano más amplio, en el inicio de la construcción de la identidad del autor como artista escénico. Este proceso de licenciatura colocó al autor en la situación de preguntarse qué era lo que deseaba profundizar, investigar y experimentar dentro del amplio universo de las artes escénicas. Ese ejercicio de indagación contribuyó con el despertar de la identidad artística que se han ido construyendo poco a poco. En este caso particular, las curiosidades iniciales con las que me acerqué y toda esta investigación en general han marcado el inicio de la búsqueda y construcción de la poética personal que gustaría desarrollar en trabajos escénicos.

Sin duda, uno de los aspectos más enriquecedores de la pasantía, además, de continuar con el desarrollo de la investigación, fue la experiencia de vivir en El Salvador y participar en su vida cultural y social cotidiana. Durante casi 6 meses de estadía, tuve la oportunidad de interactuar con diversas instituciones y personas vinculadas a la cultura local, lo que permitió conocer de cerca diferentes perspectivas sobre la vida artística del país. A pesar de las limitaciones se descubrió una producción artística muy amplia, influenciada en gran medida por la historia reciente del país, marcada por una guerra civil

muy violenta y sus secuelas, en particular las pandillas. Esta inmersión cultural no se limitó solo al teatro, ya que se tuvo la oportunidad de explorar una variedad de espacios y actividades. Se visitaron museos, librerías, monumentos y plazas, se recorrieron pueblos y calles y disfruté de espacios recreativos y bares. Asimismo, se aprendió sobre figuras clave en la historia cultural de El Salvador, como Claudia Lars, Alberto Masferrer, Carlos Cañas, Prudencia Ayala y Alejandro Cotto, entre otros. Sin embargo, lo más significativo fue poder experimentar de primera mano la vida cotidiana del país, observando sus particularidades, dieta y tradiciones, lo que enriqueció la perspectiva sobre El Salvador.

Por lo pronto, esta sección de conclusiones del reporte se finaliza recalcando la importancia, como se hizo en el documento de anteproyecto, de que las personas artistas escénicos contemporáneos se interesen en la investigación de relaciones colaborativas que puede establecer el teatro con otras disciplinas y campos de estudio. Lo anterior incorporando los recursos tecnológicos tan especializados que se tienen actualmente, puesto que ofrecen un campo de experimentación constante mediante el cual es posible encontrar otras formas de pensar, organizar y construir el hecho escénico, descubriendo en el proceso, casi inevitablemente, esos pilares que terminan por sustentar la identidad artística personal que uno comienza a erigir para sí mismo.

06. Bibliografía

- Abuín, A. (2008). *Teatro y nuevas tecnologías: conceptos básicos*. *Revista Signa*, 17, 29-56. <https://doi.org/10.5944/signa.vol17.2008.6172>
- Bell, P. (2000). Dialogic media productions and intermedia exchange. *Revista Journal of Dramatic Theory and Criticism*, 41(1), 41-56. <https://journals.ku.edu/jdtc/article/view/3337>
- Borau, J. L. (2013). *La imagen cinematográfica*. Aula Abierta de la Fundación Juan March.
- Brain, B. (2012). *The complete dictionary of Photography*. Editorial Future Publishing Ltd.
- Chion, M. (1989). *Cómo se escribe un guion*. Cátedra Ediciones.
- Daza, S. L. (2014). Investigación-creación: Un acercamiento a la investigación en las artes. *Horizontes Pedagógicos*, 11(1). <https://horizontespedagogicos.iber.edu.co/article/view/339>
- Dean, A. y Carra, L. (2009). *Fundamentals of Play Directing*. Waveland Press.
- Feldman, S. (2002). *El director de cine: Técnicas y herramientas*. Editorial Gedisa.
- García-Abad, T. (2002). La profecía meyerholdiana: hacia la cinematización de la escena. En J. Romera Castillo (Ed.), *Del teatro al cine y la televisión en la segunda mitad del siglo XX* (pp. 341-350). Editorial Visor.
- Garín, I. (2018). Artes Vivas: definición, polémicas y ejemplos. *Estudis Escènics*, 43, 1-24. <https://www.raco.cat/index.php/EstudisEscenics/article/view/354454>
- González, J. (s. f.). *Contraluz para crear siluetas dramáticas en fotografía*. Aprendo Fotografía. <https://www.javigonzalet.com/blog/contraluz-para-crear-siluetas-dramaticas-en-fotografia>
- Griffero, R. (1998). La cinematización de la escena. En F. de Toro y A. de Toro (Eds.), *Acercamientos al teatro actual (1970-1995) Historia, Teoría y Práctica* (pp. 243-253). Editorial Frankfurt am Main.
- Griffero, R. (2011). *La Dramaturgia del Espacio*. Ediciones Frontera Sur.
- Hueso, A. L. (2001). El referente teatral en la evolución histórica del cine. *Anales de la Literatura Española Contemporánea*, 26(1), 45. <https://link.gale.com/apps/doc/A78789114/AONE?u=googlescholar&sid=googleScholar&xid=5fe8ea71>
- Iglesias, P. (2007). *De las tablas al celuloide: Trásvases discursivos del teatro al Cine Primitivo y al Cine Clásico de Hollywood*. Editorial Fundamentos.
- Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Editorial Akal.
- Kuhn, A. y Westwell, G. (2020). *A Dictionary of Film Studies*. Editorial Oxford University Press.
- Makela, M. (2006). *live cinema Language and Elements*. University of Art and Design. [https://www.google.es/#q=Makela%2C+M.++\(2006\).+Live+Cinema+Language+and+Elements](https://www.google.es/#q=Makela%2C+M.++(2006).+Live+Cinema+Language+and+Elements)
- Martin, M. (2002). *El Lenguaje del Cine*. Editorial Gedisa.
- Munárriz, J. (2013). *live cinema: redefiniendo la narración audiovisual*. *Arte y Políticas de Identidad*, 9, 149-161. <https://revistas.um.es/reapi/article/view/191881>
- Pavis, P. (2016). *Diccionario de la performance y del teatro contemporáneo*. Editorial Paso de Gato.
- Pérez Bowie, J. A. (2004). Teatro y cine: un permanente diálogo intermedial. *Revista Arbor*, 177(699/700), 573-594. <https://doi.org/10.3989/arbor.2004.i699/700>
- Rojas, P. (2022). *Dramaturgias en la escena digital: la imagen, el sonido, el espacio y el texto*. Editorial Universidad Nacional.
- Stéphan, J. (2011). *3 teatros de vanguardia: Meyerhold-Fassbinder-Griffero*. Editorial Arcis.
- Teira Alcaraz, J. M. (2020). El audiovisual en escena: del teatro multimedia al teatro intermedia a través de la videoescena. *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada, Monográfico*, 4, 129-165. <https://doi.org/10.15366/actionova2020.m4.007>
- Teira, J. M. (2020). Hacia un análisis de la función dramática de la videoescena. *Acotaciones: revista de investigación teatral*, 45, 291-322. <https://doi.org/10.32621/ACOTACIONES.2020.45.10>
- Vidales, R. (2017). Artes vivas: el teatro sin límites. *El País*.

Anexos: 01. Bitácora de registro de los laboratorios realizados en el Laboratorio Escénico Digital (LED).

Sesión de trabajo 01: 17 de mayo de 2023

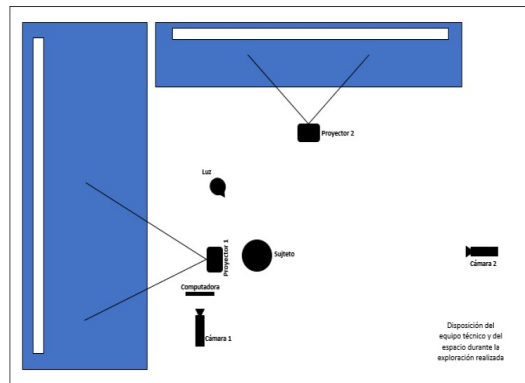
Objetivo de la sesión:

- Generar un primer acercamiento al trabajo con cámara en directo y proyección mediante la exploración del recurso de la sombra, que se produce en condiciones de contraluz, en la creación de imágenes escénicas y con cámara en directo.

Equipo que se utiliza:

- 2 cámaras en directo (con trípode).
- 2 proyectores. • Computadora.
- Iluminación y material audiovisual: placa de plástico transparente.

Se considera como estímulo creativo para la exploración el trabajo con sombras que se generan por contraluzes y la profundidad en la imagen. En el espacio se configuran dos proyectores conectados a cámaras que transmiten en vivo. La primera cámara se utiliza como fuente de luz para el espacio, debido a que se trabaja en la oscuridad. Además de aportar luz, esta cámara, que está orientada hacia la pantalla de una computadora que transmite material audiovisual, se conecta al proyector uno, proyectando este material en la superficie de proyección uno. Esto permite utilizarlo como fondo lumínico para generar el contraluz en las imágenes que se capturan con la cámara dos.





Al colocar al sujeto frente al proyector uno, pero sin que la luz de este lo toque, se logra captar en la cámara dos un primer efecto de sombra por contraluz. Esta imagen se proyecta mediante el proyector dos en la superficie de proyección dos. Con esta configuración, cualquier objeto o persona que se coloque frente al proyector en esta condición genera un efecto de contraluz, que se capta en vivo por la segunda cámara.



Al lograr, mediante esta configuración espacial y del equipo, el efecto deseado de sombra por contraluz, se puede entonces comenzar a experimentar con la composición de imágenes escénicas y con cámara en directo, así como a profundizar en la relación entre los medios que se utilizan, reconfigurándolos constantemente y analizando cómo el cambio o movimiento de uno afecta al otro, hasta obtener la imagen buscada. En esta búsqueda de imágenes es dónde se puede iniciar la experimentación con técnicas de composición e iluminación que generan ese efecto *cinematográfico* en las imágenes.

A esta configuración en contraluz se le puede agregar iluminación frontal, lo que permite iluminar los elementos dentro de la escena y no observar únicamente la silueta:



Una de las posibilidades de este juego con iluminación frontal o silueta por contraluz es que se puede realizar una iluminación de la escena por zonas, lo que permite que simultáneamente existan áreas en sombra por contraluz y otras completamente iluminadas. Por ejemplo, de un personaje solo se puede ver la silueta, mientras que a otro se le observa completamente iluminado e interactuando con la sombra del primero, lo que genera una imagen que, en lo narrativo, puede asignársele distintos valores poéticos, como una ausencia, una pérdida de identidad, una dualidad interna entre el bien y el mal o fuerzas internas en oposición, entre otros.

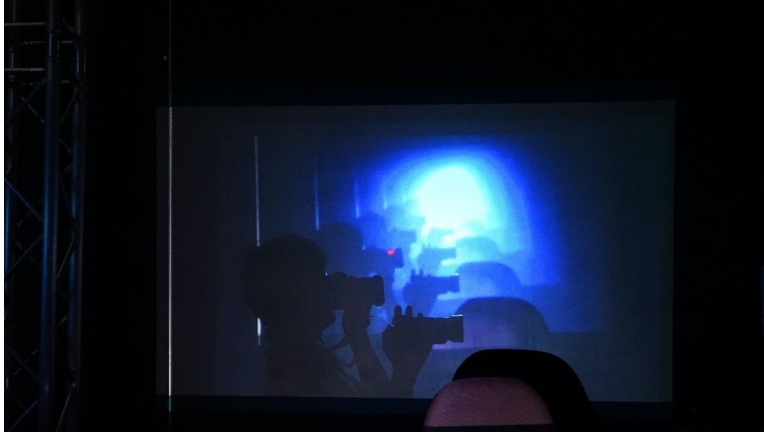
Esto se puede lograr también utilizando la luz del proyector uno para iluminar frontalmente una de las figuras, lo que la situaría en un plano de mayor profundidad, mientras que la otra quedaría en un plano más cercano, abriendo la posibilidad de configurar imágenes que contengan una sensación de profundidad de campo.



La segunda forma explorada requiere colocar una luz frontal que ilumine en la dirección y altura deseadas al sujeto o zona del espacio frente a la proyección. Con esta configuración de cámara, luces e imagen proyectada, se descubre este primer recurso para crear una imagen en el espacio a partir del uso de la cámara en directo.

Tras explorar este recurso surge la idea de investigar posibles maneras de jugar con la imagen generada por las cámaras y de crear distorsiones y efectos de manera análoga, sin recurrir a un sistema de edición.

La primera exploración de este tipo es el efecto eco que se crea cuando se apunta la cámara a su imagen proyector que la proyecta, replicando infinitamente la imagen y generando un juego constante con la cantidad de luz que refleja y el color de esa luz, el cual cambia según se haga un *zoom in* o *zoom out* con la cámara.



Además de lo anterior, se introduce en el espacio de trabajo una placa de plástico completamente transparente. Lo anterior tiene el fin de explorar los posibles juegos que se pueden generar con la luz reflejada sobre esta superficie. Al ser transparente, la luz pasa directamente a través de ella. Sin embargo, al colocar la cámara en un espacio estratégico, se puede captar una imagen de esos reflejos y experimentar con el efecto generado.



Estas configuraciones espaciales actuales, aunque son funcionales, requieren ajustes para potenciar la captación y las posibilidades de los efectos de sombras, reflejo y eco que se obtienen. Es necesario que la imagen proyectada en la superficie de proyección sea lo más amplia posible, manteniendo el proyector lo más cerca, pero alejándolo de la escena. Esto se puede lograr mediante la reubicación del proyector, proyectando la imagen desde arriba y no desde abajo o por medio de la proyección desde la parte posterior de la superficie de proyección, utilizando una tela como superficie.

La razón por la cual se plantea el ejercicio anterior es que se desea utilizar el recurso técnico de la sombra por contraluz en la composición de imágenes escénicas y con cámara en directo como medio para explorar conceptos como el recuerdo, la identidad, las luchas y las dualidades internas, así como la relación entre estos a lo largo del paso de los años. Estos conceptos se presentan como disparadores creativos para el trabajo de los laboratorios.

Se plantea entonces, en relación con los conceptos mencionados, la exploración de la sombra en la imagen como medio para establecer discursos en torno al recuerdo nostálgico y fantasmagórico de lo que uno fue alguna vez: una ausencia. La sombra se presenta como una evocación y materialización de la memoria que trae de vuelta al pasado, personificando el luto interno por aquello que se perdió. La sombra actúa como manifestación del pensamiento que obliga a preguntarse a uno mismo: ¿Quién eres hoy? ¿En qué te has convertido? ¿Alcanzaste tus sueños, aquellos que tanto te ilusionaban y en los que te perdías pensando cuando caminabas de regreso del colegio? ¿Lo intentaste, al menos? ¿Qué te sostiene? ¿A qué te aferras? ¿Qué sigue ahora? Las preguntas anteriores constituyen las premisas para comenzar a reflexionar sobre posibles secuencias narrativas a partir de lo explorado.

Puesto que el estudio del efecto de sombra generado por contraluz era el objeto de análisis de esta sesión se han tomado como referencia fotogramas de dos películas que emplean este recurso de maneras distintas en la composición de sus imágenes y discursos. Concretamente, los fotogramas de la película “Persona” (Ingmar Bergman, 1966) se seleccionan por el tratamiento de color aplicado a las imágenes, sus medios compositivos (superposición de elementos), los contrastes lumínicos y el uso de sombras parciales por contraluz. De los fotogramas de la segunda película, “Peeping Tom” (Michael Powell, 1960), son relevantes el contraste de color y blanco y negro, la composición de la imagen, la ubicación de elementos en el espacio y el uso de la espalda en contraluz parcial.

El concepto técnico central que se estudia, como se mencionó, es el de contraluz. De esta forma y a pesar de su uso común, es importante presentar una definición para el término, accesible en diccionarios de terminología sobre fotografía, como el de Brain (2012), que define el contraluz o *backlight* de la siguiente manera:

Una imagen está en contraluz cuando la fuente de la luz está en el lado opuesto del sujeto en relación con la cámara. Significa

que hay mucha más luz viniendo de atrás del sujeto que de la que hay sobre él mismo. Se usa frecuentemente para separar el sujeto del fondo, para hacerle parecer más dramático o crear siluetas (p. 8).

Como recurso de iluminación, el contraluz se utiliza extensivamente en la cinematografía y con fines muy diversos, destacando principalmente como un mecanismo para separar el sujeto del fondo y, así, agregar un mayor sentido de profundidad. Por su capacidad para generar sombras y siluetas, es un recurso que también se usa para sugerir cargas dramáticas, psicológicas y emocionales fuertes y plantea juegos que se relacionan con la identidad y el inconsciente, entre muchos otros usos.



Persona – Ingmar Bergman – 1966.



Persona – Ingmar Bergman – 1966.

Sesión de trabajo 02: 18 de mayo de 2023

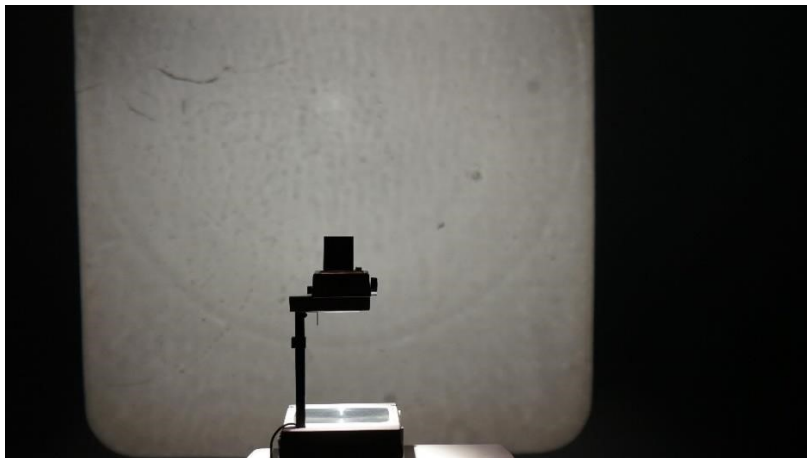
Objetivo de la sesión:

- Continuar con el trabajo exploratorio de proyección con cámara en directo, integrando un retroproyector como otra posible fuente de luz desde el espacio para la composición de sombras y como superficie de proyección para la composición de imágenes en directo.

Equipo que se utiliza:

- Cámaras en directo (trípode).
- 2 proyectores.
- 1 computadora.
- Retroproyector.

Se retoma la configuración espacial de la sesión anterior, eliminando momentáneamente el proyector uno y reemplazándolo con un retroproyector. Su función es muy similar a la del proyector en cuanto a su uso como fuente de luz en primer lugar, pero también como superficie de proyección para material que puede enriquecer el discurso visual y narrativo en el espacio. Como dispositivo, presenta ciertas ventajas y limitaciones en comparación con los proyectores. Sin embargo, sus principales valores dentro de la exploración, además de su capacidad de proyectar, son el color amarillento de la luz que emite, la cual puede contrastar con el tratamiento en blanco y negro que se desea aplicar a las imágenes de cámara en directo. Asimismo, posee la ventaja, debido a sus características, de ser un recurso capaz de interactuar extensivamente con los intérpretes mediante su manipulación, creando y proyectando, al mismo tiempo, imágenes con un gran potencial artístico y discursivo. Finalmente, su capacidad de crear y *enmarcar* imágenes con sombras por contraluz es notable.



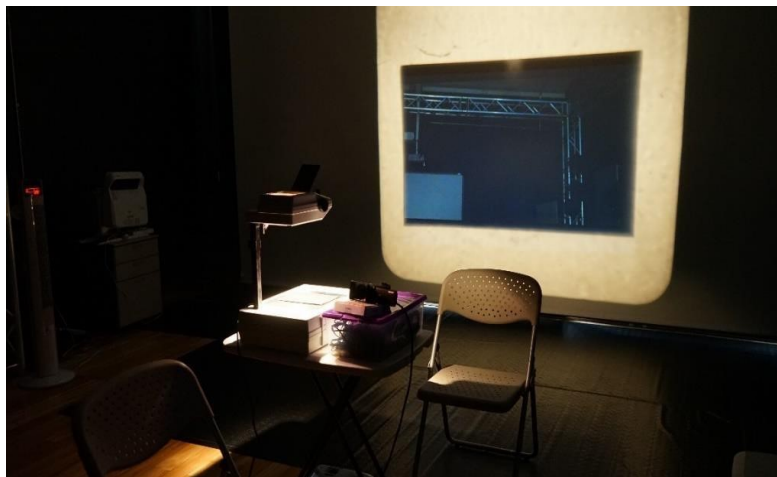
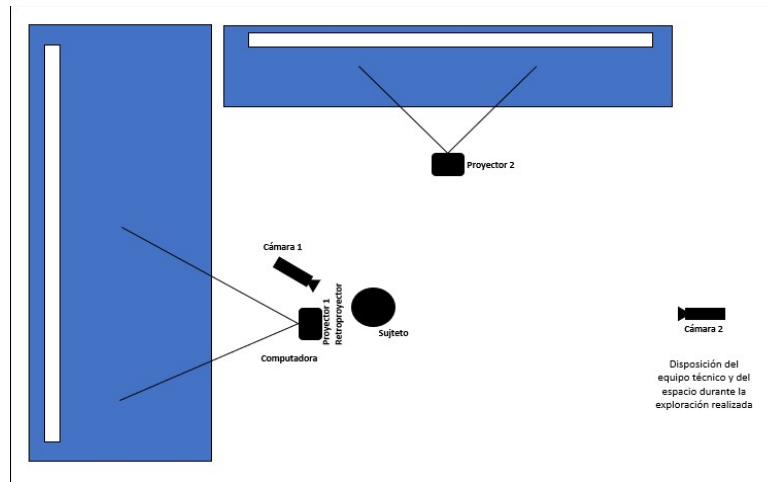
Principalmente, se realizan exploraciones de composición de imágenes escénicas y en cámara a partir de las cualidades del dispositivo mencionadas. Cualquier objeto que se coloque frente al espejo del retroproyector es proyectado en color negro (silueta), creando una especie de negativo de ese objeto e invirtiendo su posición en la imagen.

Lo que resulta importante del dispositivo, más allá de su capacidad de proyectar y de la luz que posee, es su gran capacidad de interacción. Se trata de un dispositivo sumamente interactivo y las posibilidades de obtener imágenes interesantes con él dependen de las exploraciones que se realicen en su uso. El intérprete puede escribir texto, dibujar, proyectar partes de su cuerpo, documentos, otras imágenes y negativos de celuloide. Además, se pueden agregar recursos como gotas de aire, texturas con telas, entre otros. Como recurso, plantea la posibilidad de un juego constante con el intérprete.



Después de esta primera exploración inicial del dispositivo por sí solo, surge la idea de incorporar otros recursos. Al inicio, se combinó la imagen del retroproyector con la de un proyector tradicional trayéndolo de nuevo al espacio. El retroproyector tiene la capacidad de sustraer luz de la proyección según el objeto o material que se coloque en su espejo. Así, por ejemplo, al colocar un cartón rectangular en el medio del espejo del retroproyector, se crea una *pantalla negra* sobre la cual se puede dirigir el segundo proyector, enmarcando la imagen del proyector con la luz amarilla del retroproyector.

Para esta exploración, el proyector transmitía la imagen de una cámara en directo, que se movió y se colocó a la par del retroproyector, en dirección opuesta a su luz, lo que genera la imagen final compuesta por ambos dispositivos.





Esta configuración de dispositivos permite explorar la creación de imágenes escénicas, abriendo posibilidades para juegos escénicos que pueden resultar muy interesantes al agregar intérpretes, debido a la capacidad que se mencionó de interactividad con el dispositivo. Además, se descubrió que esta configuración posibilita el juego con planos y contraplanos utilizando dos cámaras que transmiten en directo.

Para este caso, se utiliza la imagen enmarcada del retroproyector para crear el contraplano y una segunda cámara que capta toda la escena para generar el plano. Se incorpora una segunda superficie de proyección en la que se proyecta la escena completa. Al finalizar esta sesión, lo que resulta interesante de la configuración de dispositivos alcanzada es la capacidad que presenta para crear imágenes escénicas y con cámara en directo, no solo en cuanto a la combinación de dispositivos, sino también por su capacidad discursiva respecto a los conceptos que se desean explorar mediante estos recursos.

Las imágenes presentan la capacidad de plantear un juego de dualidad de personalidades, de sombras y presencias concretas, de duplicación de este ser en el espacio, de fragmentación de su cuerpo y de los dispositivos, particularmente el retroproyector y su capacidad de crear material en vivo e interactuar con los intérpretes. Además, esta configuración abre las puertas a la exploración del concepto de plano y contraplano cinematográfico, en el manejo de las interacciones entre personajes.





Sesión de trabajo 03: 19 de mayo de 2023

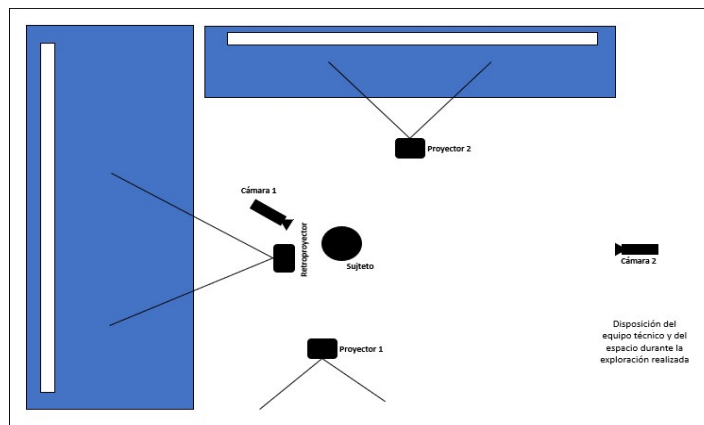
Objetivo de la sesión

- Aproximación a la exploración del concepto y creación de planos y contraplanos cinematográficos, apoyándose en la configuración espacial y en los dispositivos con los que se ha trabajado en la sesión pasada.

Equipo que se utiliza

- Cámaras en directo (trípode).
- 2 proyectores.
- 1 computadora.
- Retroproyector.

Se configura un espacio con tres superficies de proyección, utilizando dos proyectores y un retroproyector. Dos cámaras transmiten en vivo. La tercera superficie de proyección se incorpora para proyectar el contraplano que captará la cámara uno. Su ubicación en el espacio es aleatoria en esta primera etapa, aunque plantea posibilidades de crear composiciones escénicas dinámicas, con diversos frentes. El recurso de la sombra por contraluz permanece presente, captada siempre por la cámara dos.



Para iniciar, se configura inicialmente el plano general utilizando la cámara en directo. Debido a la ubicación de la cámara, se genera una sombra por contraluz en el personaje en el plano más cercano y una luz frontal en el personaje en el último plano. Esta luz proviene del retroproyector mismo, sin embargo, con equipo de iluminación se puede ampliar el rango de acción y movimiento de este personaje. Resulta importante observar las texturas que este juego comienza a plasmar en las imágenes que, en ocasiones, asemejan las de un *film* antiguo, con colores grisáceos y una textura general arenosa. Este efecto análogo puede incorporarse a una propuesta discursiva-compositiva en las imágenes.



Posteriormente, se configura el contraplano utilizando la cámara uno, que se dirige a la tercera superficie de proyección.



Una vez creada esta configuración que permite generar imágenes en directo y enmarcarlas en el espacio en vivo, se puede llevar la exploración al siguiente nivel, buscando jugar con los distintos tipos de plano del lenguaje cinematográfico y los posibles efectos que se pueden imprimir (un primerísimo plano con efecto eco, por ejemplo). Justamente por esta razón, al final de la sesión se regresó a explorar el efecto de eco en la imagen causado por apuntar la cámara a su misma salida de video. Esta

vez se experimentó con variaciones del ejercicio elaborado previamente, que consistieron en girar la cámara 180 grados y luego 360°, así como en realizar acercamientos y alejamientos de cámara, lo que genera la aparición de color en la imagen.

https://drive.google.com/file/d/1Rm7KfJy4ZT0BoXYcKcGWuh8AHz8Gvzq8/view?usp=s_haring

Surgieron a partir de esta exploración efectos interesantes generados por la distorsión, con texturas, colores y patrones geométricos, que pueden profundizarse para buscar maneras en que puedan emplearse como recurso escénico, compositivo y discursivo. Sería interesante observar qué sucede si se proyecta esta imagen de manera amplia en el espacio o en todo el espacio, replicando la proyección, buscando una sensación de vértigo y colocando a un intérprete dentro del cuadro para observar qué ocurre con su imagen.

Otro aspecto importante para señalar, no específicamente de esta sesión, sino en términos generales, es el efecto de granulación que se aplica a las imágenes proyectadas en la superficie de proyección. Este efecto se produce al ser capturadas por la cámara, al ser proyectadas y, finalmente, al ser reflejadas en la pared negra. Esto puede observarse en algunas de las imágenes incluidas en este documento y aporta una *atmósfera* a las imágenes que se puede aprovechar para texturizarlas.

El foco principal de esta sesión fue explorar la posibilidad de crear planos contraplanos a partir de la configuración espacial establecida en la sesión pasada. Como referencia, se presenta a continuación una definición de esta técnica de edición, tan antigua y que se utiliza en el cine, tomada del diccionario de Kuhn y Westwell (2012):

Una técnica de edición usada ampliamente en secuencias de diálogo y secuencias donde los personajes intercambian miradas; un personaje es mostrado viendo (fuera de cámara) a otro personaje, y en el próximo plano el segundo personaje es mostrado aparentemente viendo de vuelta. Puesto que los personajes son mostrados viendo en direcciones opuestas, el espectador asume que se están viendo y que estamos viendo el punto de vista de cada personaje (pp. 373-374).

Además de la definición del recurso cinematográfico, se consultaron varios artículos y videos en línea que repasan aspectos conceptuales y técnicos del plano contraplano o *shot-reverse shot*, así como su composición y configuración, acompañados de ejemplos visuales:

<https://www.adobe.com/creativecloud/video/discover/reverse-shot.html>
<https://www.studiobinder.com/blog/shot-reverse-shot-cutaways-coverage/>
<https://www.backstage.com/magazine/article/what-is-shot-reverse-shot-film-examples75550/>

Sesión de trabajo 04: 20 de mayo de 2023

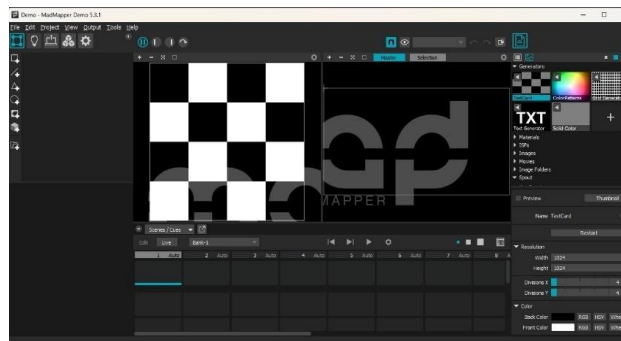
Objetivo de la sesión

- Realizar un ejercicio de exploración práctica de videomapeo mediante el *software* MapMapper.

Equipo que se utiliza ●

- Proyectores.
- 1 computadora.

MadMapper es un *software* de videomapeo de gran popularidad que se utiliza por artistas visuales y tiene numerosas aplicaciones en instalaciones artísticas, eventos de videoproyección, teatro, cine y festivales de música. Desarrollado en 2010 por las compañías 1024 Architecture y GarageCube, la exploración con el *software* en la actualidad representa un primer acercamiento al trabajo práctico con la aplicación, después de días de investigación sobre sus funciones. Una de las principales ventajas detectadas de la aplicación es su facilidad de navegación y uso y, al mismo tiempo, es muy poderosa en cuanto a sus capacidades. Se trabaja con una versión demo de la aplicación que a pesar de las limitaciones que impone, permite desarrollar las actividades primordiales y más relevantes sin mayor interferencia.



El *software* permite trabajar con múltiples proyectores, con cámara en directo y la edición en tiempo real de material proyectado. Si bien sus funciones, comandos y herramientas son bastante extensos, basta con realizar un ejercicio básico para poner a prueba todas esas funciones. Durante la sesión, se trabajó con una serie de elementos cuadrados en una composición sencilla para este primer acercamiento. Las próximas fases requerirán una concepción aún más tridimensional del espacio y de los elementos en él, así como el uso de diferentes proyectores. Además, se debe profundizar en la programación de *cues* y *scenes* dentro de la aplicación, herramientas que permiten grabar y reproducir los espectáculos creados. El ejercicio realizado a lo largo de esta sesión se grabó y sus momentos más importantes han sido incluidos en los siguientes videos. Lo anterior tiene el fin de registrar el flujo de trabajo con el *software*.

<https://drive.google.com/file/d/1513GQ10w9U0Ubw1mcYn5Qld2hxL9JmY/view?usp=sharing>

Sesión de trabajo 05: 23 de mayo de 2023

Objetivo de la sesión

- Se realizan pruebas técnicas y exploraciones sobre el uso de una superficie de proyección de tela blanca, montada sobre una estructura que permite la proyección desde la parte trasera, lo que solucionaría el problema que planteó la proyección frontal.

Equipo que se utiliza

- 1 cámara en directo (trípode).
- 2 proyectores.
- 1 computadora.
- 1 retroproyector.
- 1 tela blanca con soporte.

El problema mencionado que planteó la proyección frontal consiste en que, para obtener una imagen amplia en la superficie de proyección, el proyector debe estar a una distancia considerable de esta, lo cual reduce o complica la posibilidad de generar sombras por luz en contraluz. Esto se debe a que la luz del proyector impacta sobre los objetos y sujetos situados frente a la superficie de proyección y, en general, limita el espacio en el que se puede interactuar sin que haya contaminación por la luz del proyector.

Una posible manera de abordar esta situación, como se mencionó en una de las entradas anteriores de la bitácora, consiste en proyectar desde la parte trasera de la superficie de proyección mediante el uso de una tela blanca, tal como se hacía en la proyección de cines. El trabajo de hoy se enfocó principalmente en la instalación y en la exploración inicial de la estructura.

El uso de esta estructura puede aportar no solo la solución al problema, sino que también amplía las posibilidades de trabajar con planos de cámara más amplios que los que se utilizan hasta ahora. Como estructura presente en escena, funciona como un elemento escenográfico llamativo con el que pueden interactuar los intérpretes. En general, se considera un buen aporte al espacio de juego total que se desea plantear.

Inicialmente, la primera observación sobre la estructura de proyección es que es funcional para el trabajo, pero su tamaño definitivamente debe ser mayor (la tela probada es cuadrada, se ha conseguido otra más amplia y rectangular que será probada en las próximas sesiones). La estructura ideal debe ser rectangular, imitando las proporciones o fotogramas con una relación de aspecto de 16:9, comúnmente se utiliza en la grabación de material cinematográfico.

Esto permite un espacio mucho más amplio para la composición de imágenes escénicas y con cámara en directo, especialmente porque facilita planos generales más amplios.

Lo anterior evita la necesidad de estar siempre tan cerca de los sujetos en planos más cerrados.

El proyector se colocó a una distancia considerable de la parte trasera, a una altura media en relación con la superficie de proyección. Si bien funciona, es necesario experimentar un poco más con la posición y dirección del proyector. Se considera que la posición ideal debe ser desde arriba, proyectando la luz ligeramente en ángulo, lo cual ayuda a eliminar el manchón de luz que se produce en la tela al proyectar la luz de manera directa desde una altura media. Toda la luz que se salga de la superficie de proyección y *manche* el espacio puede ser eliminada mediante videomapeo.



Sesión de trabajo 06: 25 de mayo de 2023

Objetivo de la sesión

- Continuar con el trabajo exploratorio utilizando la superficie de proyección de tela blanca, incorporando en el trabajo la proyección de material audiovisual y el uso de una cámara en directo.

Equipo que se utiliza

- 1 cámara en directo (trípode).
- 2 proyectores.
- 1 computadora.
- 1 retroproyector.
- 1 tela blanca con soporte.
- 1 placa de plástico.

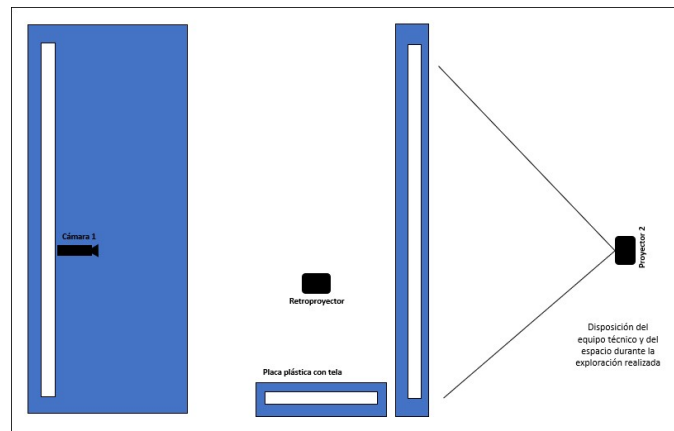
Para esta exploración, se cambió la tela cuadrada por una rectangular, lo que proporciona una superficie de proyección mucho más amplia y con proporciones más apropiadas para la proyección del material y el uso de la imagen de la cámara en directo. El rectángulo permite una mejor apreciación del formato de la imagen que genera la cámara y, en el trabajo de cámara en directo, facilita el uso de planos generales mucho más amplios.

Recurrir a la proyección trasera utilizando la *pantalla* que genera la tela es mucho más efectivo para dinamizar el espacio, ya que ofrece mayor libertad al establecer los límites del espacio escénico de trabajo. Esto se debe a que elimina el problema de la luz que produce la proyección frontal. De esta forma, se tiene un mejor control de la luz en el espacio al generar contraluces e iluminación frontal.



Tras explorar la proyección en tela rectangular y establecer su funcionalidad como elemento en escena, se inicia una exploración de este nuevo elemento, relacionándolo con los demás componentes que se han ido incorporando a los laboratorios. Lo anterior en busca de imágenes escénicas y cinematográficas que se generan mediante la interacción entre ellos.

Para la exploración, el espacio se configuró con un retroproyector y una cámara que transmitía en directo a un proyector dirigido a la superficie de tela. Además, se incorporó una placa plástica cubierta con una tela blanca, lo que generó una segunda pantalla de proyección.



Esta configuración total de los dispositivos genera una composición espacial bastante completa, en el sentido de que incorpora relaciones entre los dispositivos y entre los dos lenguajes estudiados, el teatral y el cinematográfico, sobre los cuales se pueden empezar a explorar secuencias escénicas. Si bien el peso de estas exploraciones ha estado en el aspecto más técnico de estas relaciones, constantemente aparecen disparadores creativos que resultan del trabajo mismo.



Lo que más me ha gustado de esta configuración es que condensa en gran medida los recursos que se han explorado. Contiene superficies de proyección en frentes distintos y utiliza la proyección desde atrás. Al ser dos, permite el juego de plano y contraplano y usa la cámara en directo, lo que genera una imagen con efecto de eco. La luz emitida por el retroproyector da la posibilidad de crear sombras por contraluz y plantea la probabilidad de interacción con el intérprete mediante la manipulación del espejo. Al contar con la cámara en directo, se pueden introducir planos cinematográficos y, en general, se considera que crea un espacio de juego donde se tiene la posibilidad de explorar diversas propuestas escénicas con material creativo.



Además de esta configuración, se desarrolló una segunda composición espacial para explorar la posibilidad de incorporar más profundamente la luz y la videoproyección. Lo anterior tiene el fin de crear imágenes escénicas totales a partir de todos los recursos que se utilizan. Concretamente, se trabajó con tres fuentes de luz, una cámara en directo y la tela como superficie de proyección.

Adicionalmente, se plantea incorporar a esta composición el recurso del *videomapping* para dinamizar la inserción de imágenes, texturas y colores sobre la imagen de la cámara en vivo. Esto se observa en las imágenes de registro:



Sobre la proyección en la tela, se observa la videoproyección sobre los cuadros que generan las fuentes de luz.

En general, el trabajo de hoy con estas dos configuraciones espaciales representa un primer esfuerzo por condensar todos los recursos explorados, que se ponen a interactuar entre sí para generar imágenes escénicas y con cámara en directo. Aunque parte de un trabajo técnico, permite la incorporación de material sensible para la construcción de secuencias escénicas que plantean juegos exploratorios de la relación intérpretedispositivo, creando un espacio de juego interactivo para el trabajo escénico.

Sesión de trabajo 07: 03 de junio de 2023

Objetivo de la sesión

- Establecimiento de configuraciones e imágenes espaciales a partir de las relaciones entre los dispositivos explorados, como medio para condensar los descubrimientos que se obtienen en las exploraciones anteriores.

Equipo que se utiliza

- 1 cámara en directo (trípode).
- 2 proyectores.
- 1 computadora.
- 1 retroproyector.
- 1 tela blanca con soporte.
- 1 placa de plástico.
- Fuentes de luz.

Se establecen composiciones espaciales que incorporan todos los recursos explorados con el objetivo de examinar posibles secuencias para el planteamiento del ejercicio final de socialización de la próxima sesión. Se realiza principalmente un repaso general de todas las composiciones y relaciones establecidas durante las sesiones y se afinan los detalles técnicos que pueden mejorarlas.



Durante la exploración de hoy, sin embargo, surge la idea de trabajar con video vertical, relacionado con los formatos de video de las redes sociales y opuesto a la composición horizontal que se utiliza en el cine. Esto fue posible gracias al formato de la superficie de proyección que se utilizó para esta imagen en específico, lo que permitió entender la importancia que tiene la superficie de proyección en el resultado de la imagen. El formato de la superficie condiciona completamente el de la imagen y, en el ámbito de dinamizar las composiciones espaciales funciona muy bien incorporar distintos formatos de imagen proyectada en el espacio, ya que genera contrastes entre la forma y la dirección de los elementos.

Socialización del proceso

El planteamiento y la ejecución de la actividad de socialización constituyen la última etapa del proceso de los laboratorios de trabajo exploratorio en el Laboratorio Escénico Digital (LED). Esta actividad resulta particularmente importante no solo porque permite exponer la investigación y confrontarla con una audiencia, sino también porque requiere un ejercicio amplio de reflexión, observación y condensación de la experiencia total que ha supuesto el procedimiento. De esta forma, se observan eventualmente con mayor detalle los hallazgos y resultados investigativos que se obtienen.

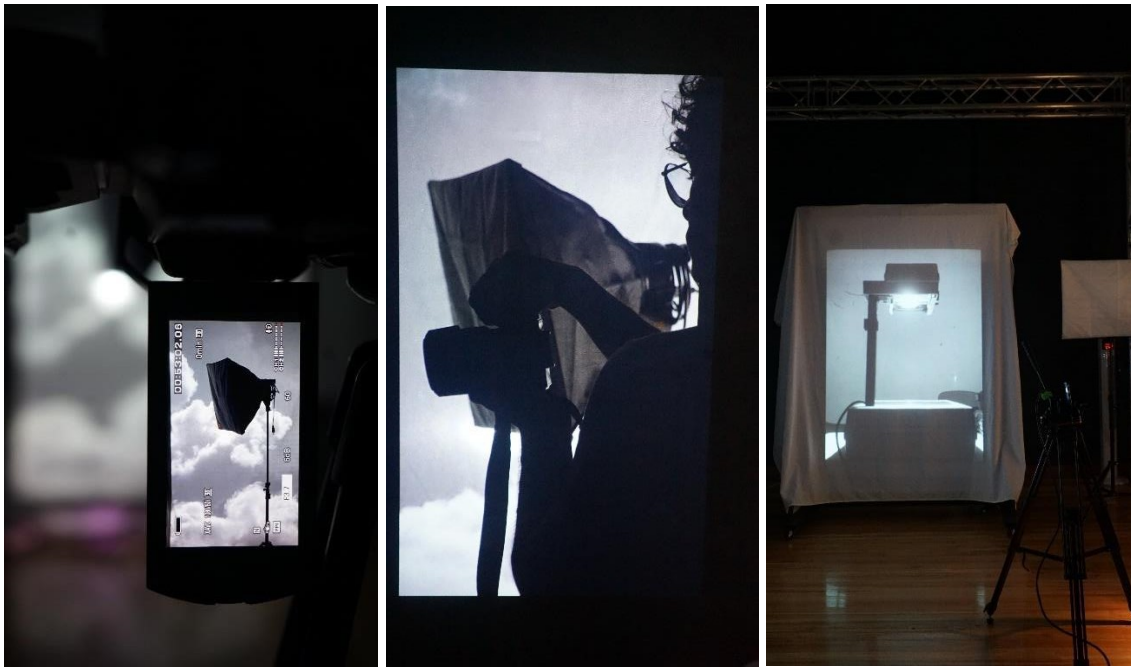
Para el planteamiento de la actividad que se debía realizar para socializar los laboratorios. Este proceso mencionado fue el punto de partida desde el cual se configuró el ejercicio. A través de este, se identificó una serie de aspectos clave alcanzados durante las sesiones que se enlistan a continuación:

Una posible configuración espacial con cuatro superficies de proyección, que por su composición permite un concepto tridimensional del espacio, posibilita el cambio de posición de una de las superficies de proyección y un movimiento general más fluido de los intérpretes y los elementos. Por su naturaleza, las superficies de proyección del cine son planas y, según cómo se plantee su uso, pueden generar una sensación plana del espacio escénico. Sin embargo, el uso de estructuras móviles como superficies de proyección no solo resulta un recurso llamativo, sino que también funciona como un elemento dinamizador del espacio.

Una serie de configuraciones técnicas y de relaciones entre dispositivos tecnológicos, cuya interacción facilita ciertos efectos o la inserción de imágenes en directo. Posibles movimientos de cámara en cuanto a la acción que ocurre en la escena. Una serie de dispositivos escénicos sencillos que se establecen o se crean mediante la interacción de ambos lenguajes: el cinematográfico y el teatral.

Como se puede observar, estos hallazgos son de corte técnico en cuanto a la interacción entre el espacio, la cámara en directo, la proyección, las superficies de proyección y los objetos. Sin embargo, durante el proceso de laboratorio y a medida que se alcanzan ciertos hallazgos técnicos, comienzan a surgir ideas sobre cómo utilizar esos recursos para comunicar en escena. Esto permite enfrentar el hallazgo técnico con una práctica narrativa y así otorgarle un tratamiento poético que se pueda emplear en escena, asignándole funciones dramáticas específicas, más allá de la simple inserción del recurso.

Concretamente, se identificaron dos dispositivos escénicos, cada uno de los cuales estableció una configuración espacial específica. Cuando ambos se superpusieron o se colocaron en el espacio de trabajo, configuraron un dispositivo escénico total que se utilizó para plantear la disposición espacial y la ubicación de los elementos técnicos del ejercicio.



Habiendo definido más claramente el dispositivo escénico total para el planteamiento del ejercicio, se pudo entonces iniciar la tarea de conceptualizar una estructura narrativa, a partir de disparadores creativos que surgieron o se encontraron durante el proceso de los laboratorios. Esta práctica de enfrentar el trabajo a una estructura narrativa constituye un aspecto vital que permite, finalmente, *poetizar* el recurso técnico, trascendiendo su mera inserción y asignándole un valor discursivo dentro de la dramaturgia del ejercicio.

Hay un aspecto importante respecto a esto último que se considera un hallazgo personal derivado de la experiencia en los laboratorios, el cual es uno de los más significativos que he obtenido. Esto se refiere concretamente a la identificación, al menos para este ejercicio, de una posible ruta para el abordaje y la conceptualización de estructuras o secuencias escénicas en la composición de trabajos escénicos. Este proceso inicia desde una base de exploración muy técnica, como fue el caso de los laboratorios en el LED y permite descubrir las maneras en que estas estructuras pueden servir al acto comunicativo en escena.

Si bien el foco de los laboratorios no era el montaje de una secuencia tal cual, es inevitable que en el proceso comiencen a asomarse imágenes, recuerdos, textos, en fin, disparadores. Lo que sigue es un procedimiento de establecer relaciones entre los disparadores y el andamiaje técnico y recursivo con el que se trabaja.

Descubrir y perfeccionar cómo se lleva a cabo este proceso de construcción consciente en uno, de materialización de las ideas e imágenes mentales y de referentes en material

escénico funcional, es una operación importante en el procedimiento de encontrarse como artista. La ruta general que se siguió para las exploraciones y la conceptualización del ejercicio final en los laboratorios permitió contar con un espacio de práctica de este proceso.

Con respecto al resultado de la socialización y el diálogo con las personas asistentes a la muestra, surgieron aspectos importantes a los que se debe prestar atención en las próximas etapas de exploración, que se mencionan de seguido:

Los parches de luz que se generan en las superficies de proyección con proyección trasera ensucian las imágenes. Se debe explorar cuáles ángulos, niveles y distancias son más efectivos para la colocación de los proyectores. Parece ser que resulta más útil ubicarlos en niveles elevados, como el techo.

El manejo y movimiento de cámaras en el escenario. La precisión, calidad de enfoque y composición de las imágenes también dependen sobre cómo se operan y mueven las cámaras. Es importante investigar y explorar el movimiento de cámara y la operación de cámara.

Dispositivos y estructuras para el desplazamiento de cámara, tanto manuales como fijas. Se debe optimizar en gran medida la calidad de las imágenes que se utilizan.

La distribución de elementos y dispositivos técnicos (proyectores, cables, extensiones, regletas, etc.) es fundamental. Revelar el dispositivo implica también un tratamiento *artístico* de este. No se trata únicamente sobre cómo y dónde se colocan las cámaras, cables, etc., para que se vean acomodados, sino que se requiere un trabajo de composición y concepción total del espacio escénico. Al revelar el dispositivo, este se convierte en un elemento más presente y visible en la escena y, de la misma forma en que se planea el movimiento de los intérpretes o la composición de la escenografía, se debe planear la manipulación de estos otros elementos.

Finalmente, al haber finalizado esta primera etapa de laboratorios, que es tan importante en el proyecto, puesto que representó el primer gran acercamiento, también se produjeron hallazgos que se pueden explorar más a fondo. Sin embargo, en particular, llama la atención el uso de las estructuras móviles como estructuras de proyección. En esta primera etapa se trabajó solamente con una, la cual funcionó bastante bien en el momento de dinamizar y cambiar el espacio dándole también una cualidad de presencia en el espacio a la imagen, distinta a las proyectadas sobre las pantallas en las paredes. Además, estas estructuras abren la posibilidad de una mayor interacción con los intérpretes, puesto que pueden moverlas y acercarse a ellas más fácilmente. Se puede explorar la integración de otras superficies móviles, de formas y tamaños distintos, y analizar composiciones dinámicas en cuanto a planos, niveles, direcciones en el espacio y formatos de imagen, ya sean horizontales o verticales. Asimismo, se puede profundizar en cómo tienen la posibilidad de interactuar con los intérpretes, de qué forma desplazarse más armoniosamente por el espacio y cómo pasar de una composición específica a otra de manera fluida, entre otros aspectos.

Anexos:

02. Bitácora de registro de la pasantía realizada en la Universidad Dr. José Matías Delgado (UJMD)

Semana de trabajo 01: del 23 de julio al 29 de julio

Actividades realizadas

- Primer encuentro con las personas estudiantes del curso.
- Presentación del andamiaje teórico de la investigación y de los referentes artísticos del proyecto.

Martes 25 de julio de 2023

Primer día de trabajo en la universidad. Llegué al *campus* 2 y la escuela de teatro que se encuentra en el *campus* 1, esta está a una distancia considerable. Finalmente, logré incorporarme a la clase de Puesta en Escena, impartida por Hugo.

Es un grupo de 12 estudiantes. Este es su último semestre en el técnico de Artes Dramáticas. Conocí por primera vez a Hugo, tutor del proyecto en El Salvador.

El plan del día de hoy consistió principalmente en realizar el primer acercamiento, debido a que es la segunda semana de clases. Me presenté formalmente y expuse el proyecto. Decidí presentar únicamente el objeto de estudio y los objetivos de la pasantía, así como de la investigación en general.

Me interesó también escucharlos y ver qué opinaban o cuáles impresiones tenían sobre la investigación. Fue una sesión corta. Las personas estudiantes se mostraron interesados en la presentación que se realizó.

Acordamos que en la próxima clase, el 27 de junio, se expondrían con mayor detalle los conceptos y referentes artísticos del proyecto.

La idea que ha surgido al hablar con Hugo es que, de alguna forma, se puedan vincular los contenidos del curso de puesta en escena con la investigación y explorar las relaciones entre cine y teatro en los trabajos escénicos que se ejecutan como parte del curso. Aún es muy prematuro afirmar exactamente cómo sucederá. Sin embargo, la posibilidad está presente, lo cual significaría un espacio adicional de exploración y trabajo práctico.

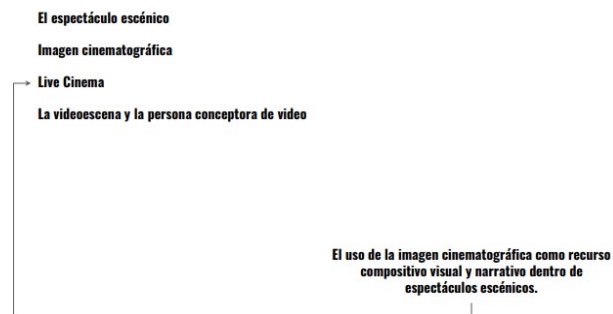
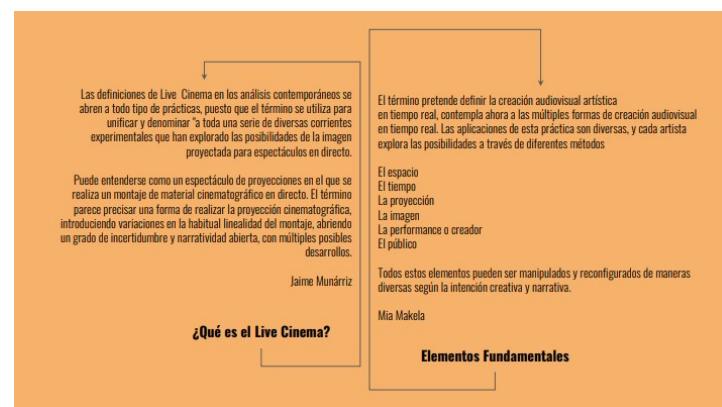
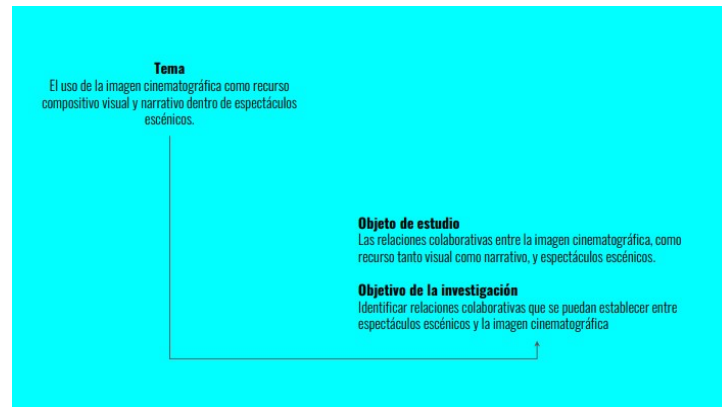
Jueves 27 de julio de 2023

Presentación formal de la investigación al grupo de puesta. Se presentó el tema y los objetivos, así como una breve contextualización histórica sobre el nacimiento del cine y sus relaciones colaborativas con el teatro, abarcando hasta directoras y directores contemporáneos. En parte, se trata de un resumen de los antecedentes del anteproyecto.

Se presentaron también los referentes artísticos del proyecto; sobre esto, se dedicó tiempo a exponer la práctica artística de *live cinema*, introduciendo un poco la teoría y haciendo hincapié en el problema que se presenta al intentar definir el término. Esto se debe principalmente a la amplia manera en la que la práctica ha sido abordada por creadores escénicos y en espacios no escénicos, recordando su relación con prácticas de VJ y DJ en lugares como clubes de música electrónica. Se ideó mostrarlo mediante material audiovisual, concretamente presentando extractos de videos de eventos

escénicos de naturaleza muy distinta. Pero, todos se definen como espectáculos de *live cinema*.

Discutimos algunos elementos concretos que se pueden identificar en todos esos videos, con el objetivo de encontrar puntos de convergencia entre el material presentado y, de este modo, ofrecer algunas características de la práctica.



Los extractos de video mostrados se tomaron de estos videos. Verlos ayuda a ejemplificar la manera amplia y particular en que la práctica ha sido abordada por distintos creadores escénicos.

Más que continuar problematizando la definición es más valioso buscar los rasgos o características clave de la práctica y adaptarlos a las necesidades y recursos disponibles en el contexto actual, donde se desarrollan los laboratorios.

Katie Mitchell - Crafting Live Cinema <https://www.youtube.com/watch?v=GokvM33fJAc>
The Light Surgeons – SUPEREVERYTHING: new live cinema performance project
<http://www.lightsurgeons.com/art/supereverything/>
Live Cinema Festival 2022 - LCF 2022 Report
<https://www.youtube.com/watch?v=HUnmdsDFbVc>
Mia Makela, Zahra Mani – Suonombra
https://www.youtube.com/watch?v=io3FGv8Mm_E&t=36s
Yousuke Fuyama - LIVE at SuperDeluxe <https://vimeo.com/16266545>

Para ejemplificar de manera concreta las relaciones iniciales entre el cine y el teatro y cómo el cine recurrió al teatro en sus inicios y se valió de las convenciones teatrales de la época para establecerse, se utilizó también material audiovisual como referencia. En total, se presentaron cuatro videos: dos de las primeras películas de Georges Méliés y la famosa película de los Lumière sobre la salida de los obreros de la fábrica.

Georges Méliés: Una partida de cartas (1896)
<https://www.youtube.com/watch?v=SavtwRnBwAU>
Hermanos Lumiere: Salida de obreros de la fábrica (1895)
https://www.youtube.com/watch?v=xxLGDF_121U

Estos dos ejemplos en particular muestran un cine muy primitivo, sin una función aparente más que registrar la realidad tal como sucede. No se observa aún un lenguaje cinematográfico ni una intención narrativa que trascienda lo documental.

En muy poco tiempo, el cine avanza y recurre al teatro para organizarse. La influencia es muy clara en los ejemplos siguientes, ya que se adopta un punto de expectación que imita al espectador teatral. Los actores se presentan de cuerpo entero en los cuadros, lo que parece ser una puesta en escena filmada. Ya aparece el conflicto, lo cual es clave, pues deja de ser documental y surge la acción dramática junto con la intención narrativa. No se observa aún un lenguaje cinematográfico como tal; la cámara todavía no se ha liberado y no hay montaje. Pero, se evidencia un avance, en parte gracias a las convenciones escénicas de la época.

Georges Méliés: Défense D'afficher (1896)
<https://www.cinearchives.org/catalogue-d-exploitation-d%C3%A9fense-d-afficher-494605-0-1.html?>
Hermanos Lumiere: L'Arroseur Arrose (1895)
<https://www.youtube.com/watch?v=HBPDSR4IWIE>

Semana de trabajo 02: del 6 de agosto al 12 de agosto

Actividades realizadas

- Propuesta de actividad a asignar para la tarea N.º 1 del curso de puesta en escena.
- Preparación y presentación de una clase sobre composición escénica (fundamentos de la dirección escénica) como parte del contenido de estudio en el curso de puesta en escena.
- Lanzamiento de la convocatoria para la conformación del grupo de investigación.
- Primera visita al espacio designado para el grupo de investigación.

Martes 8 de agosto de 2023



Como introducción a la materia que trabajaremos en el curso de puesta en escena, sobre los fundamentos de la dirección escénica he que se planteó a Hugo que se asigne a las personas estudiantes del curso un ejercicio escénico breve a partir de un disparador creativo libre.

La intención de esta asignación es, en primer lugar, realizar una prueba diagnóstica para observar cómo abordan las personas estudiantes la puesta en escena, desde el punto de vista formal de la composición de imágenes escénicas, el movimiento en el espacio, la construcción del discurso, el uso y la manipulación de elementos y recursos, entre otros, que constituyen los contenidos formales del curso de Puesta en Escena. A partir de esta observación, se ajusta el plan de curso para abordar y reforzar los contenidos de la materia. Además, se busca comenzar a *aflojar la mano*, por así decirlo.

Al considerar que existe la posibilidad de vincular el curso con la investigación, lo que genera algún tipo de creación colectiva que proponga interacciones con el lenguaje cinematográfico, se planteó este ejercicio como un posible espacio para el surgimiento de momentos escénicos que se pueda potenciar y desarrollar en este proyecto grupal que se está gestando. A partir de esto, acordamos compartir los textos que escribieron

en el curso de dramaturgia, también en busca de disparadores creativos. Tendrán una semana para presentar sus ejercicios.

La asignación consiste en presentar un ejercicio escénico breve, de 1 a 2 minutos máximo, a partir de un disparador creativo libre a escoger (alguna canción que les guste, extracto de alguna obra de teatro, un poema, una imagen, una película, una vivencia personal, material autobiográfico, etc.).

Es importante tener en cuenta que no podrán actuar en sus ejercicios, pueden pedirle a sus compañeras y compañeros de clase que sean sus intérpretes o pueden trabajar con otros, la elección es personal. Podrán utilizar los recursos que deseen explorar para el planteamiento de sus ejercicios.

Algunas consideraciones importantes, se recomienda limitar el número de intérpretes en sus ejercicios a un máximo de 2 personas, también se recomienda no utilizar recursos que requieran mucho trabajo de producción para que puedan enfocarse en la dirección del ejercicio más tranquilamente. Considerar también donde presentaran sus ejercicios (preferiblemente en el salón o espacios cercanos).

Cualquier duda pueden consultarla sin ningún problema.
Saludos

5:02 PM

Miércoles 9 de agosto de 2023

Sobre la preparación de la clase sobre composición escénica: el espacio y la imagen escénica requieren un proceso de construcción consciente e intencionado, utilizando las técnicas de composición espacial teatral como soporte de dicho procedimiento. Las decisiones compositivas no son aleatorias; son el resultado de un tratamiento compositivo de acuerdo con la intención buscada. La técnica ofrece herramientas que permiten guiar los procesos de creación. El uso ágil de estas técnicas de composición del espacio y la imagen requiere un trabajo práctico considerable, que consiste en experimentar con composiciones, analizarlas y ajustarlas hasta que funcionen según lo que se desea o se requiere para la escena.

Parte del trabajo por realizar en la investigación consiste en explorar cómo encajan estas técnicas de composición en diálogo, primero con los recursos técnicos necesarios para establecer relaciones entre el cine y el teatro, así como su presencia en el espacio escénico. En segundo lugar, en diálogo con la presencia y composición de la imagen cinematográfica, así como con sus técnicas y recursos propios de composición.

Se piensa principalmente en las posibilidades compositivas que ofrecen las superficies de proyección para generar composiciones dinámicas en cuanto a planos, niveles, direcciones en el espacio, formatos de imagen horizontal o vertical y la relación con los intérpretes, en la búsqueda de un espacio tridimensional.

Preparar esta clase y estas notas ha sido importante porque ha ayudado a regresar a la teoría básica de la composición escénica y a agregarla al saco de herramientas que se investiga. Es relevante aclarar que el libro consultado es el de Dean y Carra (1989),

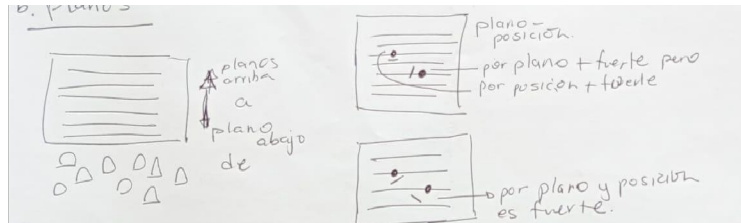
titulado *Fundamentals of Play Directing*, precisamente el capítulo sobre composición escénica:

- Espacio escénico:

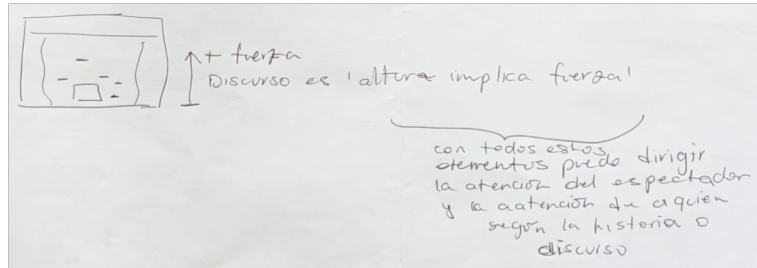
a. Área: dividida en seis zonas, según la técnica clásica e isométrica, con pendientes en teatros clásicos.



b. Planos:



c. Niveles:

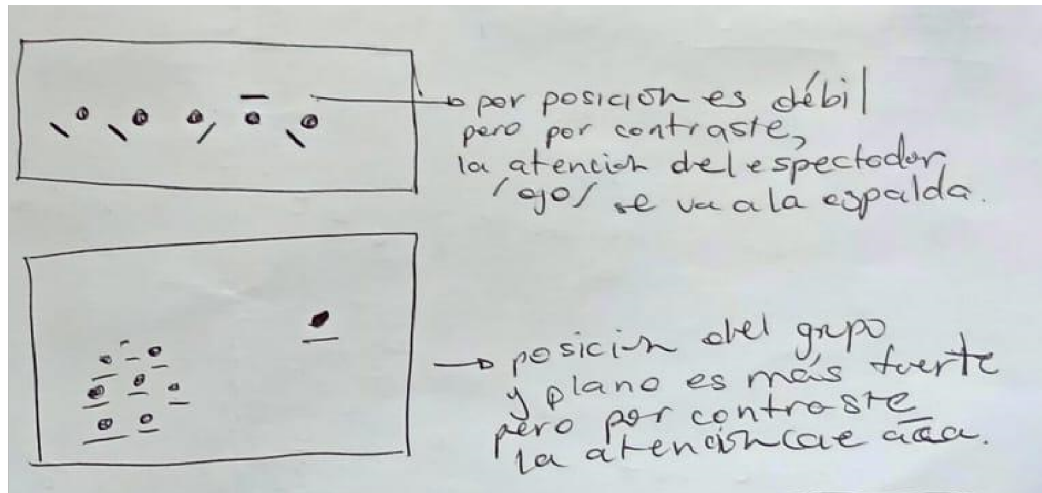


Fundamentos de la dirección escénica: 1. Composición, 2. Picturización, 3. Movimiento, 4. Ritmo, 5. Dramatización de la acción.

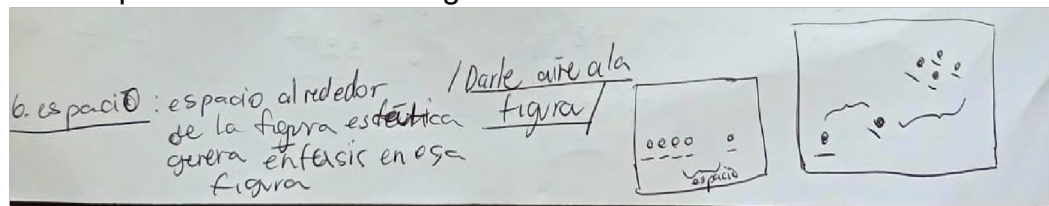
- Composición: estructura, forma, diseño de grupo, estructura formal, no es el significado.

a. Énfasis directo o único: solo una figura tiene énfasis, lo cual se puede lograr por:

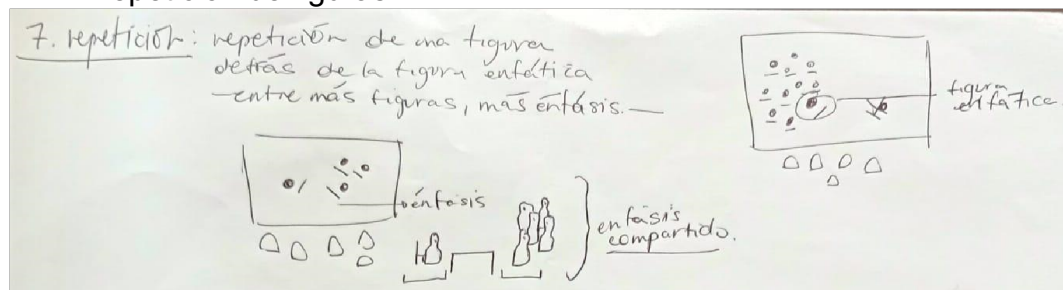
1. Área.
2. Plano.
3. Nivel.
4. Posición actor.
5. Contraste:



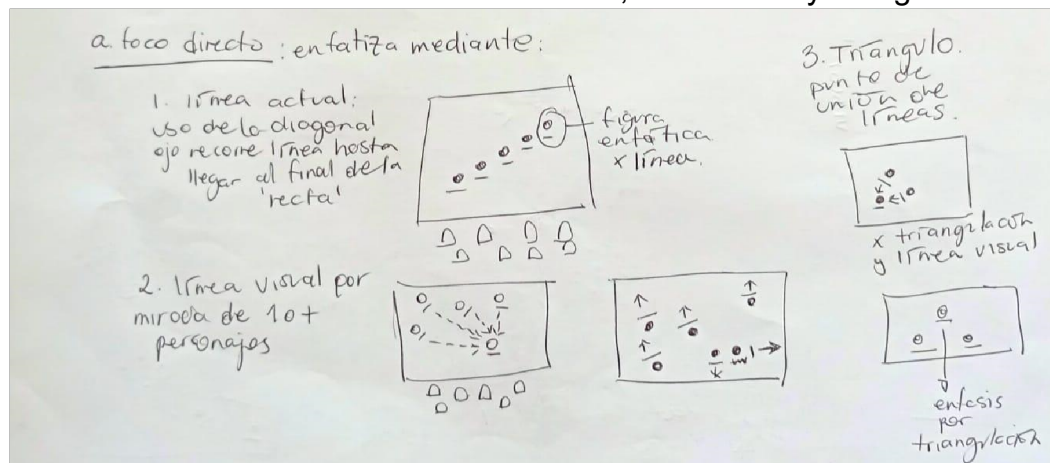
6. Espacio alrededor de la figura:



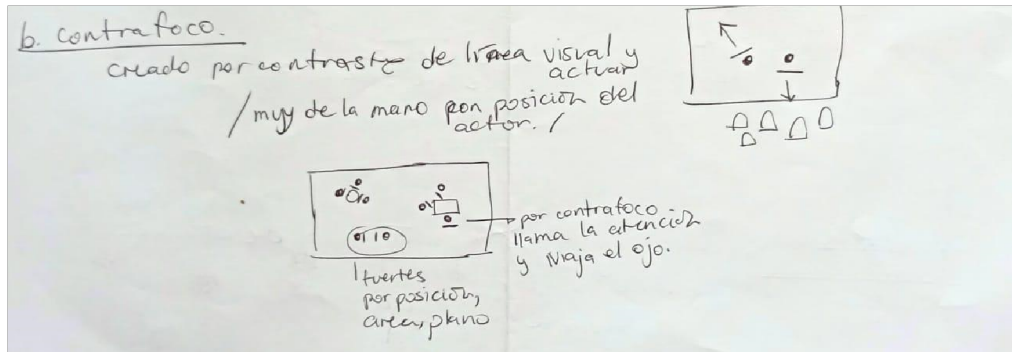
7. Repetición de figuras:



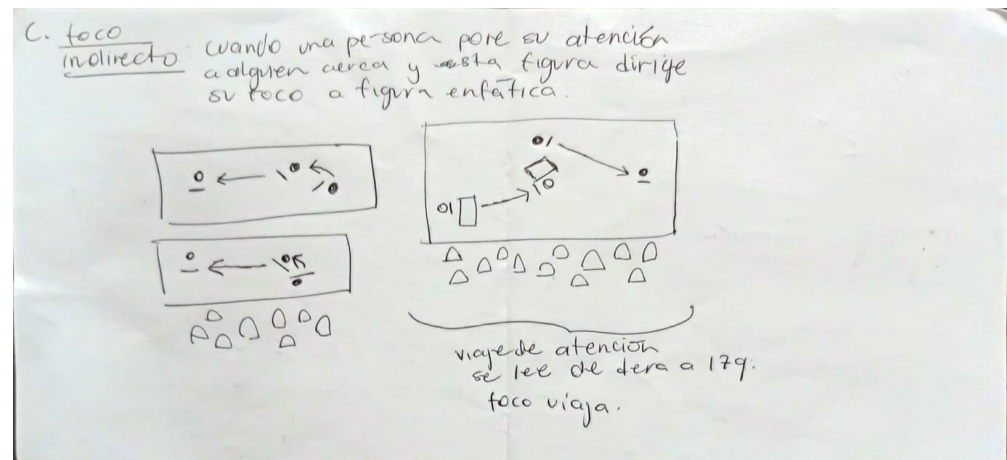
8. Foco: I. Foco directo: línea de actores, línea visual y triangulación.



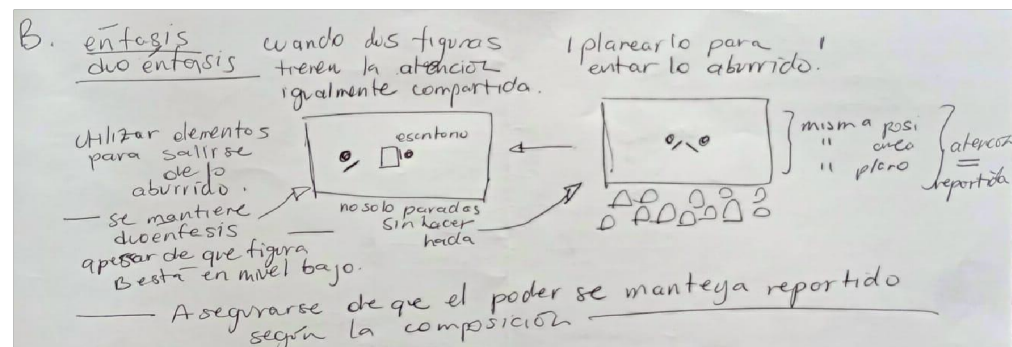
II. Contrafoco.



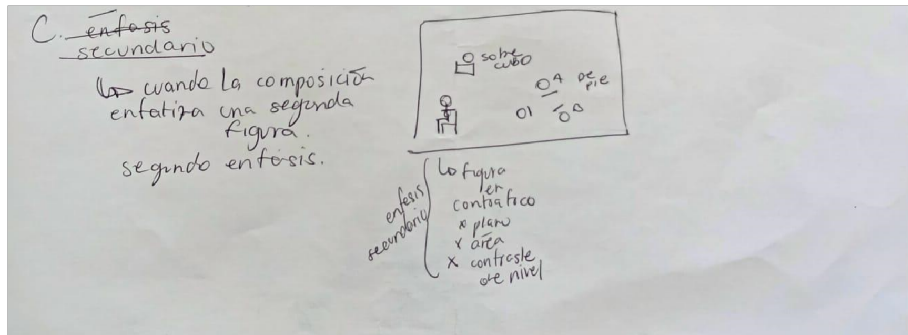
III. Foco indirecto.



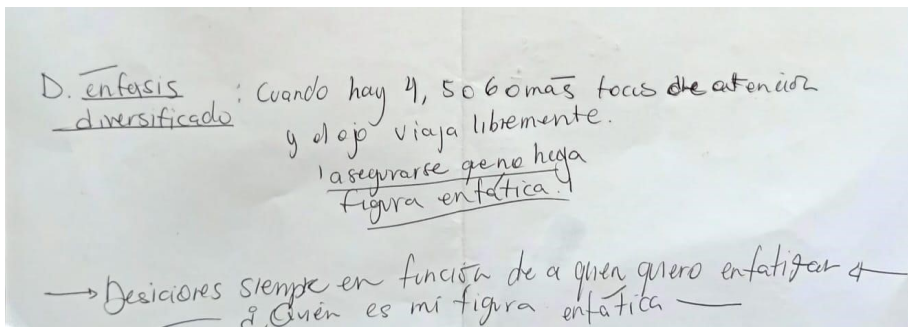
b. Dúo-énfasis: dos figuras comparten el énfasis.



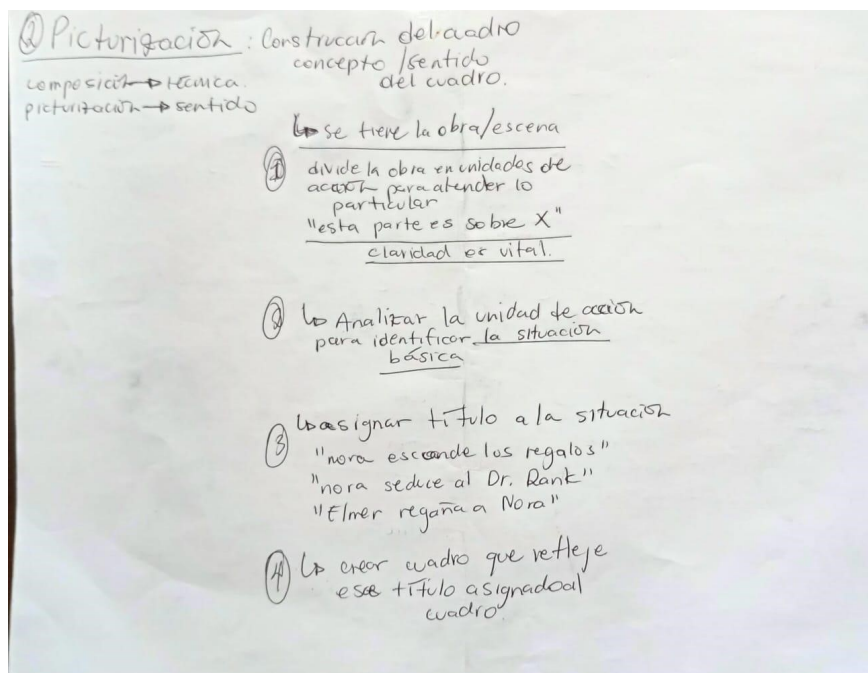
- c. Énfasis secundario: una figura es enfática, sin embargo, una figura secundaria comparte un poco de énfasis, pero no lo sustrae.



- d. Énfasis diversificado: ninguna figura es enfática.



● Picturización: sentido del cuadro.



Jueves 10 de agosto de 2023

Presentación de la clase sobre composición escénica a partir de las notas preparadas.

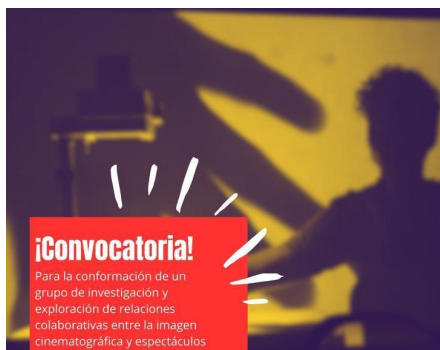
Viernes 11 de agosto de 2023.

Sobre la convocatoria: la convocatoria se ha lanzado oficialmente hoy en la página de Facebook de la UJMD y se ha comunicado a contactos y organizaciones directamente a través de WhatsApp. Al considerar que la convocatoria cerrará el 18 de este mes y que el primer encuentro del grupo es el 25 de agosto, la actividad se ha retrasado prácticamente un mes, puesto que se esperaba iniciar a principios de agosto. Este atraso se debe a feriados y a otras razones que están fuera de control.

Sin embargo, este tiempo es recuperable, puesto que ha surgido la posibilidad de extender la duración de la pasantía debido a las actividades del curso de Puesta en Escena. Esta decisión se definirá en las próximas semanas. De momento, continuamos con el plan propuesto originalmente.

El horario para las sesiones de trabajo se definió para los viernes de 8:00 a. m. a 12:00 m. d. Serán cuatro horas semanales. El trabajo se realiza en el Salón de Teatro de la Escuela de Bellas Artes, donde también se imparten otros cursos del técnico en Artes Dramáticas. Este horario se ha reservado para el grupo durante el resto del semestre.

Como estrategia para el registro de las personas que deseen participar, se habilitó un formulario de Google. Si bien se establece un cierre de convocatoria, no se planea cerrar el formulario; quienes deseen inscribirse pueden hacerlo incluso después del cierre.



¡Convocatoria!

Para la conformación de un grupo de investigación y exploración de relaciones colaborativas entre la imagen cinematográfica y espectáculos escénicos

¿Dónde?
Universidad Dr. José Matías Delgado

Sobre el grupo de investigación
El trabajo del grupo se centrará en el desarrollo colectivo de una serie de laboratorios de exploración escénica, donde se investiguen aspectos técnicos y artísticos de prácticas escénicas como el Live Cinema, que utilizan la imagen cinematográfica, como un recurso compositivo y plantean posibles modos de interacción con espectáculos escénicos, mediante la utilización de recursos tecnológicos como el videomapping, procesos de captación, montaje y proyección de imagen en vivo, entre otros.

Convocatoria dirigida a personas con interés en investigar y explorar prácticas escénicas que implementan o se constituyen, a partir de relaciones colaborativas entre cine y teatro. **Cierre de la convocatoria: Viernes 18 de agosto**

Inicio del Taller: Viernes 25 de agosto
Más información: escueladebellasartes@ujmd.edu.sv
Cupos limitados | Taller gratuito

CURSA ACTUALMENTE LA CARRERA DE ARTES ESCÉNICAS DE LA ESCUELA DE ARTE ESCÉNICO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE COSTA RICA. HA PARTICIPADO DE DIVERSOS PROCESOS ACADÉMICOS Y ARTÍSTICOS QUE LE HAN PERMITIDO ACUMULAR EXPERIENCIA EN DISTINTAS ÁREAS QUE INTEGRAN EL QUEHACER ESCÉNICO, CON INTERÉS PARTICULAR EN LA ACTUACIÓN, DIRECCIÓN Y PUESTA EN ESCENA INTERMEDIAL, TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA ESCENA Y EL CINE COMO RECURSO ESCÉNICO.



LEONARDO RUIZ VARGAS
DE SAN JOSÉ, COSTA RICA.

DESARROLLA ACTUALMENTE UNA INVESTIGACIÓN SOBRE RELACIONES COLABORATIVAS ENTRE LA IMAGEN CINEMATOGRAFICA, COMO RECURSO TANTO VISUAL COMO NARRATIVO, Y ESPECTÁCULOS ESCÉNICOS Y LOS POSIBLES MODOS DE INTERACCIÓN ENTRE AMBAS DISCIPLINAS. CON ESTE PROYECTO ESPERA OPTAR POR EL GRADO DE LICENCIATURA EN ARTES ESCÉNICAS, OFRECIDA POR LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE COSTA RICA.

Sobre la primera visita al espacio designado para el trabajo con el grupo de investigación: el espacio designado para las sesiones de trabajo es el Salón de Teatro de la Escuela de Bellas Artes. Este espacio cuenta con un escenario aforado y un salón de clases adyacente que dispone de un escritorio, una pizarra, un proyector en el techo y sillas. Además, el lugar también se utiliza para colocar butacas durante las funciones. El espacio es bastante amplio y tiene la capacidad de oscurecerse, aunque no completamente. Sin embargo, si se requiere total oscuridad según las necesidades de proyección, se considera que no es complicado solucionarlo; se tiene en mente utilizar bolsas plásticas negras como opción, aunque evaluaremos su necesidad más adelante.

El espacio cuenta con aire acondicionado, lo cual es muy beneficioso, ya que el calor característico del clima de El Salvador, combinado con el calor generado por las luces y los proyectores puede resultar perjudicial, tanto para las personas que participan como para el equipo, que puede dañarse. Existen varios aspectos del espacio que me entusiasman para la investigación.

El área donde se encuentra el escenario puede separarse del espacio del salón de clases mediante las afores, que funcionan como el *telón* del escenario. El fondo del escenario también está aforado y los laterales están pintados de negro, lo que permite crear una especie de caja negra en la que se puede trabajar. El espacio interno de esa caja no es muy amplio, lo que preocupa, ya que puede generar una sensación de estar *encerrado*. Además, desde el punto de vista de la proyección existe el riesgo de no contar con suficiente distancia para alcanzar la mayor amplitud posible de la imagen que el proyector pueda producir. Sin embargo, esta situación genera una sensación que se pretende explorar.

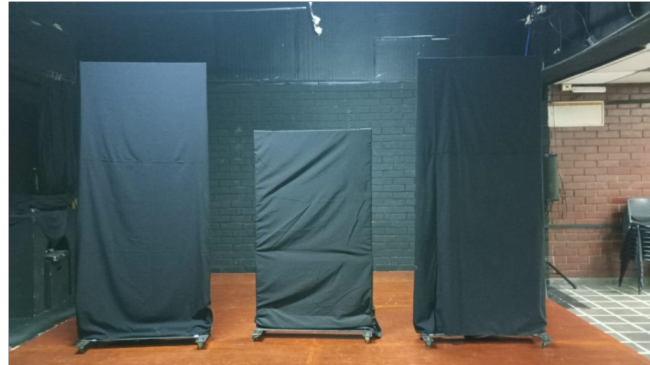
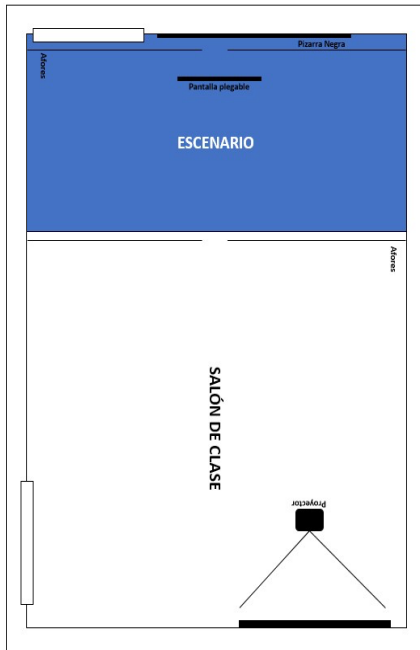




Durante los laboratorios que se realizaron en el LED, se trabajó con una estructura móvil que funcionaba como superficie de proyección, la cual gustó muchísimo, puesto que no solo genera imágenes escénicas muy bonitas, sino que también posee una cualidad de presencia en el escenario muy fuerte.

Al final de este proceso se expresó el interés en explorar la integración de otras superficies móviles, de formas y tamaños diversos, así como en investigar composiciones dinámicas en relación con planos, niveles, direcciones en el espacio y formatos de imagen, ya sean horizontales o verticales. Además, se desea profundizar en cómo estas superficies pueden interactuar con los intérpretes, de qué forma tienen la posibilidad de desplazarse de manera armoniosa por el espacio y cómo se puede transitar de una composición específica a otra de forma fluida, entre otros aspectos.

Al mover las afores se encontraron detrás de ellos tres de estas superficies: dos de igual tamaño y una más pequeña, lo cual es óptimo, ya que permiten trabajar contrastes en las composiciones escénicas que se puedan establecer. Se ve mucho potencial en estos tres elementos, tanto a nivel compositivo en el espacio, con composiciones mucho más dinámicas en cuanto a planos, niveles y direcciones, como en su función como superficie de proyección para integrar la imagen en el espacio. Además, dan la posibilidad de trabajar con formatos de imagen verticales que se pueden contrastar con otras imágenes en formato horizontal. Es necesario realizar pruebas sobre cuál es el mejor material o tela para utilizar en la creación de *la pantalla* y cómo proyectar desde atrás. El trabajo en el LED ya me ha proporcionado ideas sobre de qué forma proceder.



Los recursos tecnológicos que tengo actualmente disponibles para el trabajo son:

- Mi computadora
- Un proyector Epson (sin entrada HDMI, solo con conexión VGA).
- Un adaptador VGA a HDMI.
- Una cámara de video Canon.
- Un cable HDMI mini a HDMI estándar (para la transmisión en vivo de la cámara mediante conexión HDMI).
- Un trípode

Hay otro proyector en el espacio que tiene entrada HDMI, pero se encuentra instalado sobre una estructura en el techo y no está permitido bajarlo. Se pueden explorar posibles usos de este proyector sin necesidad de bajarlo, ya que es un recurso valioso. Tal vez se pueda dirigir hacia el espacio y observar qué rango y cobertura ofrece la luz. De alguna forma, se puede integrar.

Es necesario conseguir cables HDMI mucho más largos (he visto algunos en los salones que pueden servir, pero imagino que puede que no esté permitido moverlos). Además, es ideal contar con otro proyector, así como con conectores y adaptadores para la extensión de HDMI y de HDMI mini a HDMI. Asimismo, hay en el espacio equipo de iluminación, el cual aún no se sabe operar. No obstante, constituye un recurso valioso.



Semana de trabajo 03: del 13 de agosto al 19 de agosto

Actividades realizadas

- Propuesta de actividad a asignar para la tarea N. 2 del curso de puesta en escena.
- Presentación de los ejercicios escénicos elaborados para la tarea N.º 1 del curso de puesta en escena.
- Trabajo de limpieza, reconocimiento y configuración del espacio designado para el grupo de investigación.
- Pruebas de composición en el espacio y de proyección.

Martes 15 de agosto de 2023

Iniciamos la presentación de los ejercicios elaborados para la tarea asignada. Cada estudiante muestra su ejercicio, se toman notas y continuaremos con el siguiente. Las devoluciones se realizan en la próxima clase, al finalizar las presentaciones. Enlace con registro audiovisual de los ejercicios presentados en la tarea N. 1 https://drive.google.com/drive/folders/1SSrx4F32Zbxg8NnpUctgwNH6pDI4857T?usp=s_haring

Miércoles 16 de agosto de 2023

Habiendo tenido la clase sobre composición escénica la semana pasada es importante que las personas estudiantes empiecen a jugar con esas herramientas de manera consciente en el trabajo de dirección. Con esta intención se ha propuesto que se realice una segunda tarea, esta vez sobre la composición de imágenes escénicas fijas a partir de tres premisas compositivas que deben considerar y presentar en la clase con su respectiva justificación sobre las decisiones que se toman.

Se compartieron a las personas estudiantes las siguientes indicaciones:

Para la asignación, se deben crear tres composiciones o imágenes escénicas que reflejen las siguientes situaciones base o premisas. Estas imágenes deben componerse teniendo en cuenta las especificaciones técnicas que se señalan para cada premisa:

Situación base o premisa 1: “Una escena sobre chisme”.

Debe haber seis personajes en la composición.

Dos personajes son las figuras enfáticas, ya que tienen énfasis compartido o dúo énfasis.

Ambos personajes enfáticos se encuentran en un área débil, en una posición corporal vulnerable.

El énfasis de ambas figuras debe lograrse mediante contraste, siendo el tipo de contraste por utilizar libre.

Situación base o premisa 2: “Una escena sobre un día en la playa”.

Debe haber ocho personajes en la composición.

Un personaje es la figura enfática, mediante un énfasis directo.

La figura enfática está en un nivel débil, en un área fuerte.

El énfasis se logra mediante el contraste de foco (contrafoco) y de plano.

Situación base o premisa 3: “Una escena sobre el rodaje de una película”.

Debe haber siete personajes en la composición.

Ninguna figura es enfática; todas compartirán un énfasis diversificado.

Los niveles, planos y posiciones de los personajes son de elección libre.

Es importante asegurarse de que la composición elegida no enfatice a ningún personaje; debe haber un énfasis diversificado.

Se debe aclarar que se trata de composiciones o imágenes fijas (como fotografías); no es necesario planear ni movimiento ni textos para ninguna de ellas.

Para las composiciones pueden observar referentes en pinturas, en obras de teatro que recuerden escenas de películas, sin embargo, no se permite copiar las composiciones. El objetivo es que diseñen sus propias creaciones.

Las composiciones que realicen deben dibujarse en un papel o registrarse de la manera que mejor les sirva y en la clase del martes las montaremos bajo la dirección de cada directora o director, utilizándonos a nosotros mismos como intérpretes.

Estos dibujos o representaciones de sus tres composiciones deben subirse a la carpeta de cada uno en el Drive, a más tardar el martes a las 6 a. m.

Las composiciones deben estar ya listas y claras. A la clase llegamos solo para armarlas. La intención es divertirse y jugar un poco con los fundamentos técnicos de dirección que se ha visto. No hay errores; están explorando.

Si les resulta útil, realicen una *mini obra de teatro* en algún lugar de la casa y utilicen, lo que consideren apropiado como intérpretes (yo solía usar encendedores) para que puedan visualizar en el espacio las composiciones que tienen en mente. El martes tendremos tiempo para analizarlas y discutir las en grupo.

Pueden incorporar a sus composiciones elementos de utilería y escenografía que sean fáciles de conseguir en el espacio de la clase o en los alrededores (sillas, mesas, cubos, etc.) o, si necesitan elementos específicos, pueden traerlos de casa. Serán responsables de obtener todos los elementos que requieran.

Pueden también utilizar recursos sonoros para sus composiciones, ya sea música o sonidos específicos. Existe completa libertad para proponer lo que deseen explorar. Además, deberán justificar las decisiones compositivas que tomen.

Jueves 17 de agosto de 2023

Se finaliza la muestra de ejercicios elaborados para la tarea N. 1 y se realiza una pequeña discusión, así como una devolución de observaciones. Lo positivo de profundizar en la teoría y técnica de la dirección escénica, más allá del aspecto de la composición únicamente, es que uno se convierte en un mejor espectador.

Durante la conversación, se plantearon observaciones sobre aspectos importantes para tener en cuenta al planear los ejercicios, los cuales aportan significativamente al trabajo que se realizará en los laboratorios, así como consideraciones para la investigación.

Algunos de estos aspectos concretos fueron:

- Cuál es el viaje de los elementos que se utilizan en la escena y cómo se transforman.
- Qué relación tienen esos elementos con los intérpretes.
- Dramaturgia de la luz en escena.
- Explotar las posibilidades que ofrecen los recursos que se utilizan.
- Composiciones y balance del espacio
- Progreso de la acción
- Claridad en la acción; no se abandona la acción.
- Tridimensionalidad del espacio.
- Relación con el público: cómo se implica el público.
- Cuerpo en acción, extracotidiano
- El movimiento en escena y sus implicaciones.
- El cuerpo como contenedor

Enlace con registro audiovisual de la sesión:

https://drive.google.com/drive/folders/1E74D9HV2LqBVhyj0YdczGJoxj9L_odR1?usp=s_haring

Viernes 18 de agosto de 2023

Sobre el trabajo en el espacio del grupo de investigación: el salón designado para las sesiones de trabajo también se utiliza para otros cursos. Fue necesario despejar un poco el espacio de trabajo y mover elementos, principalmente de utilería, al salón de bodega del teatro.

Se descubrió, al mover estas cosas, que hay otra pantalla de proyección instalada en la parrilla del teatro. La pantalla es plegable y de forma cuadrada. Está instalada justo en el centro del teatro y, al plegarse, queda como flotando sobre el escenario. Este recurso

resulta atractivo y explotable. Agrade mucho la manera cuadrada, ya que no solo contrasta con las otras superficies de proyección y se ubica en un nivel escénico fuerte, sino que también permite un formato de imagen distinto. Existe mucho interés en explorar las posibilidades de utilizar diferentes formatos al componer la imagen escénica.

La imagen de abajo, que muestra una configuración del espacio escénico muy *a la italiana*, refleja algunas de las pruebas de composición que se elaboraron, las cuales se realizaron con esta frontalidad clásica del teatro. Sin embargo, interesa explorar otras posibilidades espaciales. La proyección de la imagen, por su naturaleza, es bidimensional. Interesan mucho las imágenes escénicas que acentúan la tridimensionalidad del espacio. Esta es la tarea investigativa que sigue en este momento: llegar a propuestas de composición que integren estas pantallas, jugando con direcciones, niveles, planos y contrastes en el espacio.

Para la próxima sesión en el espacio, el plan consiste en crear posibles composiciones espaciales utilizando este equipo, a partir de referentes que se investigarán esta semana, considerando no solo el espacio en el escenario, sino en el salón completo. Parte de alejarse de la italiana implica también incorporar el espacio más allá del escenario. No se busca enfocarse únicamente en el escenario, sino en una concepción escénica que involucre los otros espacios de este salón.

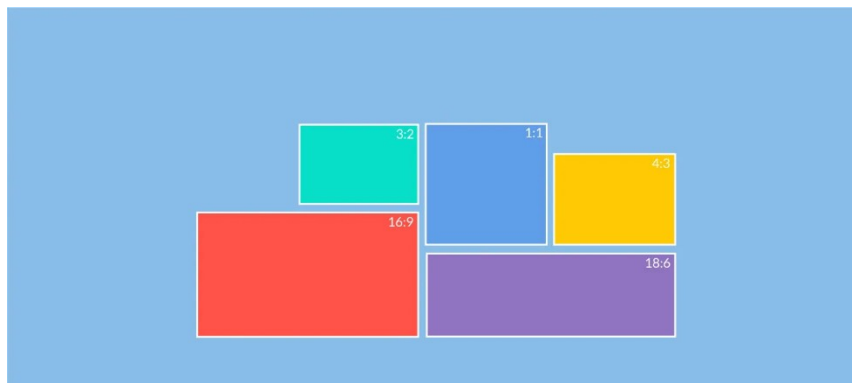
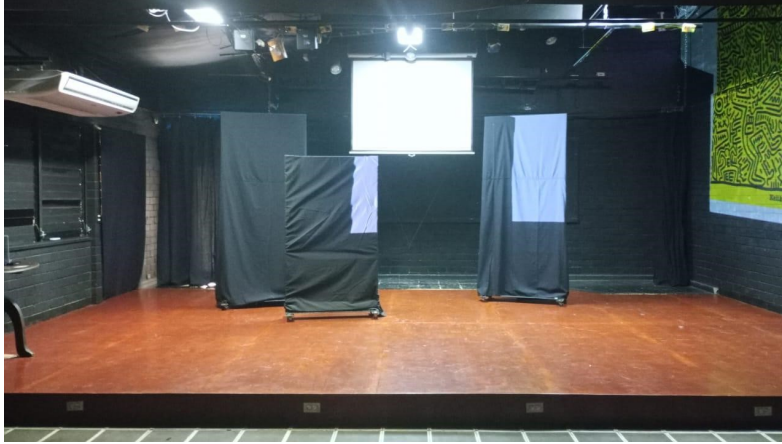


Imagen de referencia sobre formatos de imagen, tomada de [**https://phlearn.com/magazine/how-to-know-which-aspect-ratio-to-use-in-your-**](https://phlearn.com/magazine/how-to-know-which-aspect-ratio-to-use-in-your-)

Estás composiciones fueron solo de prueba, parecen planas y aburridas. Es importante rescatar que al menos proponen 5 posibilidades de superficies de proyección, la pared negra lateral es una más, única en dirección distinta a las otras. Las paredes negras y la pizarra rectangular en la pared de fondo también llaman la atención como superficies para proyectar.

Principalmente, el trabajo del día consistió en un reconocimiento del espacio y de los elementos de las pantallas. Además, se realizó una pequeña prueba técnica de proyección. Se buscaba observar principalmente el alcance y la potencia del proyector, así como las distancias mínimas requeridas entre el objeto y la proyección para obtener la imagen más amplia posible, conservando el enfoque y la definición en la proyección.





La imagen que se obtiene al colocar el proyector a la distancia más amplia posible funciona muy bien proyectada sobre la pared negra. Sin embargo, para que logre abarcar las estructuras de proyección más largas, estas deben estar prácticamente pegadas a la pared. Se debe explorar la proyección desde otro ángulo, posiblemente desde el salón de clase, abriendo la afore. Además, se desea investigar las proyecciones en diagonal, colocando las pantallas en direcciones diagonales dentro de las composiciones.

Semana de trabajo 04: del 20 de agosto al 26 de agosto

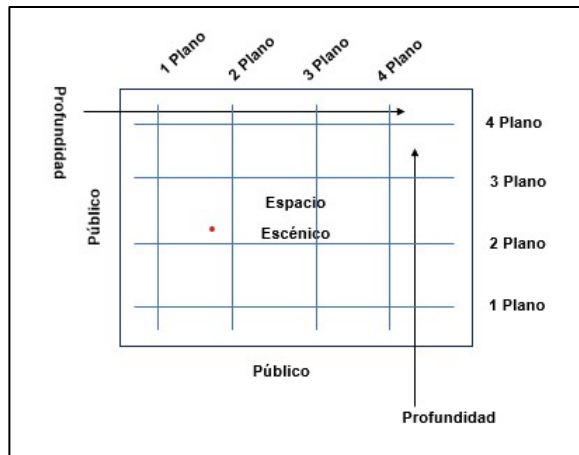
Actividades realizadas

- Anotaciones sobre composición escénica.
- Presentación de los ejercicios escénicos elaborados para la tarea N. 2 del curso de puesta en escena.
- Cierre de la convocatoria, planificación y preparación del material para la sesión de trabajo N. 1 del grupo de investigación.
- Sesión de trabajo N. 1 del grupo de investigación.
- Anotaciones sobre el proceso de montaje cinematográfico.

Lunes 21 de agosto de 2023

Puntos importantes para recordar sobre la composición espacial: para organizar el itinerario de atención del espectador y componer el espacio con todo el soporte técnico necesario.

- Cuál es el énfasis de la composición y qué tipo de énfasis se desea trabajar. Es decir, cuáles aspectos se quieren enfatizar en cuanto a la acción y la situación base que se está construyendo.
- Cuáles decisiones compositivas se toman para lograr ese énfasis, qué estrategia se utiliza para enfatizar, ya sea mediante el juego de planos, niveles, áreas, contrastes, repeticiones, focos, triangulación, diagonales, etc.
- Cómo es mi espacio y cómo este condiciona la estrategia de composición (cuántos frentes o puntos de observación; no es lo mismo componer a la italiana que en formatos de “arena”).
- Balance del espacio como elementos clave. Es importante diferenciar entre balancear el espacio y llenar el espacio. La presencia de *huecos* en las composiciones, es decir, el espacio que no se utiliza o que no se abarca, no implica necesariamente que esté desbalanceado. No se trata de llenar el espacio con objetos para lograr un equilibrio. Puede haber únicamente dos o incluso un solo elemento en la escena. El balance se refiere a la distribución de los elementos en el espacio y no tanto a su llenado. Es fundamental recordar que el escenario es un plato sobre un palo; si se desbalancea, se cae.
- La tridimensionalidad del espacio en relación con la imagen cinematográfica y su formato bidimensional constituye una estrategia compositiva para lograr esa sensación tridimensional, la cual se considera que está estrechamente relacionada con el sentido de profundidad, a través del juego con los planos en el espacio. Interesa mucho explorar distintos *frentes* y no limitarse a uno solo, como ocurre con la configuración a la italiana. Esta puede ser una posible estrategia para acentuar la sensación de tridimensionalidad del espacio, además del juego compositivo en sí, así como de la ubicación, dirección y formato de imagen de las superficies de proyección.



Estrategia con puntos de observación para acentuar la sensación de tridimensionalidad, con una profundidad espacial *bidireccional*.

- Se debe considerar la importancia que tienen, en el ámbito de composición, la ubicación de las superficies de proyección, en qué dirección y qué formato de imagen tienen. Asimismo, es relevante tener en cuenta las cámaras, proyectores, trípodes, etc. Esto se relaciona con la composición total del espacio.
- Es necesario considerar la simetría y la asimetría espacial. La ventaja de los espacios contruidos de manera simétrica (como un espejo) radica en que son más fáciles de equilibrar. La asimetría, si se logra equilibrar adecuadamente, resulta muy atractiva, ya que permite encontrar un sentido de organización en el aparente caos.

Martes 22 de agosto de 2023

Sobre la presentación de los ejercicios escénicos elaborados para la tarea N. 2: se destinarán tres clases del curso de puesta en escena además de esta para la presentación de los ejercicios, considerando que son tres composiciones por estudiante y que el tiempo por sesión es limitado.

Cada directora o director se encargó de montar sus composiciones y luego justificó sus decisiones compositivas según el lenguaje técnico visto en la clase sobre composición escénica. Cada composición se analizó grupalmente y se propusieron y exploraron ajustes en las composiciones, en caso de que sea necesario.

Enlace con registro audiovisual de los ejercicios presentados en la tarea N. 2

https://drive.google.com/drive/folders/1SSrx4F32Zbxg8NnpUctgwNH6pDI4857T?usp=s_haring

Miércoles 23 de agosto de 2023

Sobre el planeamiento de la sesión de trabajo N. 1 del grupo de investigación y la preparación del material: la sesión teórica es, más que nada, una introducción formal a la investigación y a la dinámica de trabajo, así como el primer acercamiento a las personas que se registraron para participar en el taller. Los dos grandes bloques

abarcarán todo lo referente al proyecto investigativo (contexto, anteproyecto y trabajo en el LED) y lo relacionado con el lenguaje cinematográfico (exposición de Hugo sobre la introducción al cine y el lenguaje del cine):

- Bienvenida a la sesión y al grupo de investigación.
- Presentación grupal: experiencias previas y áreas de experiencia.
- Discusión introductoria sobre el tema a investigar (qué piensan que podrían ser relaciones colaborativas entre cine y teatro).
- Presentación de la investigación (tema y objeto de estudio, antecedentes, objetivos y flujo de trabajo del grupo, trabajo en el LED).
- Receso.
- Presentación sobre la introducción a la historia y el lenguaje cinematográfico. ● Discusión de cierre e instrucciones para las próximas sesiones.

Jueves 24 de agosto de 2023

Continúa la presentación de ejercicios en el curso de puesta en escena.

Enlace con registro audiovisual de los ejercicios presentados en la tarea N. 2:

https://drive.google.com/drive/folders/1SSrx4F32Zbxg8NnpUctgwNH6pDI4857T?usp=s_haring

Viernes 25 de agosto de 2023

Sobre la sesión de trabajo N. 1 con el grupo de investigación: la sesión se planteó como introductoria al grupo y al flujo de trabajo que seguiremos, así como a la investigación, sus objetivos y contenido teórico y al nacimiento del cine y el lenguaje cinematográfico, a cargo de Hugo.

No se presentaron todas las personas que se inscribieron; asistieron un total de 7 personas, la mayoría estudiantes de la UJMD. No hubo trabajo exploratorio, sino una presentación de la teoría inicial. Se decidió enfatizar aquí la importancia de establecer funciones dramáticas precisas para los recursos intermedios con los que se trabaja, con el fin de superar el problema del adorno. La pregunta investigativa central que se estableció como motor para las sesiones de trabajo es: ¿a servicio de qué se pone el recurso en relación con las estructuras narrativas que están estableciendo en la escena?

Registro audiovisual de la sesión:

<https://drive.google.com/drive/folders/1CfLuETWvV5m7PA2B8NbsLpt9DQmjHsd6?usp=sharing>

El espacio que se genera con el grupo es ahora el espacio de investigación. Se debe recordar que lo que se imparte no es un taller. Esta actividad es, en gran medida, una continuación del trabajo que he realizado en el LED, solo que con otras personas integrándose al proceso. Hay, entonces, una actitud que se debe mantener y es la de investigador. En la guía que se puede ofrecer en el procedimiento de los demás participantes, debo encontrar el espacio para explorar también.

El trabajo que se ha realizado en el curso de Puesta en Escena ha ayudado a identificar aspectos de la investigación que se deben atender. Uno de los ejes investigativos del proyecto es el lenguaje teatral. En cuanto al lenguaje cinematográfico, se sabe que se hace referencia a planos, movimientos de cámara, montaje, encuadre, etc., sin embargo, en el ámbito de lenguaje teatral se plantea la pregunta: ¿De qué hablamos? Nos referimos a elementos como el movimiento, el ritmo, el manejo de la acción, la composición espacial, etc.

Me he enfocado en el aspecto de la composición, puesto que también se relaciona con el contenido trabajado en el curso de puesta en escena. A nivel de lenguaje cinematográfico, se presenta una introducción al proceso de montaje.

Sobre el proceso de montaje cinematográfico, según lo que se ha investigado, inicialmente el cine recurre al teatro para organizarse. A medida que progresa, el cine se independiza del teatro y logra numerosos avances y descubrimientos cinematográficos. En este contexto es ahora el teatro quien recurre al cine en busca de herramientas para renovarse.

Uno de los descubrimientos clave del cine es el montaje, que constituye el proceso que ensambla una película y cuyo funcionamiento depende de una técnica muy precisa, relacionado con sus formas propias de narración. En su presentación, Hugo planteó que el nacimiento de la narrativa cinematográfica se relaciona con el descubrimiento de los planos y ángulos de cámara. Es decir, al movimiento de la cámara, en oposición a la cámara fija inicial del cine, que solo recoge un plano general abierto, tal como lo hace el teatro.

Es lógico asumir que el descubrimiento del movimiento de la cámara, así como de los planos y ángulos, impone la necesidad del montaje. Inicialmente, el montaje, si existía, estaba simplificado al máximo; las películas consistían en tomas corridas con cámara fija, tal como se observa en la *Salida de los obreros de la fábrica* de los Lumière. Al comenzar a moverse la cámara y al contar con distintas tomas que presentaban diversos valores de plano, se vuelve necesaria una forma de organizar todo ese material, de manera que el relato sea congruente. Esta necesidad la satisface el montaje; este es el origen del montaje, que Marcel (2002) define precisamente como: “La organización de los planos de un film en ciertas condiciones de orden y duración” (p. 144).

Otro aspecto importante que expone Hugo es cómo el montaje agrega un plano de escritura más. Hugo plantea que en el relato cinematográfico hay tres planos de escritura:

1. El *storyboard* se presenta como la concepción primaria de los valores de los planos y de la organización general de estos elementos para establecer el relato.
2. La grabación de ese material se realiza concretamente con la cámara. Durante este proceso, se pueden variar los valores establecidos según las necesidades que surjan a lo largo del rodaje.

3. El montaje del material grabado constituye el plano de escritura final que establece el relato cinematográfico. En este se imprimen estructuras narrativas, rítmicas y simbólicas (imagen + imagen = signo), entre otras.

Esta información es muy importante porque ofrece una guía para establecer ejercicios de experimentación sobre la construcción de relatos cinematográficos en las próximas sesiones del grupo de investigación.

Regresando a Marcel (2012), hay otro aspecto muy importante sobre el montaje que se debe considerar. El montaje es el procedimiento que permite establecer el relato cinematográfico. Uno de los grandes recursos del relato cinematográfico, logrado gracias a la capacidad del montaje para yuxtaponer imágenes es la alternancia de las acciones que se desarrollan simultáneamente en dos sitios alejados. El relato cinematográfico da la posibilidad de observar la misma acción mientras sucede desde distintos lugares y desde el punto de vista de diferentes personajes. Tal como lo señala el autor, al teatro le era inconcebible este recurso, ya que se valía por sí mismo.

Lo anterior parece relevante porque parte de las preguntas iniciales al formular la investigación se centraban en las limitaciones de cada lenguaje y en cómo uno puede alimentar al otro. Lo que expresa el autor plantea, al mismo tiempo, una diferencia importante entre las disciplinas en cuanto a sus capacidades y una oportunidad de interacción entre ellas.

En las próximas sesiones de trabajo, se planteará una discusión sobre las diferencias y similitudes entre el cine y el teatro en cuanto a sus capacidades narrativas. La diferencia que plantea Marcel (2012) es una de estas distinciones. Otra es la que señala Mitchell y que también hemos discutido en la clase de Puesta en Escena: si bien en el teatro se puede componer el espacio y la acción, de manera que se indique al espectador dónde mirar (se enfatiza un punto). Este siempre puede ver el resto del escenario si lo desea, es decir, no se puede imponer al espectador qué punto ver exactamente. En el cine, en cambio, se puede. Al definir un valor de plano, se impone al espectador ver algo muy preciso, de acuerdo con las necesidades del relato.

Con respecto al montaje propiamente dicho, se presenta un proceso de investigación más extensiva sobre sus procedimientos específicos (historia, técnicas de montaje, tipos de montaje, etc.). Interesa considerar particularmente cómo se pueden establecer diálogos entre los procesos de montaje y la acción escénica, así como el procedimiento homólogo al montaje en el teatro. El teatro también requiere un proceso de montaje. Si el objetivo final de esta investigación es encontrar maneras de narrar utilizando los recursos del cine y del teatro, es necesario tomar en consideración la capa de escritura cinematográfica y la capa de escritura escénica de los espectáculos (claramente, una en relación colaborativa con la otra, pero su manejo e investigación deben considerarse también de manera individual según las especificaciones propias de cada disciplina). Al instaurar esta capa de escritura cinematográfica es necesario tomar en cuenta la forma en la que se montará ese material audiovisual de acuerdo con la intención discursiva (qué tratamiento se le da al material; montaje expresivo, narrativo, intelectual, etc.). Cada

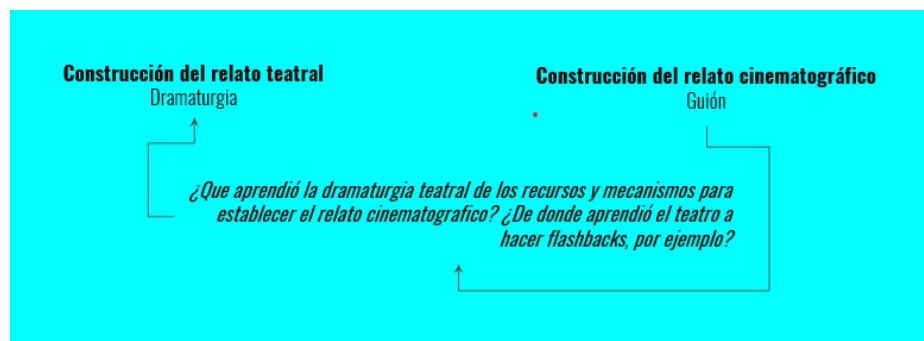
tipo o forma de montaje tiene connotaciones discursivas y efectos en el espectador muy distintos.

Es necesario profundizar en otro aspecto importante del montaje en relación con el teatro. La pregunta fundamental es, en el proceso que se mencionó al inicio, donde el teatro se dirige al cine en busca de renovación y comienza a establecer relaciones colaborativas ¿cómo influyeron los avances del cine en el teatro, más allá de la incorporación de la imagen en escena y en qué medida afectaron la dramaturgia o la forma en la que se escribía el teatro?

Esto se debe a que en el mismo anteproyecto del trabajo se menciona que: “Las relaciones operan, entre otras, en dos líneas: en la aplicación de las teorías del cine y en una influencia técnica escenográfica”. Se cita como ejemplo:

La formulación brechtiana de un teatro épico es, sin lugar a duda, una de las primeras consecuencias de la aplicación de las teorías del montaje al campo de la práctica escénica: su concepción del tiempo se inspira en las constricciones fílmicas, a la vez que la estética de la puesta en escena desarrolla las técnicas de focalización, puesta en cuadro, manipulación del espacio-tiempo, etc. (Pérez, 2004, p. 583).

El relato cinematográfico se construye a partir de recursos narrativos y estructuras propias de la disciplina. Sin embargo, esa es la manera de narrar del cine. ¿Qué influencia o cómo se reflejan en la dramaturgia y en las formas de escribir teatro los recursos narrativos que emplea el relato cinematográfico? Se cuestiona si existe alguna relación con las dramaturgias que emergen y rompen con las reglas de unidad de acción, tiempo y espacio.



Semana de trabajo 05: del 27 de agosto al 2 de septiembre

Actividades realizadas

- Investigación sobre los conceptos y elementos básicos del lenguaje cinematográfico.
- Presentación de los ejercicios escénicos elaborados para la tarea N.º 2 del curso de puesta en escena.
- Planificación y preparación del material para la sesión de trabajo N.º 2 del grupo de investigación.
- Sesión de trabajo N.º 2 con el grupo de investigación.
- Anotaciones sobre el relato cinematográfico y posibles funciones dramáticas a explorar.

Lunes 28 de agosto de 2023.

Sobre los conceptos y elementos básicos del lenguaje cinematográfico: anteriormente, se hizo referencia, al hablar del montaje, a que había sido el descubrimiento del movimiento de la cámara, lo que impuso o mejor dicho, propició el nacimiento y los avances en el montaje, debido a que ahora es necesario organizar el material grabado de forma que el relato sea congruente. El nacimiento de la narrativa cinematográfica se relaciona con el descubrimiento de los planos (movimiento de la cámara), planteaba Hugo.

A partir de esto, antes de comenzar a profundizar en la teoría referente al montaje (tipos, funciones y efectos, modos de ensamble, etc.), se considera importante realizar un estudio preliminar sobre conceptos y elementos básicos que se relacionan con el lenguaje cinematográfico que, si bien son fundamentales, requieren un repaso, especialmente si se desea experimentar con ellos en las sesiones de trabajo exploratorio.

El encuadre: lo primero que es importante anotar sobre el encuadre es que, al inicio, cuando la cámara estaba fija y se adoptaba el punto de vista de un espectador teatral, el encuadre no tenía ninguna realidad específica, puesto que se limitaba a marcar un espacio que correspondía con mucha exactitud al inicio de una escena de teatro a la italiana, esto lo señala Marcel (2002). Sucede que, cuando la cámara comenzó a moverse, a alejarse o acercarse, a componerse, más allá de solo captar el *cuadro teatral*, se descubrieron ciertas posibilidades que ese cambio de encuadre ofrecía:

1. Dejar ciertos elementos de la acción fuera del cuadro.
2. Mostrar únicamente un detalle significativo o simbólico.
3. Componer de manera arbitraria y poco natural el contenido del cuadro.
4. Modificar el punto de vista habitual del espectador.
5. Jugar con la tercera dimensión del espacio, es decir, la profundidad de campo, para lograr efectos espectaculares o dramáticos.

Formalmente, Königsberg (2004) define el encuadre como: “La totalidad del área rectangular de la imagen proyectada sobre la pantalla y dice que el encuadre separa la

imagen del mundo exterior de la película” (p. 197). Es importante diferenciar entre encuadre y plano, ya que no son lo mismo, aunque están estrechamente relacionados. Un encuadre contiene y se compone a partir de un valor de plano. Un plano puede iniciar en un encuadre específico y terminar en otro encuadre a medida que se mueve la cámara. De esta manera, puede cambiar el plano al desplazarse la cámara.

“Cada encuadre es una imagen y debe componerse de forma que aproveche su espacio interior” (Konigsberg, 2004, p. 197). “Se trata de la composición del contenido de la imagen, es decir, el modo como el realizador desglosa y, llegado el caso organiza, el fragmento de realidad que presenta al objetivo” (Marcel, 2002, p. 41).

Los dos autores consultados mencionan que en el encuadre se establece la composición de la imagen. Esa totalidad que se percibe de la realidad dentro del encuadre debe organizarse y componerse. Este es el trabajo de la composición de la imagen cinematográfica. Es interesante observar las grandes similitudes en algunas de las consideraciones al componer la imagen cinematográfica que se mencionan en el diccionario técnico de cine consultado y las consideraciones que había anotado sobre la composición del espacio en el teatro:

Normalmente el centro del encuadre es el lugar donde tiene lugar la acción importante, mientras que el resto del encuadre ha de organizarse de forma que no atraiga la atención más que para ejercer una función de comentario sobre la escena principal. No obstante, se puede distribuir a los personajes y la acción en las diversas áreas del encuadre para lograr ciertos efectos. Los personajes situados en la zona superior del encuadre parecen tener poder sobre los situados en la zona inferior, pero, por otra parte, la parte inferior es el lugar de la estabilidad y es la que recibe nuestra atención de manera más natural. Tendemos a leer un encuadre de izquierda a derecha, de manera que la acción del área derecha atraerá nuestra atención, dejando que el área izquierda sea el lugar donde se produzcan sorpresas repentinas
(Konigsberg, 2004, p. 197).

Hay una relación entre el término *encuadre* y el término *cuadro* (división que se realiza en obras teatrales). Un cuadro teatral configura la totalidad del espacio escénico que se observa, manteniendo una unidad de espacio (y tiempo, aunque este puede variar sin que necesariamente haya un cambio de cuadro, sino de escena) y todas las escenas necesarias para la progresión dramática. Este es un valor fijo en el que pueden suceder distintas escenas o solo una. Además, contiene la selección de lo que la persona dramaturga desea que se vea y se entienda en cuanto a la acción. Esta es una pintura a la que se le ha agregado acción y movimiento. El encuadre cinematográfico es también una pintura a la que se le añade movimiento y acción, así como la selección de la realidad que se lleva a cabo según distintos valores (tipo de plano, intención narrativa, composición de la imagen, etc.). La diferencia radica en que el cine cuenta con la capacidad de pasar de un encuadre a otro de manera mucho más rápida y ágil que el teatro, donde un cambio de encuadre implica un cambio completo de escenografía.

Bosque. Es de noche. Grandes troncos húmedos. Ambiente oscuro. Se oyen dos violines. Salen tres leñadores (Descripción del cuadro I, Acto III, Bodas de Sangre, Lorca).

Habitación blanca con arcos y gruesos muros. A la derecha y a la izquierda, escaleras blancas. Gran arco al fondo y pared del mismo color. El suelo será también de un blanco reluciente. Esta habitación simple tendrá un sentido monumental de iglesia. No habrá ni un gris, ni una sombra, ni siquiera lo preciso para la perspectiva (Descripción del cuadro último, Acto III, Bodas de Sangre, Lorca).

En estos ejemplos de cuadros es posible observar cómo se establece y selecciona lo que se ve. Si a la descripción del cuadro I se agrega al inicio: “Plano general. Bosque. Es de noche. Grandes troncos húmedos. Ambiente oscuro. Se oyen dos violines. Salen tres leñadores”, bien se puede estar describiendo un valor de encuadre en una toma cinematográfica. Ambos cuadros componen y generan, respectivamente, la imagen cinematográfica y la imagen teatral.

El plano: es común escuchar que el plano es la unidad mínima del lenguaje cinematográfico. Un plano constituye la pieza de construcción básica de una película, de forma similar al papel que desempeña una palabra en el lenguaje, como plantea Königsberg (2004).

Antes de enlistar la clasificación de planos que realiza el autor según varios criterios, es importante anotar algunas consideraciones relevantes sobre los planos que menciona Martín (2002):

El tamaño del objeto está determinado por la distancia entre la cámara y el sujeto y por la longitud focal del objetivo empleado.

Debe haber una adecuación entre el tamaño del plano y su contenido material, por un lado (el plano es tanto más amplio o cercano cuantas menos cosas haya que mostrar), y su contenido dramático por otro (el plano es más cercano cuanto más dramático es su aporte o cuanto mayor es su significado ideológico).

El tamaño del plano determina, por lo general, su longitud; ésta está condicionada por la obligación de dejarle al espectador tiempo material para percibir el contenido del plano; de tal manera, un plano general suele ser más largo que un primer plano, pero es evidente que un primer plano puede ser largo o muy largo si el realizador quiere expresar una idea precisa.

Las artes plásticas y decorativas y la orfebrería ya habían usado todos los tipos de planos (paisajes, retratos de cuerpo entero y bustos, medallones, camafeos, etc.) (pp. 43-45).

Regresando a Königsberg (2004), es importante señalar la clasificación que realiza de planos, ya que es bastante completa en comparación con otras consultadas, clasificación según:

1. La distancia aparente desde la cámara al sujeto:

El gran plano general: que muestra el paisaje o un escenario específico desde una distancia considerable y que a veces se utiliza como plano de situación para establecer el lugar o el fondo sobre el que se desarrollará la escena.

El plano general, que muestra a los personajes en una cierta lejanía, situándolos en el contexto de su entorno físico, y que también se usa en ocasiones como plano de situación.

El plano medio largo, que presenta a los personajes más cerca de cámara, de rodillas hacia arriba, pero todavía como parte del escenario, y se denomina, a sí mismo, plano de tres cuartos o plano americano.

El plano medio, que muestra a un personaje o personajes de cintura para arriba.

El plano medio corto, que muestra el busto del personaje.

El primer plano, que presenta sólo la cabeza y los hombros de un personaje o alguna parte importante del sujeto en detalle.

El primerísimo primer plano, que nos coloca ante un pequeño objeto o una porción de un rostro o de un sujeto.

2. El ángulo en que la cámara visualiza al sujeto:

El plano a la altura de la mirada, que es el estándar que sirve para categorizar al resto.

El plano contrapicado, que capta al personaje o a los personajes desde abajo, otorgándoles un aspecto más grande e imponente.

El plano contrapicado extremo, que los hace parecer aún más poderosos e imponentes y que hace que los edificios resulten grandiosos y amenazadores.

El plano picado, que capta a los personajes desde arriba, menguándolos y dándoles un aire de vulnerabilidad.

El plano picado extremo, que los aplasta y los hace parecer aún más insignificantes.

El plano aéreo, con la cámara filmando desde una aeronave en movimiento, creando un plano panorámico que abarca una gran extensión del terreno.

El plano en ángulo oblicuo, con la cámara torcida hacia la izquierda o hacia la derecha, creando una desconcertante sensación de desequilibrio.

El plano holandés, en el que está inclinada tanto en el eje horizontal como en el eje vertical, creando un efecto desorientador, subjetivo o alucinatorio.

3. El movimiento de la cámara durante el plano:

El travelling, trucking o tracking, en el que la cámara y el soporte sobre el que va montada se deslizan siguiendo la acción o llevándonos a un lugar concreto

El plano de dolly, que se refiere concretamente al hecho de que la cámara se mueve porque está montada en una dolly, para conseguir cualquiera de los efectos antes mencionados;

El plano de grúa, en el que la cámara y el soporte se mueven por medio de una grúa, tanto para el movimiento horizontal como para el vertical, así como para aproximarse y alejarse del sujeto de forma más envolvente y dramática.

El plano de seguimiento, que se refiere simplemente al hecho de que la cámara sigue la acción, sea mediante el empleo del zoom, sea desplazándose físicamente sobre un soporte en movimiento.

El plano cámara en mano, en el que el operador sostiene la cámara con la mano, quizá con ayuda de un arnés, para seguir la acción o llevarnos hasta un rincón recóndito de la escena, creando así una sensación más naturalista y directa del espacio y de la acción.

La panorámica, en el que la cámara, desde un punto fijo, va explorando el horizonte siguiendo el rastro de una acción específica o brindando una visión global del lugar.

El barrido, en el que la cámara, desde un punto fijo, de repente gira a izquierda o a derecha, volviendo borroso el espacio intermedio y centrando súbitamente nuestra atención en un nuevo punto de acción.

El plano de basculamiento, cuando la cámara, a partir de un punto fijo, se mueve hacia arriba o hacia abajo, siguiendo quizás el ascenso o el descenso de un personaje o su perspectiva.

4. El número de personajes encuadrados por la cámara:

Reciben su denominación en función del número de personajes encuadrados se explican por sí mismos y generalmente reciben las designaciones de plano de uno, plano de dos o plano de tres.

Plano apretado se refiere al hecho de que los personajes están estrechamente confinados en el perímetro del encuadre; por otra parte, el adjetivo puede acompañar a cualquiera de los planos que especifican el número de personajes que aparecen dentro de campo (por ejemplo, puede hablarse de un “plano de dos apretado”).

Plano “cincuenta-cincuenta” es un término que se aplica en ocasiones a una imagen en la que dos personajes están uno frente a otro y comparten la pantalla a partes iguales.

5. Otros a considerar:

El plano de transición, que conecta dos planos o escenas con acciones diferentes o separadas en el espacio o en el tiempo.

El inserto, imagen de algún detalle filmado independientemente e insertado en la escena durante el montaje.

El plano subjetivo, que presenta alguna acción o algún escenario visto con los ojos de un personaje; el plano de reacción, que muestra la respuesta facial de un personaje a algo que acaba de ocurrir en pantalla.

El plano por encima del hombro, que muestra una acción o un escenario vistos desde la perspectiva de un personaje, filmándolos con una parte de su cabeza y hombros encuadrando la escena.

+f, que presenta alguna acción desde la dirección exactamente opuesta a la del último plano.

El plano de zoom, que se aleja o se acerca suavemente al personaje, generalmente merced al empleo de un objetivo zoom.

El plano de archivo, que se refiere a cualquier plano de paisajes o de acción filmado previamente y almacenado, que ahora se utiliza en la película (pp. 414-415).

La toma: técnicamente hablando, Martin (2002) indica que la toma es, desde el punto de vista del rodaje: “El fragmento de película impresa entre el momento en que la cámara se pone en marcha y el momento en que se detiene” (p. 151). En el diccionario técnico de cine, se amplía el concepto:

Normalmente se filman varias tomas para cada plano y se utiliza la mejor en la película montada. Las tomas individuales se numeran secuencialmente y se señalan en la claqueta, que se filma al comienzo de cada filmación; al mismo tiempo, se lee el número de toma de forma

que queda grabado en la banda de sonido. Cada filmación posterior a la primera se denomina repetición de toma (Konigsberg, 2004, p. 548).

La escena: Konigsberg (2004) la define como: “La acción unificada contenida en la trama de una película, por lo general desarrollada en una sola localización y en un solo periodo” (p. 203). La escena, por lo tanto, obedece usualmente a una unidad de tiempo y espacio y el cambio de alguno de estos valores indica un cambio de escena. Continúa el autor diciendo que una escena:

Puede estar compuesta por un único plano o por una serie de planos que nos muestren la acción desde varios ángulos y distancias. En este último caso, el número de planos dependerá tanto de la duración de la escena como del impacto dramático que se busque conseguir (Konigsberg, 2004, p. 203).

La secuencia: Martin (2002) la define como una serie de tomas que se caracteriza, más bien, por la unidad de acción y la unidad orgánica.

En el diccionario, Konigsberg (2004) indica que: “En la medida en que se consiga el efecto de unidad dramática dentro de una de ellas, las secuencias no tienen por qué desarrollarse en una sola localización, y su cronología puede resultar ambigua” (p. 488).

A continuación, se detallan algunas secuencias que el autor del presente documento ha recordado o visto recientemente en películas, las cuales ayudan a aclarar el concepto y a no confundirlo con el de escena:

- Interstellar (dir. Christopher Nolan): desde el inicio de la película hasta el primer barrido a negro se presenta una secuencia correspondiente al primer capítulo del guion. Esta película parece estar escrita a partir de la famosa estructura del *llamado del héroe* y toda esta secuencia inicial configura precisamente el capítulo del llamado, finalizando con la partida del personaje hacia el espacio para su misión de exploración.
- American Beauty (dir. Sam Mendes): el final de la película, a partir de la muerte de Lester, constituye una secuencia.
- The Godfather (dir. Francis Ford Coppola): la famosa secuencia del bautismo utiliza el montaje en paralelo.
- Revolutionary Road (dir. Sam Mendes): todo el inicio de la película contiene una secuencia que se utiliza para establecer las circunstancias y el estado actual de April y Frank, así como de su matrimonio (unidad dramática).

Video complementario a los conceptos del lenguaje cinematográfico:
<https://www.youtube.com/watch?v=8M2AvxsnP7o>

Martes 29 de agosto de 2023

Continúa la presentación de ejercicios en el curso de puesta en escena.

Enlace con el registro audiovisual de los ejercicios presentados en la tarea n.º 2:
https://drive.google.com/drive/folders/1SSrx4F32Zbxq8NnpUctgwNH6pDI4857T?usp=s_haring

Miércoles 30 de agosto de 2023

Sobre el planeamiento de la sesión de trabajo n.º 2 del grupo de investigación: interesan tres aspectos en particular respecto a las personas participantes del grupo para esta primera etapa: 1. Introducción de conceptos y asimilación de un lenguaje técnico, 2. Apropiación y reconocimiento del espacio donde trabajarán y 3. Apropiación y reconocimiento del equipo que operarán. Para esta segunda sesión se plantean actividades con ese fin. La estrategia para el desarrollo de la sesión consiste en un trabajo de exploración libre, en grupos pequeños y a partir de ejercicios con el equipo. Principalmente, se realizan ejercicios para explorar la inserción y proyección de la imagen sobre posibles superficies de proyección, el uso de la cámara en directo y los efectos que se pueden crear sobre la imagen. Durante el desarrollo de los ejercicios, se introducirán los conceptos de la sesión y las configuraciones técnicas necesarias para las exploraciones:

- Bienvenida y presentación de los nuevos participantes.
- Construcción de un mapa de contenidos a partir del objeto de estudio.
- Pequeño reconocimiento del espacio y del equipo.
- Exploraciones introductorias sobre elementos del soporte técnico para la creación y proyección de la imagen en la escena (cámara en directo, proyector, superficies de proyección) y las formas de relacionarlos.
- Presentación y exploración con efecto de eco.
- Presentación y exploración de la creación de sombras por contraluz.
- Discusión y reflexiones de cierre: detalles formales de las sesiones. ● Cierre.

Jueves 31 de agosto de 2023

Finaliza la presentación de ejercicios en el curso de puesta en escena, en el cual cada estudiante debía componer tres imágenes escénicas a partir de premisas compositivas. La dinámica consistió en el montaje de cada una de esas imágenes bajo la dirección de su autora, utilizando a las demás compañeras como intérpretes. Después de montarla, se registraba mediante una fotografía y, posteriormente, se comentaba, analizaba y se sugerían correcciones de ser necesario.

Principalmente, se observan dos grandes aciertos: la asimilación de las instrucciones y de la materia, así como los primeros pasos en la apropiación de un lenguaje técnico relacionado con el trabajo de la composición escénica.

Las justificaciones que ofrecen sobre sus decisiones compositivas reflejan, en algunos casos, un proceso de construcción consciente; en otros, también evidencian un procedimiento no solo de construcción técnica, sino de una conceptualización más extensiva de la imagen escénica, que incluye música y recursos para apoyar la acción. La actividad también fue muy provechosa para el autor del presente documento desde el

rol como espectador. El proceso de observar contribuye a asimilar la información y a entrenar la mirada para notar aspectos en las investigaciones propias y laboratorios sobre la composición de la imagen teatral y cinematográfica.

Esta información sobre composición es importante porque las reglas compositivas que se aplican al teatro, de una u otra forma, encuentran su equivalente en la composición de la imagen cinematográfica (como se observa en la definición del concepto de encuadre), aunque su aplicación sea distinta o requiera consideraciones adicionales. Al trabajar las relaciones entre cine y teatro, al crear y proyectar la imagen, se establecen diálogos entre la composición de la imagen cinematográfica, la composición del espacio escénico donde sucede la acción y la composición total del espacio escénico, lo que incluye las pantallas que sustentan la imagen.

La ruta para aproximarse a esa sensación espacial dinámica y tridimensional, con juegos de niveles, planos, direcciones y contrastes, se encuentra en regresar a estos principios compositivos básicos, tomar referentes de organización espacial de pinturas, películas y espectáculos escénicos y jugar un rato con esto. A partir de estos, se plantean los primeros ejercicios exploratorios del grupo de investigación.

Enlace con el registro audiovisual de los ejercicios presentados en la tarea n.º 2:
<https://drive.google.com/drive/folders/1SSrx4F32Zbxg8NnpUctgwNH6pDI4857T?usp=sharing>

Viernes 01 de septiembre de 2023

Sobre la sesión de trabajo n.º 2 con el grupo investigativo: esta sesión representa formalmente el inicio de la primera etapa del trabajo del grupo, tal como se planteó en la formulación de la actividad. En un esfuerzo por establecer estrategias o rutas para seguir en las exploraciones y para ayudar a definir de manera precisa el contenido de estas exploraciones en relación con el objeto de estudio, se presenta en esta sesión un *mapa* que permita visualizar los *planetas* que orbitan alrededor del objeto de estudio:

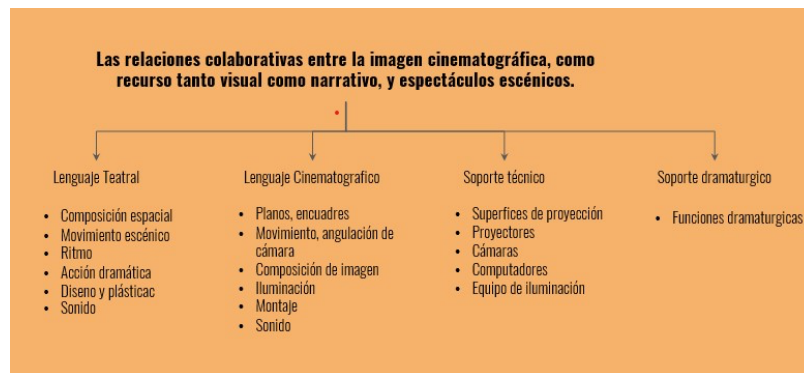
Las relaciones colaborativas entre la imagen cinematográfica, entendida como un recurso, tanto visual como narrativo y los espectáculos escénicos.

Lo anterior permite identificar los ejes principales que se deben atender en todo este proceso, los cuales se han clasificado de la siguiente manera:

- El eje de la imagen cinematográfica nos sitúa en el ámbito del lenguaje cinematográfico.
- El eje de los espectáculos escénicos nos sitúa en el ámbito del lenguaje teatral.
- El eje de las maneras de establecer relaciones entre estos lenguajes conduce al campo de la dramaturgia escénica y del soporte dramático (funciones dramáticas) sobre las cuales deben establecerse los recursos resultantes de estas interacciones.

- El eje del soporte técnico requerido para establecer estas relaciones es fundamental.

Desmenuzar el trabajo, de esta manera, ha permitido visualizar mejor los grandes bloques y definir cuáles son las *carencias* investigativas que deben ser abarcadas en el diseño de las sesiones de exploración. Durante la sesión con el grupo se intentó profundizar en esto y ver cuáles elementos concretos integran estos ejes:



Es más clara la ruta del contenido a explorar de esta manera. Además, ayuda a identificar las trabas que deben atenderse. Existe una falta de profundización en cuanto a cuáles funciones dramáticas pueden ser exploradas al establecer estas relaciones. Este es el punto focal de toda la investigación, que consiste en reconocer esos mecanismos narrativos y dramáticos que se pueden utilizar para instaurar la interacción. Estudiar los mecanismos y recursos de la construcción del relato cinematográfico es una forma que puede ser útil en esta búsqueda de funciones dramáticas.

Como se señaló anteriormente y se retoma aquí como ejemplo, Martin (2002) plantea que uno de los grandes recursos del relato cinematográfico es: “La alternancia de las acciones que se desarrollan en forma simultánea en dos sitios alejados” (p. 146)”. Esta es una función que se va a explorar con el grupo. Esta capacidad de fragmentar el espacio mostrando distintos planos de esta acción, donde sucede la misma acción en un mismo continuo temporal del cine, puede ser planteada en el teatro.

Se piensa, por ejemplo, en una situación muy básica. Dos personajes han quedado para cenar en el apartamento de A. En escena, se ve a A en su apartamento preparando la mesa. Simultáneamente, una pantalla en el escenario muestra a B caminando por las calles, cargando una bolsa con comida para llevar de algún restaurante. A continúa con la mesa. Se ve en pantalla a B llegar a un edificio, detenerse en la entrada y tocar el timbre. Suena en escena este timbre, A lo escucha y se aproxima a la puerta, la abre y entra B, cargando la bolsa. En este ejemplo básico, la inclusión de la imagen permite observar la experiencia de ambos personajes y sus acciones de manera simultánea, aunque se encuentren en lugares distintos, tal como plantea este recurso básico del relato cinematográfico. El sonido del timbre une las dos realidades y establece una relación entre los personajes y las acciones que se ven en el escenario y en la pantalla.

El autor fue recientemente a ver una obra de teatro en el auditorio Ignacio Ellacuría de la UCA, titulada *Tijuana*, de una agrupación mexicana llamada Lagartijas Tiradas al Sol. Este es un trabajo hermoso que se puede calificar como videoescena. Había una estructura tipo cajón de madera rectangular en el piso, a la izquierda del escenario; el frente del cajón funcionaba como superficie de proyección, limitada mediante *videomapping*. El video estaba presente a lo largo de toda la obra; en algunos momentos, la acción se desarrollaba en la pantalla, en otros, en el escenario y en otros, en ambos espacios. Por cierto, este aspecto lo plantea Teira (2020) en la lectura referencial de la investigación, en el apartado sobre relaciones entre escena y videoescena (2020):

- *Preeminencia temporal video escénica: Cuando el vídeo es utilizado durante más tiempo que la escena.*
- *Preeminencia temporal escénica: El caso de muchos espectáculos que utilizan videoescena para, por ejemplo, presentar un espacio concreto o cierto personaje, pero no se halla presente durante la mayor parte de la acción escénica.*
- *Convivencia temporal escena-videoescena: Ninguna de las dos destaca temporalmente respecto de la otra, pues todo el espectáculo es a la vez escénico y video escénico (pp. 298-299).*

Según esta clasificación del autor, este espectáculo es de convivencia temporal entre escena y videoescena.

Era una obra de teatro documental. En una de las imágenes que más se recuerda, el actor estaba acostado en el escenario, a la derecha, con las piernas cruzadas y los brazos detrás del cuello, como quien se recuesta a ver las nubes. En la pantalla a la izquierda, se observa un cielo azul de verano en el que cruzan algunas nubes. Estas se mueven lentamente y, de repente, también con lentitud, un avión comienza a atravesar el plano, dibujando en su paso dos líneas blancas. La secuencia de video fue grabada en un plano subjetivo, lo que estableció una relación con el personaje a la derecha, ya que mostró el cielo que contemplaba.

Este recurso permite ver el mundo desde los ojos del personaje (esta es esencialmente la función narrativa del plano subjetivo). Esta es otra función dramática por explorar, ejecutada de manera muy efectiva en esta obra; el ritmo lento en el movimiento de las nubes y luego del avión cruzando, dejando su rastro, junto con el actor mirando hacia el cielo generaba una imagen escénica total con una carga poética considerable. Aquí se produce esta alternancia, en un continuo temporal, donde se observan dos planos de esta acción: un plano en el escenario y el otro en la pantalla.

Si esto hubiera sido una película se puede haber visto algo así como un plano del actor acostado en el césped de algún parque, un corte al plano subjetivo que mostraba la pantalla en escena y un corte de vuelta al actor, esta vez con un plano detalle de sus ojos, en los cuales se refleja el cielo que observa, así como el avión cruzando. Este cambio de plano que muestra la misma acción desde otro lugar no es posible en el teatro, a menos que recurra, como en esta obra, a relaciones colaborativas con el cine.

Existen otros recursos que emplea el relato cinematográfico, además del mencionado *cross-cut* (recurso del montaje), que pueden establecer puntos de anclaje para estas funciones. Es fundamental estudiar todos estos recursos del relato cinematográfico y las maneras de manejar la temporalidad, como la elipsis, que puede complejizarse más allá de la mera referencia a *flashbacks* o saltos en el tiempo. Estos recursos requieren maestría para lograr el efecto deseado al ser trasladados al teatro. Por ende, es necesario buscar posibles formas de combinar y dar continuidad a lo que ocurre en pantalla y lo que sucede en el escenario.

Se considera que, al tener más claro cuáles son estos recursos y cómo se utilizan, es más sencillo determinar de qué forma emplearlos como soporte dramático en las relaciones por establecer. Es necesario, entonces, recurrir a más material referencial teórico y artístico que permita profundizar en los recursos del relato cinematográfico y en las funciones dramáticas de la videoescena.

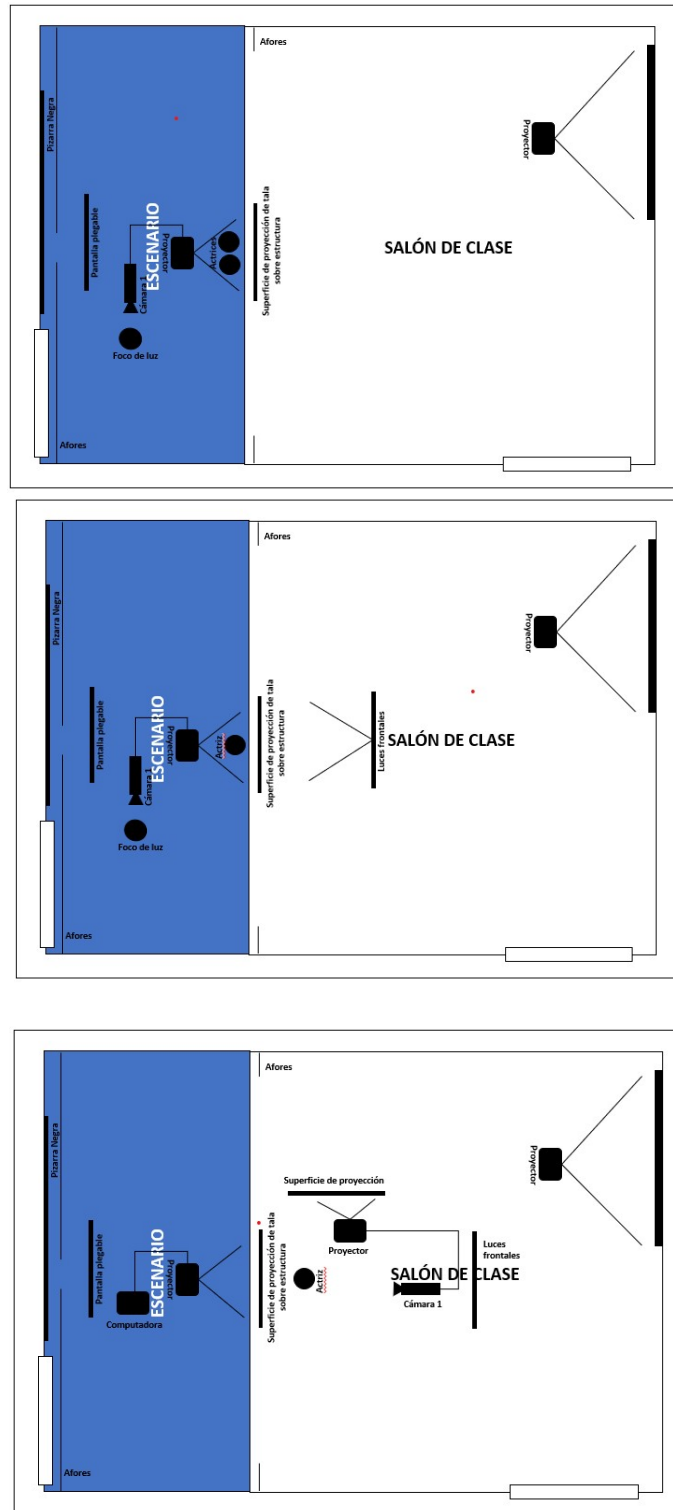
Regresando, finalmente, al trabajo realizado durante la sesión del grupo de investigación, hay dos resultados importantes que se han alcanzado: el primero se relaciona con los tres ejes de interés para esta sesión (1. Introducción de conceptos y asimilación de un lenguaje técnico, 2. Apropiación y reconocimiento del espacio donde trabajarán y 3. Apropiación y reconocimiento del equipo que operarán). Se considera que el grupo ya logró comprender de manera concreta el tipo y flujo de trabajo que se realiza y a lo largo de la sesión se pudo introducir efectivamente conceptos e iniciar el establecimiento de un lenguaje técnico común que facilita y enriquece la comunicación en el momento de realizar ejercicios.

Después de lograr esta primera introducción, se propone en la sesión siguiente ejercicios que ayuden a reforzar estos conceptos y el lenguaje técnico base (cámara en directo, superficie de proyección, proyección, eco en la imagen, contraluz, sombra, textura y la apropiación del equipo y del espacio). Posteriormente, se pretende hacer una transición a ejercicios más estructurados, donde se pueda trabajar e introducir la cuestión de la composición de la imagen teatral y la imagen cinematográfica, valiéndose de estos conceptos base.

El segundo alcance de la sesión del día de hoy se relaciona con la generación de material escénico. Las exploraciones que se realizan para introducir los conceptos básicos fueron bastante provechosas, ya que, además de permitir una aproximación a los conceptos, también propiciaron la generación de imágenes escénicas con potencial para profundizar. Estas imágenes ya están estableciendo diálogos entre los equipos con los que están trabajando. El elemento para profundizar en estas imágenes es el narrativo, en relación con sus posibilidades en cuanto a las funciones dramáticas que puedan sustentar.



Estas primeras imágenes se retomarán después de esta primera etapa, cuando se aborde la composición de la imagen escénica y cinematográfica.



Una consideración o premisa para tener en cuenta al introducir las exploraciones con las superficies de proyección es la posibilidad que tiene dicha superficie de texturizar la imagen que soportará. Cuando se realizaron los laboratorios en el LED, una de las paredes sobre las que proyectaba era de color opaco, lo que hacía que la imagen

pareciera tener un filtro *arenoso* de imagen antigua. La tela que se utiliza hoy permitía el paso de la luz de manera significativa, por esto, se logran sombras tan definidas. Las telas negras de las afores del espacio no son muy efectivas como superficies, ya que oscurecen considerablemente la imagen y no permiten un adecuado paso de la luz debido a su grosor.

Hoy se introdujeron luces en algunas de las investigaciones, las cuales son un elemento muy importante de la composición total, tanto de las imágenes escénicas como de las cinematográficas y tienen numerosas implicaciones en lo narrativo. Durante la exploración de hoy, se reflexionó sobre la necesidad de establecer estrategias para trabajar con la luz y determinar, por ejemplo, cuáles pueden ser las fuentes de luz y cómo insertarlas en el espacio.

Según lo que se ha trabajado hasta ahora, se observa que las entradas de luz en el espacio han provenido principalmente de la proyección misma, la cual es muy efectiva en algunos casos, pero no resulta suficiente. Por ejemplo, cuando se realiza una cámara en directo proyectada en el espacio, sin alguna luz adicional, la imagen se torna oscura y, por ende, también la proyección. Es necesario administrar la entrada y salida de luz en el espacio, considerando por dónde entra, de qué forma y cuál es la fuente. En definitiva, se debe estudiar la dramaturgia de la luz en escena y en la imagen. Se considera que, como introducción, se puede guiar con estas pautas: por dónde entra la luz, cómo entra, cuál es la fuente y para qué entra.



Enlace con registro audiovisual de la sesión:

https://drive.google.com/drive/folders/1E74D9HV2LqBVhyj0YdczGJoxj9L_odR1?usp=s_haring

Semana de trabajo 06: del 3 de septiembre al 9 de septiembre

Actividades realizadas

- Investigación sobre el movimiento escénico como fundamento de la dirección.
- Preparación y presentación de una clase sobre movimiento escénico (fundamentos de la dirección escénica) como parte del contenido de estudio en el curso de puesta en escena.
- Planificación y preparación del material para la sesión de trabajo n.º 3 del grupo de investigación.
- Sesión de trabajo n.º 3 del grupo de investigación.

Lunes 04 de septiembre de 2023

Sobre el movimiento escénico, fundamento de la dirección: cuando se aborda el lenguaje escénico, uno de los aspectos más importantes que se deben considerar es el movimiento en la escena. Esta tarea corresponde a la dirección. Su relevancia radica en que atrae considerablemente la atención y, por ende, es fundamental en el proceso de establecer el itinerario de la mirada del espectador.

Como parte de ese universo de lo escénico (capa de escritura escénica) y con respecto a la investigación, es un elemento que debe ser investigado y explorado no solo en sí mismo: las técnicas y maneras de establecer el movimiento en escena y sus implicaciones, sino también en relación con los demás elementos técnicos propios del universo cinematográfico que están presentes en el conjunto, como las cámaras, proyectores, superficies de proyección, etc. Es necesario analizar cómo esa técnica se adapta o aplica para incorporar la capa de lo cinematográfico.

Las cámaras poseen un lenguaje y un método propio de movimiento en el universo cinematográfico. En este caso se considera cuáles diálogos se pueden establecer entre el movimiento escénico y el movimiento de la cámara y cómo se llevarían a cabo. Por lo tanto, lo primero que se considera necesario es repasar y comprender cada universo en sí mismo.

Movimiento escénico: las siguientes anotaciones se han tomado del libro de Dean y Carra (2009), el cual se ha utilizado como referente en cuanto a los fundamentos de la dirección escénica. A partir de este libro, se ha diseñado el contenido de la clase que se ha compartido en el curso de puesta en movimiento en escena. Las anotaciones son un resumen de los aspectos más importantes y de la categorización que se hace del movimiento escénico:

- Tiene un valor técnico y un valor *poético*.
- El movimiento escénico constituye la imagen escénica en acción.
- La persona dramaturga proporciona pautas de movimiento necesarias para la progresión de la acción dentro de la ficción (entradas, salidas, etc.).
- La persona directora establece otras pautas de movimiento con el propósito de manejar al personaje, enfatizar, variar y poetizar.

- Valores del movimiento: al igual que los planos, áreas, posiciones, niveles y posturas corporales, el movimiento en escena posee valores que comunican significados, demuestran relaciones de poder, generan tensión, impacto, etc.
- Sus valores pueden ser fuertes o débiles. Es importante recordar que esto no implica una valoración de malo o bueno, es simplemente una evaluación del tipo de movimiento. Según el personaje, la situación y la línea del texto, se determina qué valor tiene.

Movimiento corporal

Movimientos fuertes (¿Por qué son fuertes?)	Movimientos débiles (¿Por qué son débiles?)
Caminar hacia el frente Dar un paso hacia el frente Enderezarse Levantarse de una silla (cambio de nivel) Alzar un brazo Caminar hacia una figura u objeto	Caminar hacia atrás Dar un paso hacia atrás Jorobarse Sentarse en una silla (cambio de nivel) Bajar un brazo Alejarse de una figura u objeto

El movimiento se compone de varios tipos: en el flujo general, el valor final de un movimiento antes de una pausa (antes de decir un texto, por ejemplo) es la impresión dominante del movimiento total.

Movimiento en el espacio

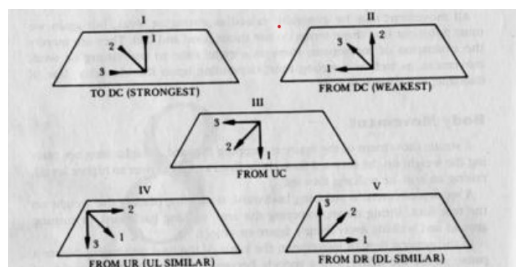
No solo los movimientos de las figuras tienen valores, sino que también las líneas en el espacio lo tienen:

1. Fuerza del movimiento

El valor final de un movimiento es la impresión dominante que este genera. Movimiento de escenario fuerte más movimiento de cuerpo débil es igual a débil.

Movimiento de escenario débil más movimiento de cuerpo fuerte es igual a fuerte.

Los movimientos de área débil a fuerte son muy intensos. Constituyen una buena forma de enfatizar textos o figuras.



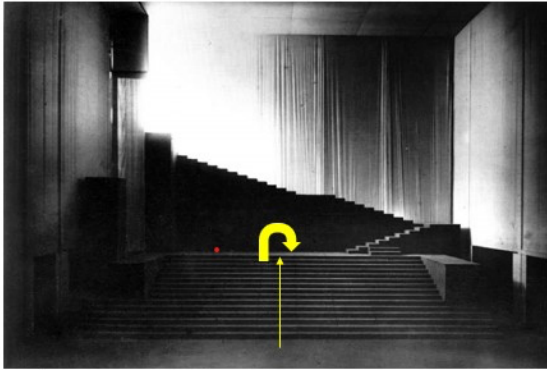
Arriba derecha	Arriba Centro	Arriba Izquierda
Abajo derecha	Abajo Centro	Arriba Derecha

Público

Tomado del libro de Dean y Carra (2009).

2. Movimiento según nivel

Los movimientos de un nivel bajo hacia uno alto son muy intensos. Esto no solo se manifiesta en el ámbito corporal (agacharse y levantarse), sino también en términos del escenario (escaleras, elementos que proporcionan altura).



Diseño de Appia para «Orfeo y Euridice». Hellerau Theatre, 1912

Escenografía diseñada por Appia en 1912

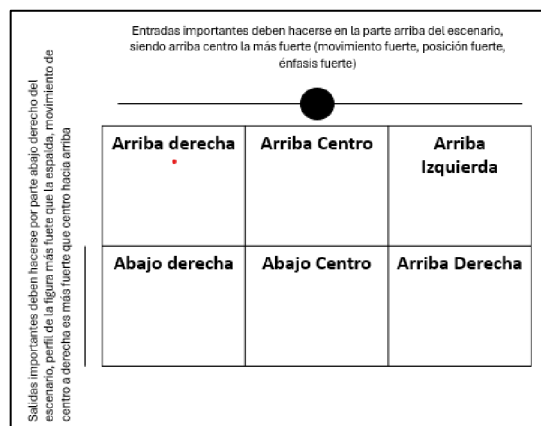
3. Duración del movimiento

Caminar largas distancias, especialmente en salidas, debilita el desplazamiento.

Es una buena idea mover las figuras cerca de la salida antes de la salida. Se deben buscar estrategias para fortalecer las salidas largas y neutralizar la debilidad, tales como los cambios de ritmo y la composición.

4. Movimiento en relación con el plano del piso.

Consideraciones sobre la ubicación de las entradas y salidas en el diseño del plan de piso del escenario. Las salidas suelen ser más importantes que las entradas; por lo que es fundamental tener en cuenta este aspecto al tomar decisiones, especialmente si solo se puede colocar una salida.

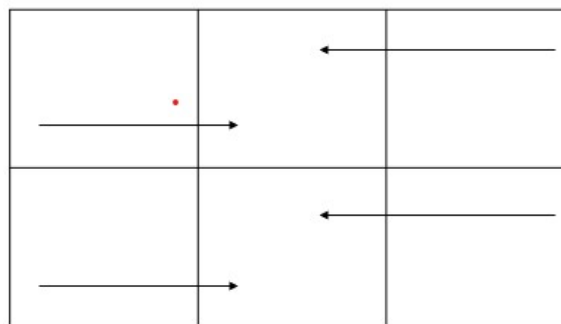


Valores de movimiento de derecha a izquierda del escenario y de izquierda a derecha

1. Derecha a izquierda/izquierda a derecha.

Estudios muestran que los movimientos de izquierda a derecha en el escenario generan una mayor sensación de fuerza y potencia que los de derecha a izquierda. Esto se relaciona con la forma en la que se lee y con el movimiento que resulta más común para los ojos. El impacto que genera el movimiento contrario a la dirección en que leen los ojos produce un énfasis notable.

Victoria, éxito y fuerza desde la izquierda; retirada, pérdida y debilidad desde la derecha.



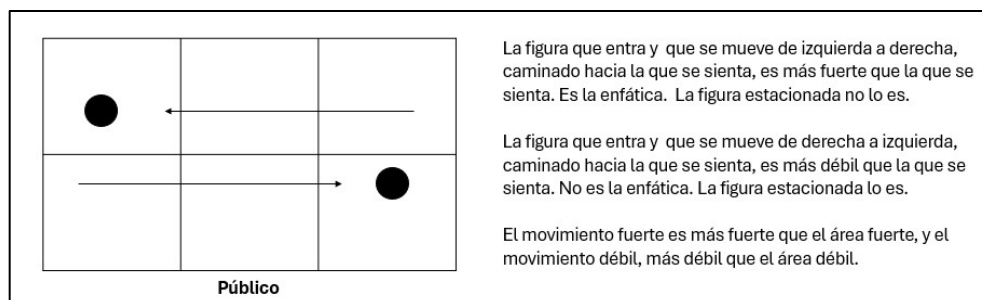
Público



Francisco de Goya, en Fusilamientos del 3 de mayo y Diego Velázquez, en La rendición de Breda, representan momentos significativos en la historia del arte español.

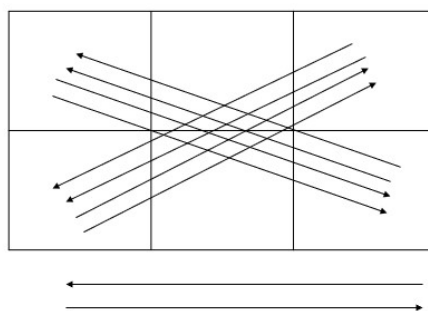
2. En relación con las figuras estacionarias en el escenario.

Una figura entra, mientras que otra se encuentra estacionada, ya sea de pie o sentada en el escenario. Surge un conflicto: ¿quién es más fuerte, es decir, la figura enfática?



4. Diagonales en el espacio

La regla general establece que los movimientos en diagonal son más débiles que los movimientos paralelos a la cortina. Sin embargo, la diagonal es más larga y proporciona una sensación de mayor distancia. Cuando una entrada o salida es de vital importancia, tanto que se convierte en el título de la escena, es recomendable utilizar diagonales en el espacio.



Martes 5 de septiembre de 2023

Sobre la clase de movimiento escénico en el curso de puesta en escena: se presenta la clase como continuación del estudio de los fundamentos de la dirección escénica. Tras haber asimilado el contenido que se presentó en la clase de composición, se observa en las personas estudiantes un manejo más amplio del vocabulario técnico referente a la dirección. El contenido de la clase de hoy es teórico-práctico, ya que se realizan ejercicios escénicos breves y sencillos para ejemplificar las premisas del movimiento escénico.

Al considerar esta información que se relaciona con la investigación, aunque estas teorías corresponden a formas teatrales más clásicas, también ofrecen estrategias importantes para el manejo y la administración del espacio escénico. La tarea consiste en descifrar cómo es la dinámica de su uso con respecto a las propuestas escénicas que puedan surgir a partir de relaciones como las que plantea el proyecto, tal como sucede con las estrategias de composición.

Es importante, como se apuntó anteriormente, encontrar los puntos de conexión y diálogo entre la teoría del movimiento y la composición escénica y la teoría del movimiento de cámara y la composición de la imagen cinematográfica.

Miércoles 06 de septiembre de 2023

Sobre el planeamiento de la sesión de trabajo n.º 3 del grupo de investigación: al considerar que la próxima semana no habrá sesión por el feriado del 15 de septiembre, se planea que esta sesión permita afianzar y reforzar los conceptos y el lenguaje técnico que se vieron la semana pasada: cámara en directo, superficie de proyección, proyección, eco en la imagen, contraluz, sombra, textura y la apropiación del equipo y del espacio.

De esta manera, se podrá cerrar esta etapa introductoria de soltarse o romper el hielo, por así decirlo, y hacer una transición, después del feriado, a exploraciones con ejercicios más estructurados, que propongan la composición de imágenes escénicas a partir de la incorporación de los recursos del lenguaje cinematográfico.

- Saludo inicial y bienvenida a las personas participantes nuevas, en caso de que los haya.
- Configuración grupal de dos estaciones de trabajo en el espacio: una con cámara en directo (sobre pizarra) y otra con proyector sobre una superficie (escenario).
- División en dos grupos para la exploración simultánea de ambas estaciones:
 - o Estación con cámara en directo: para realizar un ejercicio de *videomapping* manual, se utiliza una cámara apuntada a una superficie blanca que se proyecta en vivo en la pizarra, creando un *canvas*. Interesa particularmente en este contexto la exploración de texturas en la imagen a partir de telas o materiales.
 - o Estación con proyección sobre superficies: profundizar en las posibilidades de las superficies de proyección, la integración de la imagen y la luz en el espacio, así como la relación con el color y la textura sobre la superficie.
- Presentación de las exploraciones grupales realizadas en cada estación.
- Exploración grupal final al integrar ambas estaciones en un único ejercicio.
- Discusión y reflexiones de cierre: detalles formales de las sesiones. ● Cierre.

Jueves 7 de septiembre de 2023

Clase-exposición con el productor invitado Roberto Cardona sobre la producción del Festival Internacional Nómada en El Salvador.

Viernes 8 de septiembre de 2023

Sobre la sesión de trabajo n.º 3 con el grupo de investigación: se retomaron algunos de los ejercicios que se han trabajado como parte del proceso de reforzar estos términos y conceptos básicos del lenguaje técnico que se desea construir con el grupo (cámara en directo, superficie de proyección, proyección, eco en la imagen, contraluz, sombra, textura y la apropiación del equipo y del espacio). La repetición ha permitido profundizar en la exploración. Especialmente, hoy, con el efecto eco en la imagen con cámara en directo, se pudo profundizar en la incorporación de elementos como la luz y la presencia de dos figuras en el eco:



A partir de las exploraciones realizadas con el eco, existen varias consideraciones importantes sobre este recurso, que permite crear imágenes muy llamativas con un gran potencial poético y narrativo:

- La rotación de la cámara en el momento de capturar la imagen en eco aporta un efecto de espiral infinita, replicando la figura que se encuentra al frente en los cuatro lados de la imagen.
- A partir de entender la dinámica de espiral que genera la rotación de la cámara es importante considerar qué se coloca frente a la cámara y que es replicado por el eco, ya que esto permite potencializar el efecto. En lugar de una figura, se puede explorar la posibilidad de colocar un video frente a la cámara y observar qué sucede.

Un día, mientras caminaba por la calle, me llamó mucho la atención una serie de vallas publicitarias electrónicas ubicadas fuera de un centro comercial (https://drive.google.com/file/d/1rkWRLzfOWdHmlRPnOdOvdGHGiN48tp6o/view?usp=drive_link). La forma en la que fueron dispuestas y el hecho de que todas transmitían el mismo material generaban un efecto de eco. Lo que resultó interesante fue la idea de colocar un video frente a la cámara para verlo en eco y luego rotar la cámara para crear la espiral. En las vallas, cuanto más dinámico era el movimiento en el video, más dinámico se percibía el movimiento del espacio.

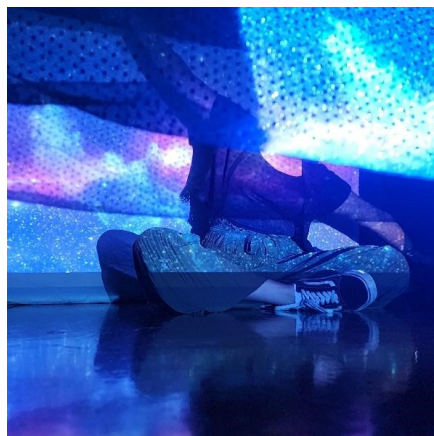
- Incorporar luz no solo al espacio general, sino también a la imagen en eco y observar los efectos que se obtienen, por ejemplo, al utilizar un foco y crear el efecto de espiral.
- Explorar objetos frente a la cámara.

Las exploraciones que se plantean, en general, incorporan de una u otra manera los conceptos y elementos del lenguaje técnico inicial, lenguaje que se irá enriqueciendo a medida que se avance.

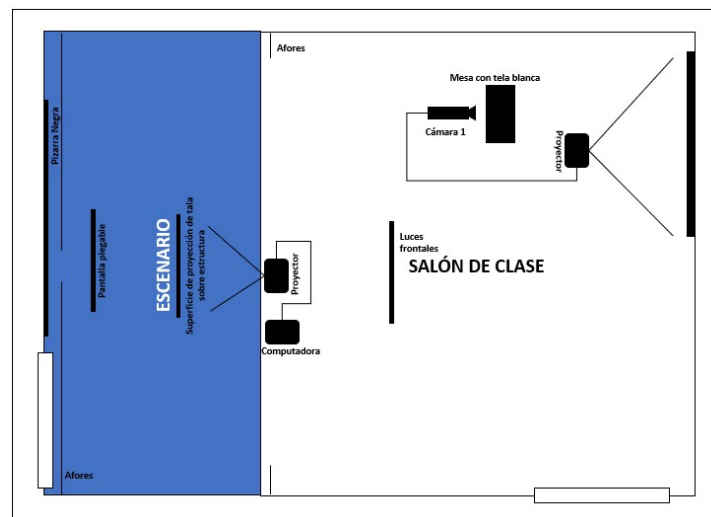


Se profundizó, además, en la exploración de texturas. Se pensaba concretamente en los medios o recursos que se pueden utilizar para texturizar una imagen. Al observar esta imagen tomada durante la exploración, se puede notar que la textura puede provenir de materiales como las telas de la imagen, así como de objetos escenográficos, como la silla roja que aparece en ella. La luz aporta mucha textura, al igual que los colores, las sombras y los planos. Además, se tiene la posibilidad de crear texturas al combinar o superponer materiales, de manera que uno incida sobre el otro y lo potencie. Por ejemplo, el brillo en la imagen resulta de la interacción de la luz con la tela plateada que lleva puesta la actriz. La luz actúa como un elemento que unifica el resto, como un barniz que se aplica a la imagen para sellarla. El proceso de construcción se puede realizar por capas, hasta alcanzar una texturización total de la imagen.

Esto lleva a reflexionar sobre la texturización no solo de la imagen cinematográfica, sino también de la imagen escénica. Se reconoce la importancia de la texturización del espacio como un componente adicional por considerar al componer imágenes escénicas. Cada textura tiene la capacidad de transmitir o generar algo no solo en la imagen, sino en la atmósfera total del momento escénico, lo cual incide en el espectador. Esto se debe a que la imagen cinematográfica está contenida en la imagen escénica cuando se establecen estas relaciones intermediales, por lo que es necesario llevar a cabo una conceptualización integral de la textura de las imágenes.



Asimismo, se pueden trabajar texturizaciones con colores, luces y materialidades distintas, como en la primera imagen (un *collage* de texturas) o se pueden buscar unidades de color y luz, como en este segundo ejemplo de imagen. La tonalidad general es azul, aportada no solo por el video proyectado, sino también por la luz que se agregó. La tela, si bien plateada, generaba un brillo azul debido a su interacción con la luz. Curiosamente, el video proyectado era el de una galaxia con puntos brillantes que representaban las estrellas; ese brillo del video se intensificó al superponer la capa de la tela brillante y ambas texturas terminaron por imprimirse en el cuerpo de la actriz. Todo el conjunto comienza a dibujar una atmósfera que puede potenciarse narrativamente con la incorporación de los otros recursos que están explorando.



Enlace con registro audiovisual de la sesión:

https://drive.google.com/drive/folders/1E74D9HV2LqBVhyj0YdczGJoxj9L_odR1?usp=sharing

Semana de trabajo 07: del 10 de septiembre al 16 de septiembre

Actividades realizadas

- Trabajo sobre la actualización del mapa con los ejes de la investigación y el *estado de la cuestión*.
- Investigación y anotaciones sobre las funciones dramáticas de la videoescena según la lectura.
- Presentación y evaluación del primer examen del curso de puesta en escena.
- Investigación y anotaciones sobre el movimiento de cámara.

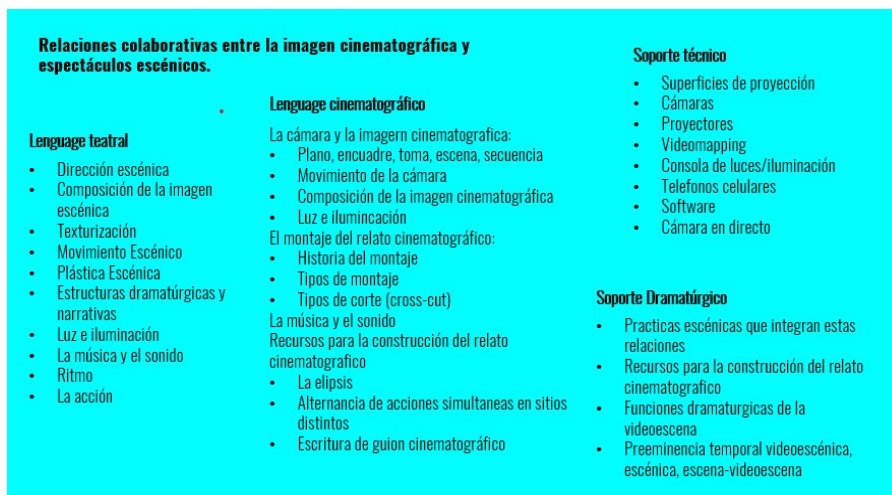
Lunes 11 de septiembre de 2023

Sobre el mapa con los ejes que se identifican en la investigación: tal como se había señalado, el mapa se elaboró como un esfuerzo por establecer estrategias o rutas para seguir en las exploraciones y para ayudar a definir de manera precisa el contenido de estas exploraciones en relación con el objeto de estudio. Las investigaciones y exploraciones que se han realizado en torno al proyecto permitieron ampliar este mapa, lo que incluye otros aspectos de los ejes que se han establecido. Claramente, el mapa sigue en construcción y la esperanza es que se expanda aún más.

Lo importante de retomar este mapa es que permite realizar una especie de estado de la cuestión, donde se puede resumir lo que se ha investigado y lo que se debe atender y profundizar. En esta etapa se sintió la necesidad de llevar a cabo esta operación, ya que se planea hacer una transición a una segunda fase de trabajo con el grupo investigativo y también en el ámbito personal como investigador.

Si bien falta profundizar en algunos aspectos importantes del trabajo que se realiza con el grupo de investigación, también es relevante considerar la posibilidad de trabajar con ejercicios más estructurados, en los cuales se aborde directamente la composición de imágenes y momentos escénicos a partir de las exploraciones realizadas hasta el momento (no con la intención de montar nada aún, más bien de comenzar a explorar la práctica de ensamblaje de material escénico).

Regresando al mapa, es beneficioso visualizar, de esta manera, la investigación, ya que ayuda a identificar puntos de conexión y diálogo entre ambas disciplinas abordadas. La composición es un elemento que atraviesa ambos campos, así como la iluminación, el movimiento, las estructuras y los recursos narrativos.



Tampoco la intención de este mapa es señalar estos temas como *vistos* o *abarcados*. Sin embargo, de una u otra forma y hasta cierto nivel, se han estudiado y resulta importante tenerlos en el radar.

Para realizar la transición a la práctica mediante ejercicios que trabajen directamente la composición de imágenes y momentos escénicos a partir de relaciones entre disciplinas, es necesario anotar las posibles funciones dramatúrgicas que propone Teira (2020) en uno de los documentos referenciales de la investigación. De esta forma, se desea llevar a cabo ejercicios exploratorios en los que se configuren imágenes escénicas que recurran a algunas de estas funciones.

Con anterioridad se mencionó la distinción que establece el autor según la preeminencia temporal en la que se utiliza la escena o la videoescena. Esta distinción se realiza, de igual manera, con el componente espacial y el de la acción dramática, siguiendo un criterio similar. Antes de continuar, se presenta un par de nociones importantes sobre la videoescena:

De acuerdo con Teira (2020): “La videoescena, como el resto de la plástica escénica y el espacio sonoro, forma parte del espacio escénico en sus sentidos físico y comunicativo” (p. 295). Además, Teira (2020) señala que: “Su lenguaje específico afecta a las tradicionales concepciones del espacio, el tiempo y la acción escénicas, lo que favorece la fragmentación y la no linealidad” (p. 295). Asimismo, asegura que:

Es pertinente hablar de dramaturgia del espacio, dramaturgia del sonido o dramaturgia de la iluminación, así como dramaturgia de la videoescena, es decir, cuál es el sentido de la utilización del audiovisual en el conjunto de la puesta en escena y en qué medida soporta el núcleo de convicción dramática (Teira, 2020, p. 295).

Funciones dramatúrgicas de la videoescena según texto: inicialmente, el autor establece la distinción de estas funciones en dos grandes grupos, los cuales contienen las demás funciones dramatúrgicas:

- *La ampliación metafórica: la videoescena y la escena se interceptan en un lugar común donde el espectador puede hacer un proceso asociativo entre ambos campos semánticos y por tanto puede ser racionalmente comprendida.*
- *El zapping: propone signos en la videoescena que se superponen con los existentes en la escena e impide al espectador establecer una relación de causalidad o lógica, por lo que se dirige a impactar directamente en su sensorialidad (Teira, 2020, pp. 301-302).*

Formalmente, Teira (2020) divide las funciones dramatúrgicas en los siguientes grupos, que se resumen según los puntos que se consideran más relevantes recordar en relación con las exploraciones que se desean plantear:

- *Videoescenografía: equivale a aquellas que pudieran darse en la escenografía a través de las características que le son propias, a saber: el tamaño, el color, la textura, la posición, entre otras. Los elementos escenográficos son, pues, sustituidos y/o complementados con el vídeo. Funciona en todo el rango de estético-estilísticas con que lo hace la escenografía: desde la narración a la abstracción, pasando por la teatralidad o el simbolismo.*

- *Textura escenográfica: La textura fija que puede tener la escenografía es sustituida por la videoescena o bien el vídeo se superpone a ella. Puede ser compartida por varios elementos escenográficos, sean todos o una parte de ellos, generando una imagen a partir del conjunto de la escenografía.*

Se puede utilizar para texturizar el espacio y generar imágenes escénicas que se pueden definir mediante un encuadre cinematográfico.



“Totem” (2010), dirigida por Robert Lepage

- *Ampliación escenográfica: Los límites del espacio escénico que el espectador percibe se amplían virtualmente más allá de la caja escénica dando continuidad a la escenografía o mediante una discontinuidad que plantee en la videoescena otro espacio más allá del propuesto en escena.*



"Follies" (2012), dirigida por Mario Gas

- *Efectos especiales y climatológicos: El vídeo contribuye al ambiente y a la atmósfera por medio de efectos que físicamente serían irrealizables, complejos o peligrosos, que pueden ser mágicos, como hechizos y transformaciones, o realistas, como incendios o tormentas. Reciben influencia directa de los efectos cinematográficos, que en el espacio escénico tienen la limitación de requerir una superficie que los soporte, pero el beneficio de gozar de tridimensionalidad en la recepción.*



Frankenstein (2019), de La Fura dels Baus, dirigida por Álex Ollé

- *Teatralización de la videoescena: Utilizo "teatralización" en el sentido que plantea Trancón (2006, p. 143) como absorción de un elemento por el arte teatral a fin de que se integre en él. En el caso de la videoescena, su teatralización implica su inserción en el espacio ficcional de los personajes, quienes la toman como elemento que pertenece a su realidad y con el que pueden interactuar. Por ejemplo, un panel de control, una televisión u otro tipo de elemento diegético.*



La caída de los dioses (2011), dirigida por Tomaž Pandur

- *Videoescena multiplicativa: La videoescena puede fragmentar el espacio, el tiempo y/o la acción escénica, con lo que se desdoblán y se multiplican, lo que evidencia la separación entre escena y videoescena. Se trata, por tanto, de efectos de hipermediación, que buscan la conciencia formal del espectador de estar presenciando una imagen mediada dentro del espacio escénico. Su funcionamiento puede darse a través del zapping cuando no haya causalidad ni orden lógico en las imágenes videoescénicas, por lo que habrá una percepción discontinua de fragmentos múltiples; o de la ampliación metafórica si presentan alguna continuidad espacial o temporal con la escena, lo que es menos habitual.*
 - *Extensión temporal: La acción videoescénica trasciende el tiempo escénico con analepsis, prolepsis o eventos simultáneos, que pueden localizarse en un espacio contiguo o no a la escena. En ese sentido, existe también una extensión del espacio ligada a la del tiempo, pues se presentan lugares que suelen ser ajenos a la escenografía. Se produce una ampliación metafórica parcial donde la acción se encuentra fragmentada entre escena y videoescena, por tanto, genera una inestabilidad en la percepción. La preeminencia visual se puede alternar entre la escena y la videoescena, saltando de una a otra y encontrando la mayor tensión cuando ambas funcionan a la vez, ya sea porque se muestran dos instantes temporales diferentes (por ejemplo, un tiempo escénico determinado y en videoescena un instante pasado) o porque son instantes simultáneos en distintos lugares que, incluso, pueden entrar en interacción.*



La Perrera (2015), dirigida por Pepa Castillo

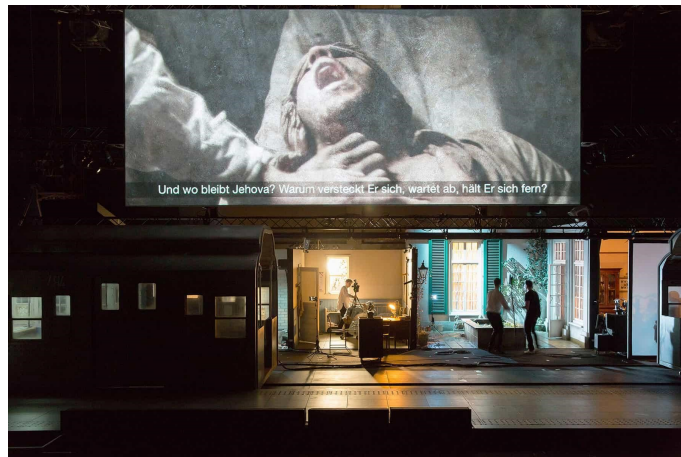
- *Collage: Se presentan imágenes videográficas múltiples simultáneamente en un claro efecto de zapping, lo que puede implicar distintos tamaños y posiciones para acrecentar la fragmentación bajo una premisa similar a la polipantalla de Svoboda. Impacta directamente en la sensorialidad, buscando normalmente abrumar al espectador incitándole a una alternancia de foco para poder observar todas las imágenes, que al encontrarse en continuo cambio pueden generar sobrecarga o frustración. Asume la alta capacidad para la recepción múltiple de signos, que luego son ordenados en la mente del espectador en un proceso subjetivo que depende de las referencias de cada cual.*



“For the disconnected child” (2013), dirigida por Falk Richter

- *Multiplicidad de puntos de vista: La videoescena muestra una perspectiva determinada sobre los sucesos que se desarrollan en escena simultáneamente a la acción escénica. La imagen de la cámara tendrá un cierto ángulo y composición, como sucede en la imagen cinematográfica, lo*

que implica una visión particular que contrasta con el “plano general” del espacio escénico donde quien observa puede elegir dónde posar la mirada.



Forbidden Zone (2014), dirigida por Katie Mitchell

- *Ampliación de visibilidad:* Al igual que permite observar la acción escénica desde diferentes puntos de vista, la videoescena también puede mostrar aquello a lo que desde la posición del público no es posible acceder con la mirada. No hay, como en la extensión temporal, un tiempo ni tampoco un espacio distinto del escénico, ya que, en definitiva, lo que la cámara está recogiendo se encuentra dentro del espacio escénico en toda su extensión, aunque se encuentre parcial o totalmente oculto al público. La cámara, normalmente en mano, puede recorrer los elementos que amplía proponiendo una composición determinada conforme al lenguaje audiovisual y, eventualmente, también ser editada a tiempo real.



“Kingdom” (2018), dirigida por la Agrupación Serrano



Bajazet (2019), dirigida por Frank Castorf

- *Réplica de acciones: Los actores en escena replican las acciones físicas de quienes se encuentran en videoescena, generando un diálogo entre intérpretes y su imagen filmada. Esta duplicidad puede buscar el cuestionamiento de la acción en sí misma o de los códigos interpretativos propios de ambos medios. Un efecto que suele utilizarse es la edición del material videoescénico, lo que impone al actante realizar en escena acciones en bucle, marcha atrás, aceleradas o ralentizadas.*



"Hamlet" (2006), dirigida por Elisabeth LeCompte en The Wooster Group



"Brickman Brando Bubble Boom" (2012), dirigido por la Agrupación Serrano

- *Metavideoescena o hiperinmediación:* La inserción de la videoescena dentro de la videoescena permite ensamblar vídeo capturado en directo con vídeo pregrabado, de manera similar a como se hace con la realidad aumentada: un elemento se introduce dentro de otro. En este caso nos encontramos con la superposición de dos capas de significación simultáneas a través de una doble remediación: es hipermediación en primera instancia e intermediación dentro de ella, es decir, se evidencia el soporte videoescénico que recoge la imagen capturada como marco general, pero el vídeo que se introduce como parte del anterior se funde como si ambos fuesen una misma cosa.



A House in Asia (2014), dirigida por la Agrupación Señor Serrano

- *Realidad aumentada:* Es posible incorporar elementos virtuales a la videoescena que se captura en directo gracias a la realidad aumentada o la edición a tiempo real. La realidad aumentada permite que sobre la imagen tomada por la cámara se incorporen elementos virtuales, lo que además puede hacerse a partir de la detección de ciertos patrones (formas, colores) o por reconocimiento espacial.



Pseudo (2012), dirigida por Marcel·lí Antúnez Roca

- *Videoescena caracterizadora:* Un uso característico de la videoescena es la creación de personajes, ya sea mediante su presencia exclusiva en el vídeo o la combinación de

la escena y la videoescena para crearlo, incluyendo el doble del actor en escena. Además de permitir la aparición en escena de personajes de dimensiones distintas de las que podría encarnar un actor o actriz, permite la distorsión y la duplicación.

- *Monólogo interior o narración:* Con la videoescena se amplifican efectos que tienen como resultado la introspección de un personaje, como son la voz en off o una interpretación gestual. Las imágenes videográficas acompañan las reflexiones del personaje y hacen corpóreos sus pensamientos mediante vídeo cuya estética-estilística puede tener un carácter más o menos abstracto, según acompañe la narrativa o bien opte por imágenes caóticas de carácter más sensorial.
- *Personaje videoescénico puro:* La videoescena permite crear por completo personajes que no tienen una encarnación escénica, ya sea porque no se encuentran físicamente presentes, es decir, se hallan en otro espacio diferente del representado; porque pertenecen a otro dominio, como un fantasma, un sueño o una aparición; porque resulta muy difícil o imposible ubicarlo en escena: es demasiado grande o demasiado pequeño o tiene una forma que no puede encarnar un ser humano; o porque su realización videoescénica le dota de un impacto especial que amplifica la que tendría en escena.



Viejo amigo Cicerón (2019), dirigida por Mario Gas

- *Personaje videoescénico mixto:* El personaje aparece tanto en escena como en videoescena, lo que puede o no tener lugar de manera simultánea. Habitualmente, la encarnación principal es la videoescénica, ya que es el vídeo, a menudo editado, el que sostiene la presencia del personaje. Sin embargo, se complementa con su existencia escénica soportada por un cuerpo humano que le da ese carácter físico que el personaje videoescénico puro no tiene.



La tempestad (2017), dirigida por Gregory Doran

- *Doble videoescénico: El actante en escena tiene una réplica videoescénica que, en muchos casos, interactúa con él. Se trata de una inmediatez, normalmente a escala natural, que más que desdoblar la acción escénica, como sucede en la réplica de acciones, genera una nueva cadena de acciones autónomas en el vídeo. Su presencia mediada suele estar justificada como proyección mental, recuerdo o imagen de algún otro tipo y muchas veces tiene un objetivo de impacto visual. El trabajo de actuación se ve afectado por la propia actuación pregrabada ante la que reaccionar, de modo que para quien está en escena el doble se convierte en una suerte de reflejo en un espejo con su propio carácter insuflado previamente.*



Unamuno: venceréis, pero no convenceréis (2018), dirigida por Carl Fillion y José Luis Gómez

- *Doble videoescénico distorsionado: Un actante en escena recibe la proyección en todo o parte de su cuerpo de todo o una parte de sí mismo, ya sea capturada en directo o pregrabada. Se produce por tanto un efecto de segunda piel que distorsiona tanto el cuerpo, que soporta la videoescena, como la imagen que la compone. La corporeidad del actor de base da cuerpo a la*

proyección, que se convierte en la imagen externa, lo cual separa volumen de textura y desnaturaliza la presencia humana. La doble presencia es similar a la que se da en el personaje videoescénico mixto, del cual se podría considerar este un caso particular, sin embargo, en la anterior no hay interacción entre la encarnación escénica y la videoescénica del personaje, mientras que aquí es esencial.



Alicia y las ciudades invisibles (2018), dirigida por Jesús Nieto

- *Videoescena textual: El sentido del texto en escena puede tener múltiples usos, desde el más simple de titular, a incorporar pensamientos, narrar hechos o incorporar citas para generar reflexión. Además, el texto videoescénico puede guardar una lógica directa con la escena o no hacerlo.*
 - *Texto estático: El texto estático es texto plano e inmóvil que aparece formando mensajes de mayor o menor extensión, habitualmente en tipografías cómodamente legibles y en muchos casos —salvo que se trate de subtítulos— en color claro sobre fondo oscuro o negro. Su sentido mantiene el objetivo clásico de titular secciones de la puesta en escena o efectuar narraciones, al que se suma la inclusión de frases que pueden alejarse un tanto de la escena.*
 - *Texto dinámico: El texto dinámico se distingue del estático porque incorpora movimiento y, en la mayoría de los casos, una tipografía y un color que lo caracteriza. Las superficies de proyección pueden ser elementos escenográficos, desplazarse entre ellos o incluso cubrir toda la escena. También puede ser que el texto se cree con elementos de la escena en movimiento y se recoja en videoescena a través de una ampliación de visibilidad. El carácter de los textos videoescénicos dinámicos no suele ser tanto narrativo como simbólico, ligados a alguna máxima, la mente de algún personaje u otra frase que enlace con la acción escénica (Teira, 2020, pp. 302320).*

Martes 12 de septiembre de 2023

Sobre la presentación de los exámenes elaborados: la clase de puesta en escena se destinó a presentar los ejercicios, los cuales iban acompañados de un libro de dirección. Es muy claro el avance que hubo en la conceptualización de este ejercicio comparado con el de diagnóstico que se realizó al inicio del curso. Los ejercicios presentados reflejan una búsqueda consciente de construcción. Independientemente de la manera en la que se aplicaron los principios aprendidos y los resultados, lo relevante aquí es cómo se asume la dirección escénica como un proceso de construcción a partir de técnicas y alimentado por referentes. Los libros de dirección reflejan que se apropió y comprendió el lenguaje técnico estudiado, incluyen pruebas realizadas en sus casas con escenarios creados a escala, justifican las decisiones en cuanto a movimiento y composición y, en algunos casos, se utilizan los referentes que se plantearon en el libro de dirección de forma muy efectiva.

Las personas estudiantes comentan que ya han logrado identificar rutas para iniciar el trabajo de la dirección escénica y eso se refleja en los ejercicios. Claramente, hay mucho trabajo por realizar con estos ejercicios; son un primer esbozo de lo que son sus exámenes y la presentación final del curso. En la próxima sesión, se proporciona una devolución más extensiva de los trabajos observados, para ingresar en una etapa de construcción de sus ejercicios finales.

El registro audiovisual de los ejercicios presentados para el examen se encuentra almacenado en un disco duro externo, debido a que su tamaño es demasiado grande para ser subido a Drive.

Miércoles 13 de septiembre de 2023

Como continuación del trabajo investigativo realizado sobre los términos encuadre, plano, toma, escena y secuencia, es importante profundizar y sistematizar las consideraciones respecto al movimiento y la angulación de la cámara, elementos fundamentales de la narrativa cinematográfica y parte estructural de la imagen cinematográfica. Si bien se presentaron los posibles planos y algunas consideraciones que se pueden obtener a partir de los valores de movimiento y angulación, se quieren señalar otros detalles complementarios.

Para comenzar, algunas premisas importantes respecto al movimiento: El diccionario técnico consultado indica que:

El movimiento se utiliza para seguir a un personaje o a un objeto en su desplazamiento, para reflejar el punto de vista subjetivo de un personaje a medida que evoluciona por el espacio, para colocar a un personaje o a un objeto en una nueva perspectiva o para atraer la atención del espectador hacia un nuevo sujeto o hacia algún objeto o personaje relacionado con el sujeto al que acabamos de ver (Konigsberg, 2004, p. 340).

“La cámara móvil se desplaza a lo largo de la escena y da profundidad a la imagen bidimensional, aporta movilidad y dramatismo al escenario y a la arquitectura, y arrastra al espectador al interior del mundo de la pantalla” (Konigsberg, 2004, p. 341). Es importante considerar los esfuerzos de propuestas tridimensionales para el espacio. De manera extensiva, Martin (2004) propone diversas funciones desde el punto de vista de la expresión cinematográfica (2004):

- A. Acompañamiento de un personaje u objeto en movimiento.*
- B. Creación de movimiento ilusorio en un objeto estático.*
- C. Descripción de un espacio o de una acción con un contenido material o dramático único y unívoco.*
- D. Definición de relaciones espaciales entre dos elementos de la acción (entre dos personajes o entre un personaje y un objeto).*
- E. Relieve dramático de un personaje o de un objeto, destinados a desempeñar un papel importante en la consecución de la acción.*
- F. Expresión subjetiva de la visión de un personaje en movimiento.*
- G. Expresión de la tensión mental de un personaje (pp. 51-52).*

En planos técnicos, el movimiento de la cámara puede ocurrir sobre su eje sin desplazamiento, con desplazamiento sin movimiento de eje o con ambas características. Además del movimiento de la cámara, también se deben considerar los valores de angulación de esta. A modo de resumen, se elaboró una tabla que contiene los distintos valores que se utilizan para describir estos movimientos, lo que incluye a los planos por angulación, la cual se desarrolló a partir de todos los referentes consultados y que se han mencionado:

Movimientos de cámara		
Físicos		Ópticos
Sin desplazamiento	Con desplazamiento	
Panorámica horizontal (<i>pan</i>)	<i>Travelling lateral</i>	<i>Zoom in</i>
Panorámica vertical (<i>tilt</i>)	<i>Travelling vertical</i>	<i>Zoom out</i>
Rotación XY (<i>roll</i>)	<i>Dolly in</i>	<i>Zoom digital</i>
Barrido	<i>Dolly out</i>	<i>Crash zoom</i>
<i>Whip Pan</i>	<i>Travelling circular</i>	<i>Rack zoom</i>
Plano holandés	Plano aéreo	<i>Dolly zoom</i> (físicoóptico)
	Cámara en mano	
	Plano grúa	
	Plano de seguimiento	

	Trayectoria (combinación)	

Angulación	
Normal	Altura de la mirada, estándar que sirve para categorizar al resto.
Picado	Tiende a empequeñecer al individuo, a aplastarlo moralmente bajándolo al nivel del suelo y hacer de él un objeto enviscado en un determinismo invencible y juguete de la fatalidad.
Cenital	Aplasta a los personajes y los hace parecer aún más insignificantes.
Contrapicado	Suele dar una impresión de superioridad, de exaltación y de triunfo, pues aumenta a las personas y tiende a magnificarlas destacándolas en el cielo hasta aureolarlas con una nube.
Nadir	Hace parecer aún más poderosos e imponentes a los personajes y hace que los edificios resulten grandiosos y amenazadores.
Angulación desde donde capta al personaje	
Escorzo	Angulación lateral de 45 frente al personaje. Aporta profundidad a la imagen.
Semidorsal	Angulación dorsal de 45. Vemos parte del rostro y espalda.
Perfil	Lateral. Vemos solo uno de los lados de la cara del personaje.
Frontal	Vemos el rostro y la expresión del personaje.
Dorsal	Desde la espalda del personaje. No se ve el rostro ni expresión.

Es importante anotar otras consideraciones y ejemplos que indica Martin (2002) con respecto a las funciones y usos del travelling, la panorámica y la trayectoria, como complemento a los que se tomaron del diccionario y se expusieron junto con los planos:

- *Travelling vertical es bastante escaso y las más de las veces no tiene otra función más que la de acompañar a un personaje en movimiento. Más interesantes (y excepcionales) son los travelling verticales en donde el eje óptico de la cámara no es ya horizontal sino vertical. En el caso del travelling hacia adelante, la cámara parece bajar en caída libre para expresar el punto de vista subjetivo de un personaje que se cae al vacío.*
- *El travelling lateral más bien suele tener una función descriptiva.*
- *Travelling hacia atrás (Dolly out) puede tener varios sentidos:*
 - *Conclusión.*
 - *Alejamiento en el espacio.*
 - *Acompañamiento de un personaje que avanza y cuyo rostro resulta dramáticamente importante que permanezca visible.*
 - *Despreocupación psicológica.*
 - *Impresión de soledad, de abrumamiento, de impotencia y de muerte.*

- *El travelling hacia adelante (Dolly in), que es con mucho el más interesante, tal vez porque es el más natural: corresponde, en efecto, al punto de vista de un personaje que avanza o bien a la proyección de la mirada hacia un centro de interés.*
 - *Introducción. ○ Descripción de un espacio material.*
 - *Relieve de un elemento dramático importante.*
 - *Paso a la interioridad.*
 - *El travelling hacia adelante expresa, objetiviza y materializa la tensión mental (sensación, sentimiento, deseo, idea violentos y súbitos) de un personaje.*
 - *Objetivo: la cámara no adopta el punto de vista del personaje sino el virtual, del espectador.*
 - *Subjetivo: la cámara reemplaza exactamente a la mirada del personaje cuyo contenido mental hay que expresar. El travelling se llamará “realista” si el personaje avanza.*
 - *Subjetivo no realista: un travelling que, estando inmóvil el personaje-sujeto, expresará de alguna manera la “proyección” de la mirada, el movimiento de la atención y de la tensión mental del héroe hacia un objeto cuya percepción contiene para él una importancia dramática considerable, que puede convertirse en una cuestión de vida o muerte.*
- *Panorámica consiste en una rotación de la cámara en torno de su eje vertical u horizontal (transversal), sin desplazamiento del aparato. Digamos, a título informativo, que se suele justificar por la necesidad de seguir a un personaje o un vehículo en movimiento: ○ Panorámicas puramente descriptivas: tienen por objeto explorar un espacio: a menudo tienen una función introductoria o conclusiva o bien evocan la exploración con la mirada de un personaje que da una ojeada.*
 - *Panorámicas expresivas: se fundan en una especie de trucaje, en un uso no realista de la cámara, destinado a sugerir una sensación o una idea: de este modo, las panorámicas circulares que sugieren la embriaguez del viejo en la boda de su hija.*
 - *Panorámicas que llamaría dramáticas son mucho más interesantes, pues desempeñan un papel directo en el relato. Tienen por objeto establecer relaciones espaciales, ya entre un individuo que mira y la escena o el objeto mirados, ya entre uno o varios individuos, por un lado, y uno u otros varios que observan, por otro: en tal caso el movimiento introduce una sensación de amenaza, hostilidad, superioridad táctica (ver sin ser visto, por ejemplo) por parte de aquel o aquellos a quienes se dirige la cámara en segundo lugar.*
- *La trayectoria, por último, combinación indeterminada del travelling y de la panorámica, efectuada según las necesidades con ayuda de una grúa, es un movimiento bastante excepcional y —por lo general— demasiado poco natural para integrarse por completo al relato, si es puramente descriptivo. La trayectoria, colocada al principio de un film, suele tener la función de introducir al espectador en el mundo que ella describe con mayor o menor insistencia (pp. 54-59).*

Finalmente, a modo de cierre de esta pequeña investigación sobre el movimiento de la cámara en la cinematografía, se quiere parafrasear aquí la advertencia que hace el autor sobre el uso del movimiento de cámara, la cual resuena con lo que decía Meyerhold en cuanto a la inclusión del cine en el teatro: “Los movimientos, si sólo son

una demostración de virtuosismo, casi no tienen más valor que lo anecdótico (desprovistos de significado)” (Martín, 2002, p. 61).

Material referencial de apoyo:

- <https://www.youtube.com/watch?v=0qf1svMgbrw>
- <https://www.youtube.com/watch?v=iN0rf5vUfxc>

Jueves 14 de septiembre de 2023

Sobre la devolución de comentarios respecto al ejercicio de examen: después de revisar los libros de dirección de cada estudiante y observar la propuesta presentada para el ejercicio, se prepara una serie de consideraciones generales sobre las cuestiones que se observan en los ejercicios (importantes también como trabajo autorreflexivo en relación con el estudio):

- Uso excesivo del centro.
- Desbalance en las composiciones y una sensación general de desbalance en algunos ejercicios.
- Muchas zonas del espacio están completamente abandonadas.
- Crear un espacio de juego que sea mucho más interesante y dinámico, ampliando las posibilidades de juego.
- Sensación general de ejercicios planos. Se observa un uso excesivo del primer plano, lo que ocasiona la ausencia de un sentido de profundidad.
- Ampliar la concepción tridimensional del espacio.
- Explorar más el uso de diagonales en la composición del espacio y en el diseño del movimiento.
- Trabajar las entradas y salidas de los personajes.
- Claridad en el espacio físico donde suceden las escenas (cómo es el espacio, qué hay, dónde está).
- Profundizar en la relación con los referentes seleccionados.
- Profundizar en el uso y la relación de los recursos, así como en el viaje que estos realizan y en cómo se transforman.
- Progresión y claridad en las acciones.
- Cómo se prepara y carga el acontecimiento. Cuáles son los acontecimientos y de qué forma modifican la situación.
- Plasticidad corporal. El cuerpo es un elemento plástico, se debe trabajar más profundamente en la corporalidad de los intérpretes y alejarse de las actuaciones descriptivas en las que no ocurre nada en el cuerpo.
- Una imagen vale más que mil palabras. La imagen, por sí sola, debe narrar.
- Dosificación energética y rítmica en los ejercicios.

Viernes 15 de septiembre de 2023

Feriado por las celebraciones nacionales del Día de la Independencia. No habrá sesión de trabajo con el grupo de investigación.

Semana de trabajo 08: del 17 de septiembre al 23 de septiembre

Actividades realizadas

- Investigación y anotaciones sobre la composición de la imagen cinematográfica.
- Preparación de observaciones para la devolución de los exámenes.
- Investigación y anotaciones sobre el proceso de sobreposición de imágenes. ● Sesión de trabajo n.º 4 del grupo de investigación.

Lunes 18 de septiembre de 2023

Sobre la composición de la imagen cinematográfica: se ha intentado profundizar en la cuestión de las técnicas y consideraciones para tener en cuenta al construir la imagen cinematográfica. Anteriormente, se habían anotado algunas consideraciones al respecto al definir el concepto de encuadre, tomadas del diccionario de cine de Königsberg (2004):

Normalmente el centro del encuadre es el lugar donde tiene lugar la acción importante, mientras que el resto del encuadre ha de organizarse de forma que no atraiga la atención más que para ejercer una función de comentario sobre la escena principal. No obstante, se puede distribuir a los personajes y la acción en las diversas áreas del encuadre para lograr ciertos efectos. Los personajes situados en la zona superior del encuadre parecen tener poder sobre los situados en la zona inferior, pero, por otra parte, la parte inferior es el lugar de la estabilidad y es la que recibe nuestra atención de manera más natural. Tendemos a leer un encuadre de izquierda a derecha, de manera que la acción del área derecha atraerá nuestra atención, dejando que el área izquierda sea el lugar donde se produzcan sorpresas repentinas (p. 197).

Lo anterior es únicamente una breve consideración. Existen aspectos técnicos muy precisos en la composición de la imagen en el cine, al igual que en el teatro, que deben ser objeto de estudio. Como referente para el estudio de este tema se usa el libro escrito por el director de cine argentino Simón Feldman (1999), el cual ha sido una excelente guía.

La primera gran consideración que planteó el autor es que la imagen cinematográfica se construye, no es suerte de hacia dónde se apunte la cámara y que se debe pensar en conjunto: “Tanto el sujeto como el cuadro son totalidades que deben considerarse y complementarse mutuamente” (Feldman, 1999, p. 45). Así, advierte el autor, un error inicial es centrar la atención en un elemento (sujeto o entorno) y olvidar los otros. Quien maneja la cámara debe ver simultáneamente, tanto el sujeto que le interesa como su entorno, relacionándolos entre sí (Feldman, 1999).

En cuanto a las consideraciones compositivas, el autor plantea que están aquellas que se relacionan con la composición del plano, del espacio y del tiempo (Feldman, 1999):

- Elementos de composición en el plano:
 - Figura y fondo: cualquier imagen que contenga uno o más personajes u objetos en los que se busca concentrar la atención del espectador debe tener en cuenta el espacio que resta hasta los bordes del cuadro, ya que

cualquier figura inscrita en un plano determina una separación entre los límites de esa figura y el espacio que la rodea. Esos límites son precisos: el borde de la imagen. Cada uno de estos elementos (fondo y figura) debe estar claramente identificado. Uno debe ser dominante y el otro suplementario. No se trata de asignar mayor cantidad de espacio al elemento preponderante, sino de otorgarle mayor importancia, ya sea por perspectiva, contraste u otro recurso.

Esto último es muy importante y se relaciona con la composición espacial del teatro, en el sentido de que una vez definida la figura enfática (en este caso, el fondo o la figura en sí), se plantea una estrategia para enfatizar (darle mayor importancia), ya sea mediante perspectivas, contrastes u otros elementos.

- o Líneas y formas dominantes: los aspectos visuales de una imagen generan estructuras que se identifican con determinadas líneas (verticales, horizontales y oblicuas) y formas (óvalos, rectángulos, triángulos, etc.). En cuanto al cuadro cinematográfico, estos esquemas no pueden tener igual relevancia, debido a que el movimiento y la acción modifican de manera constante las imágenes, sin embargo, inciden en la composición. Al hablar de figuras dominantes en el cine, más que referirse a figuras geométricas, se enfoca en formas significativas, en el sentido de que sean claramente reconocibles por el espectador. En el cine, donde las imágenes se suceden rápidamente, el sentido de cada imagen debe ser aprehendido de forma inmediata por el espectador. Su significación no puede estar comprometida por ángulos forzados. Al componer una imagen antes de la filmación, se debe respetar la identidad de sus componentes con una angulación adecuada.

En resumen, la figura u objeto requiere separarse de su contorno y no confundirse con él. Deben plantearse elementos de contraste, que pueden ser:

- Contrastes tonales
 - Contrastes cromáticos
 - Contrastes ornamentales
 - Contrastes lineales
 - Contrastes de proporciones
- Elementos de composición en el espacio: es importante considerar un factor esencial, la imagen cinematográfica es un plano bidimensional, sin embargo, la realidad que representa es tridimensional. La imagen no puede reproducir la profundidad del espacio en el que nos movemos. Entonces ¿cómo se puede transferir el espacio al plano de la imagen?

- o Perspectiva lineal: la convención clásica consiste en colocar la cámara en una posición oblicua respecto a los fondos, ya que esto acentúa los puntos de fuga y permite imaginar la profundidad de manera directa. Nunca se debe colocar de forma perpendicular, pues esto ofrece una visión generalmente plana. Esta decisión obedece a las necesidades de filmación.
- o Contrastes zonales: se trata de alternar distintas zonas de la imagen, aprovechando el resultado de los contrastes entre medias tintas, claros y oscuros. Si se observa la separación entre dos planos de diferente intensidad tonal, uno parece avanzar y el otro retroceder. Esto se utiliza para sugerir el espacio y la profundidad. Alternar planos de distinto valor tonal contribuye a crear la sensación de espacio.
- o Proporciones diferenciadas: aprovechar la sensación de alejamiento y, por ende, de profundidad, establecida por la diferencia en el tamaño comparativo de personas o cosas. Una figura humana que cubre el cuadro y otra muy pequeña a su lado sugiere inmediatamente, por la educación visual, que la segunda está lejos, no que es más pequeña.
- o Inserción de objetos suplementarios: colocar elementos entre el personaje y la cámara para dar una idea del espacio que los separa: hojas, flores, fragmento de automóvil, una cabeza parcialmente visible (relacionada con el ambiente y la acción).
- o Zonas nítidas y fuera de foco: en determinadas ocasiones, puede ser la solución más adecuada para resolver no solo la sensación del espacio, sino también la transferencia de la atención del espectador de un punto a otro. El foco generalmente pasa del personaje a otro punto y viceversa.
- Elementos de composición en el tiempo: el tiempo conduce y determina la validez de uno u otro método de composición de las imágenes, al someterlos a la dinámica del movimiento. El movimiento anula, a menudo, por su sola existencia, los demás componentes del cuadro; los transforma, les impone su ritmo y capta y conduce la atención del espectador. Asimismo, el movimiento puede ser un elemento unificador.
 - o Tiempo y movimiento: el cambio de ubicación de una persona u objeto dentro del cuadro, producido entre una toma y la siguiente, puede generar la ilusión de movimiento, aunque este no se haya producido. El tiempo transcurrido entre una y otra posición determina la sensación de movimiento.

Al compaginar dos tomas en las que un personaje cambió de lugar en el cuadro, sin que la acción lo sugiera o el contorno haya cambiado, puede

producirse un lamentable y humorístico efecto de desplazamiento instantáneo.

- o Dirección y velocidad: las relaciones de dirección y velocidad deben considerarse desde un doble ángulo: continuidad y contraste. La continuidad permite restablecer una unidad lógica entre las diferentes tomas. El contraste acentúa el carácter de cada parte, al oponerle previamente una escena contraria.
- o Diversificación: hemos hablado de la importancia de las diferencias, que se exaltan mutuamente, en el terreno pictórico. Esto debe aplicarse también durante el desarrollo de una película, no solo porque permite una gran riqueza formal, sino porque, si las diversificaciones se vinculan inteligentemente al contenido del *film*, permiten retener el interés del espectador.

Proyecciones del movimiento: el movimiento sugerido se proyecta fuera de la imagen. La dirección y el carácter de una mirada que observa algo más allá del cuadro, la tensión despertada por un sonido en *off* y el resultado de una acción cuyo origen se desconoce.

De todas estas consideraciones anteriores que menciona el autor, las que se relacionan con la composición en el espacio parecen particularmente importantes, ya que abordan el problema de la bidimensionalidad de la imagen y las maneras de transferir la tridimensionalidad del espacio real. Estas técnicas de construcción de profundidad en la imagen, combinadas con una composición espacial que favorezca la tridimensionalidad, son clave para alcanzar esa sensación espacial que le gustaría trabajar al autor del presente documento, en oposición a lo plano que puede llegar a verse el espacio al incluir la imagen.

Martes 19 de septiembre de 2023

Sobre la clase de puesta en escena: principalmente, se destinó la clase del día de hoy para conversar sobre el examen que presentaron la clase pasada y ofrecer las observaciones que se anotaron para cada ejercicio. Este trabajo es la base de la escena que continuarán desarrollando como examen final del curso y se basa en textos que ellas y ellos mismos escribieron en el curso de dramaturgia. Las observaciones que se prepararon se resumen en:

- El uso excesivo del centro, del primer plano y de la frontalidad convencional teatral resulta poco orgánico. La acción se concentra en el centro inferior.
- Sensación general de un espacio desbalanceado. Se debe revisar, afinar y, en algunos casos, replantear cada composición.
- ¿Dónde sucede la acción que se plantea? ¿Cómo es ese lugar? ¿Qué hay en él? Busquen referentes y concreten la propuesta espacial de la ficción que desarrollan.

- No hay sensación de profundidad en las composiciones; todo se presenta en primer plano, lo que hace que los ejercicios se vean un poco planos. Se deben utilizar las diagonales en el espacio para crear tensión y profundidad.
- ¿Por qué utilizan esos recursos? Es importante tener claridad sobre lo que buscan al incorporar dichos recursos.
- Exceso de actuaciones descriptivas. Asumir el cuerpo como un elemento plástico y compositivo de la escena.
- Discursos de poder a partir del juego con la altura y los niveles.
- Planificar el movimiento de cada figura no es un proceso aleatorio.

Miércoles 20 de septiembre de 2023

Sobre el planeamiento de la sesión de trabajo n.º 4 del grupo de investigación: se dedica la sesión de esta semana al trabajo de exploración con la luz, específicamente utilizándola como un elemento texturizador en la imagen. Para este trabajo consideraremos la fuente de luz (proyectores, equipo de iluminación) y las maneras en las que se pueda manipular para crear efectos sobre el espacio o la imagen en cámara. Además, se incorporarán contraluces y sombras en la exploración.

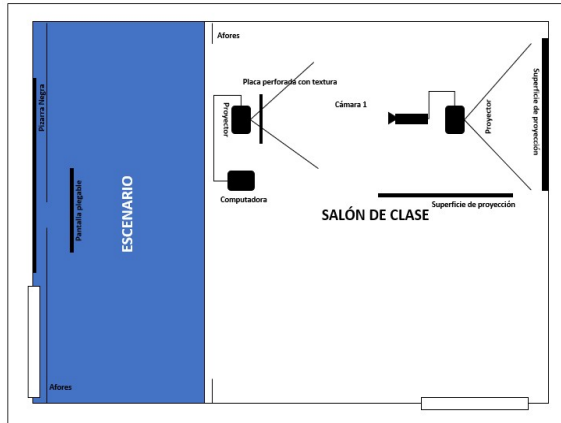
- Saludo inicial.
- Breve discusión sobre qué es una imagen escénica.
- Configuración grupal de estación de trabajo en el espacio: pequeña composición escénica con un biombo con tela, proyección con cámara en vivo sobre una superficie y proyección de imagen desde una computadora: o Explorar la texturización con luz sobre el rostro y el cuerpo. Se utilizan telas para generar brillo. o Explorar la composición escénica mediante retroproyección y contraluz. Utilizar un video con imágenes en *zapping* para la proyección y emplear una cámara en directo en primer plano de los ojos de la actriz.
- Discusión y reflexiones de cierre: detalles formales de las sesiones. • Cierre.

Jueves 21 de septiembre de 2023

Clase-exposición con la productora invitada Alicia Meyer, directora de los cuatro teatros estatales del país, sobre la producción artística en El Salvador.

Viernes 22 de septiembre de 2023

Sobre la sesión de trabajo n.º 4 con el grupo de investigación: hoy, en la sesión de trabajo, tuvimos un hallazgo muy interesante mientras realizábamos un ejercicio con cámara en directo. Movíamos una superficie de proyección de tela que recibía retroproyección (proyección por detrás). Cuando quitamos la pantalla, la luz de ese proyector pasó directamente y se proyectó sobre una pared que se encontraba al frente. Esta pared ya estaba recibiendo la imagen de otro proyector. De esta forma, los dos proyectores terminaron proyectando sobre la misma superficie, con una imagen superponiéndose a la otra.



Una de las imágenes proyectadas era una pintura de color amarillo y negro y la otra una cámara transmitiendo en directo. Debido a la intensidad del color, la imagen amarilla sobresalía y eclipsaba a la imagen de la cámara en directo, la cual pasaba desapercibida. Sin embargo, al colocar un actor frente al proyector que proyectaba la imagen amarilla, se generaba una sombra del cuerpo en la proyección, revelando la imagen que se encontraba por debajo, es decir, la cámara en directo.



Al reflexionar un poco al respecto, se puede afirmar que este procedimiento que se obtuvo al proyectar ambas imágenes en una misma superficie es equivalente al proceso de la superposición de imágenes en la fotografía, donde dos imágenes se superponen para crear una tercera:



Este efecto puede presentarse de dos maneras: se pueden combinar dos imágenes distintas para crear una tercera, como lo muestra el ejemplo. La otra forma consiste en

combinar dos imágenes iguales, modificando valores como el color o la posición para alcanzar efectos específicos.



Autor desconocido, tomada de instax.com.mx/blogs/blog-instax/la-doble-exposicion-unfallo-que-nos-encanta

El procedimiento se realiza tanto en imagen digital, relacionado con el término de superposición, como en la fotografía análoga, donde se asocia con el término doble exposición, debido al método técnico de exponer sobre el mismo fragmento de cinta filmica, en dos ocasiones. Esta técnica se ha trasladado al campo de la cinematografía, que la utiliza como un recurso narrativo visual, aplicando diversas funciones. Esto último se amplía con la definición de ambos conceptos tomada del diccionario técnico de cine:

- “Sobreimpresión: Aparición simultánea de dos o más imágenes, una sobre otra, en el mismo fotograma. También llamada doble exposición cuando sólo se utilizan dos imágenes” (Konigsberg, 2004, p. 509).
- *Doble exposición: Sobreimpresión de dos imágenes, una encima de la otra, que se obtiene al exponer dos veces un mismo fragmento de película. La doble exposición es una técnica que se emplea a propósito en la cinematografía profesional para (1) mostrar los recuerdos, los pensamientos o los sueños de una persona mientras aparece en la pantalla; (2) crear fantasmas u otros efectos sobrenaturales en una imagen del mundo físico real; (3) comentar la escena principal mediante algún contraste o metáfora visual que se muestra al mismo tiempo que la escena; (4) sugerir un cambio en el tiempo mediante el encadenado de dos escenas* (Konigsberg, 2004, p. 174).



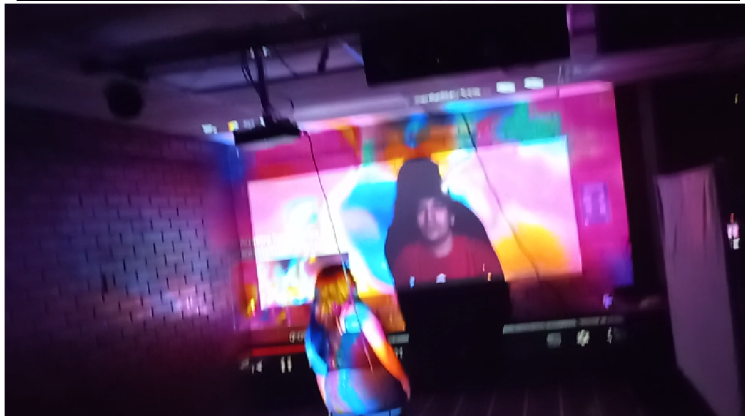
Sobreimpresión en *Kill Bill*, dirigida por Quentin Tarantino, se utiliza para evocar un recuerdo del personaje

El procedimiento del croma (uso de pantalla verde) es, en sí mismo, un método de sobreimpresión.

De vuelta al ejercicio realizado en la sesión, lo que resultó más interesante no fue tanto la sobreimpresión de ambas proyecciones en la superficie, ya que, debido a la intensidad de la primera imagen, la segunda no se notaba. Sería necesario ajustar la intensidad de las imágenes para lograr que ambas sean visibles o modificarla según la imagen que se desee resaltar. Esto fue precisamente lo que resultó interesante, porque al colocar algún tipo de objeto o persona que generara sombra sobre la proyección, se revelaba la imagen que se encontraba detrás, casi como una sorpresa. En este caso particular, en virtud de que la imagen inferior era una cámara en directo, se generaba un efecto con un gran potencial narrativo.

Por otro lado, realizamos una pequeña exploración que consistía en mantener la cámara en directo, enfocando un primer plano del rostro de un actor, con un fondo negro para intentar difuminar los bordes de la imagen y generar la sensación de que esta cabeza flotaba. En la escena, una actriz se colocaba frente a la proyección, a un costado, de manera que la proyección de la cámara no era visible aún (se encontraba en el centro). Al caminar por el espacio, la sombra de la actriz en la proyección se desplazaba hasta llegar al lugar donde se revelaría la imagen detrás.

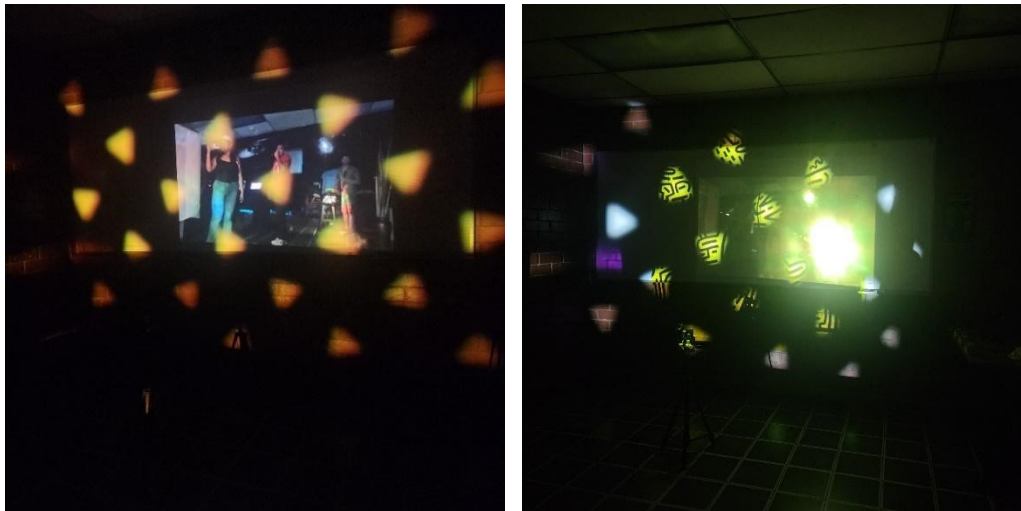




Pensando en la dinámica de este recurso de la sobreimpresión en el ámbito de proyección, cada una de las imágenes que generan los proyectores se puede tratar como una capa de luz que se coloca sobre la superficie. Se puede jugar con estas capas para lograr efectos con la luz y la imagen en el espacio. De la misma forma en la que la actriz situada frente al proyector generaba una sombra que permitía revelar la otra imagen, se pueden utilizar otros elementos para generar esa sombra; cualquier objeto que se coloque frente al proyector lo hace. Esto ofrece múltiples posibilidades, ya que se trata de un juego de bloquear y permitir el paso de la luz al espacio.

Una de las sillas del lugar tiene perforaciones en manera triangular en el respaldo que, al colocarse frente al proyector (a modo de filtro), imprimía ese patrón en el espacio y lo

texturizaba, además, fragmentaba la imagen proyectada. Esto nos resultó muy interesante. El siguiente paso que se considera es explorar las probabilidades de ese filtro que se coloca frente al proyector, utilizando distintos patrones, formas e instrumentos, buscando establecer relaciones entre la forma del patrón, la imagen que fragmenta, la acción escénica y, en definitiva, el conjunto.



Filtro colocado frente al proyector en el espacio

Por último, al inicio de la sesión, se retoman las exploraciones sobre texturas en la imagen con cámara en directo, utilizando luces, telas y proyección. Particularmente, con la luz, quisimos jugar con la forma en la que se afecta la imagen según la dirección de donde esta provenga. En un primer plano del rostro de la actriz movimos un foco de luz alrededor.

Se considera que se debe investigar y explorar las técnicas de iluminación de personajes que se utilizan en el cine en cada plano. Existe una relación que merece ser analizada entre la iluminación de la escena y la forma en la que afecta la imagen en cámara. Este era uno de los objetivos de esta actividad, pero es necesario investigar esos esquemas de iluminación, como la famosa luz Rembrandt para retratos, por ejemplo.

Semana de trabajo 09: del 24 de septiembre al 30 de septiembre

Actividades realizadas

- Anotaciones sobre la técnica de exposición fotográfica.
- Preparación y devolución de observaciones sobre la presentación de escenas y referentes seleccionados por las personas estudiantes. ● Sesión de trabajo n.º 5 con el grupo de investigación.

Lunes 25 de septiembre de 2023

Como parte del trabajo de exploración de la imagen en escena, se identificó la necesidad de profundizar en los aspectos técnicos del uso de la cámara de fotografía y en los elementos que intervienen al tomar una foto. Por ese motivo, el autor del presente documento decidió inscribirse en un curso de fotografía en la UCA y quisiera incluir en esta sistematización anotaciones importantes que tomó respecto al tema:

- Tríada de la exposición: la función de los tres valores de la tríada (ISO, apertura y velocidad) es proporcionar la luz necesaria para una exposición adecuada de la fotografía.
- La apertura corresponde al número f. Indica, valga la redundancia, cuán abierto o cerrado está el lente, cambiando la cantidad de luz que entra. Cuanto más pequeño es el f, más abierto está. Cuanto mayor es el f, más cerrado está.
Aperturas luminosas: 2.8, 2.0, 1.8, 1.4, 1.2 Aperturas cerradas: 3.5, 4.5, 5.6, 8, 16, 22, 27.
- Velocidad: define por cuánto tiempo se da la exposición. Se debe considerar que 1 segundo de exposición ya es excesivo en fotografía, ya que esas velocidades constituyen fotografía de larga exposición. Luz: 30", 15", 10", 5", 1".
-Luz: 1/2, 4, 10, 60, 100, 125, 500, 1000, 2000, 4000.
- ISO: capacidad o sensibilidad de la cámara para percibir la luz. Cuanto menor sea el número, menos sensible es la cámara; en cambio, cuanto mayor sea el número, más sensible es. Sin embargo, es importante recordar que los valores altos de ISO generan ruido y grano en la imagen, lo que compromete la nitidez de la fotografía que se toma.
- La combinación de los valores de estos números es relativa al tipo de imagen que se desea tomar.
- Los rangos que más se utilizan de apertura son 3.5, 4.5, 5.6, 8 y 11.
- Para obtener una foto de alta velocidad, se debe configurar el modo de disparo en continuo o ráfaga y la cámara en modo de prioridad de velocidad, a una velocidad de 1/4000. Además, se debe ajustar el ISO según sea necesario, pero se recomienda utilizar luz artificial en caso de que la imagen presente poca exposición debido a la velocidad tan rápida, en lugar de aumentar el ISO, para evitar la aparición de grano.



Martes 26 de septiembre de 2023

Sobre la clase de puesta en escena: elección de escena y presentación de referentes iniciales para conceptualizar y ejecutar un breve ejercicio escénico final, en el cual las personas estudiantes puedan practicar y, principalmente, jugar con los fundamentos de la puesta en escena que hemos estudiado durante el semestre.

Los textos sobre los cuales trabajarán son aquellos que escribieron en la clase de dramaturgia. El desafío que se estableció consiste en que, en su ejercicio práctico, deben realizar una síntesis de un máximo de 10 minutos de sus textos. Por lo tanto, deben ajustar la dramaturgia para alcanzar esta estructura.

Jueves 28 de septiembre de 2023

Continúa la presentación de la escena, el resumen dramático elaborado y los referentes iniciales en la clase de puesta en escena.

Viernes 29 de septiembre de 2023.

Sobre la sesión de trabajo n.º 5 del grupo de investigación: taller de trabajo con cámara, impartido por Hugo Mata Parducci, se contempló un repaso breve de planos, encuadre, angulación y movimientos de cámara.

Como ejercicio práctico con la cámara se realiza una *salida de rodaje* a los alrededores del *campus*, donde tomamos distintos planos y practicamos los movimientos de cámara.

Material de registro audiovisual:

https://drive.google.com/drive/folders/1G3KCU2xrM6GNO1GtE81y07_61c467kpf?usp=drive_link

Semana de trabajo 10: del 01 de octubre al 07 de octubre

Actividades realizadas

- Investigación y anotaciones sobre las partes del guion cinematográfico.
- Preparación de observaciones para devolver el avance 1.
- Investigación y anotaciones sobre el guion técnico cinematográfico. ● Sesión de trabajo n.º 6 del grupo de investigación.

Lunes 2 de octubre de 2023

Sobre el guion cinematográfico: uno de los aspectos organizativos clave de los procesos creativos audiovisuales, independientemente de su naturaleza o género, es la creación del guion, que define la progresión y los encadenamientos de una serie de acciones en el tiempo, los cuales terminarán por revelar en conjunto la historia que se cuenta. Previamente, se habían hecho anotaciones sobre el encuadre, la escena y la secuencia, definiendo cada una de estas partes como componentes o unidades dentro de un guion. Estos son solo un par de elementos, pero en realidad, hay otros que son vitales en el momento de narrar.

Se considera que, al final del día, el guion es una estructura que permite organizar la narración de manera coherente para transmitir un discurso sobre el tema que se trate. El teatro tiene sus estructuras dramáticas y el cine tiene el guion. Es importante comprender un poco cuáles son estas partes del guion que permiten establecer el relato cinematográfico si se desea incorporar como recurso en trabajos escénicos, no solo desde un punto de vista formal de conocer el *cómo se hace*, sino también para encontrar posibles puntos de diálogo entre la narración teatral y la cinematográfica. Pensando también en el ejercicio que se realiza en el grupo esta semana, es conveniente repasar esta información con el objetivo de crear un guion como tal, pero para tener algún tipo de pauta.

Para el estudio de las partes del guion se utiliza un libro de Michel Chion (1989) titulado *Cómo se escribe un guion*, particularmente el Capítulo 7. “Se trata de considerar el guion como línea, como curva. Considerarlo también como una marcada progresión en puntos destacados, que conducen en principio de un punto a otro” (p. 122).

1. Progresión continua: significa que la tensión dramática se concibe para crecer hasta el final, hasta el clímax. Esto implica que los acontecimientos más impresionantes y, sobre todo las emociones más intensas, están previstas para el final de la película, al término de la subida.

Se aconseja no iniciar un *film* con un acontecimiento tan fuerte que no permita ninguna progresión. No se recomiendan caracterizaciones extremas, que congelan de inmediato a un personaje o a una situación en un estado bloqueado.

2. Clímax: punto culminante en emoción, dramatismo e intensidad de su progresión dramática. Si el guion está concebido en el sentido de una progresión dramática

continua (modelo más corriente), el clímax debe, en principio, situarse hacia el final. El clímax no es forzosamente un efecto teatral, es decir, un giro inesperado de la situación. Por el contrario, puede ser un enfrentamiento esperado y visible.

3. Escenas y secuencias: la secuencia, unidad más grande, se define como una serie de escenas agrupadas según una idea común, un bloque de escenas. Esta es la unidad de una acción compleja (aunque única) que se desarrolla a través de varios lugares y omite momentos innecesarios. La escena es una unidad más pequeña, todavía considerada análoga a las que ofrece el teatro, en la que el tiempo transcurre de manera continua.
4. Actos: se aconseja construir un guion dividiéndolo en tres actos, según el modelo antiguo Exposición / Peripetia / Catástrofe o, Si se Prefiere, Exposición / Conflicto / Resolución o Desenlace.
5. Exposición: parte inicial del guion en la que se presentan al espectador los diferentes elementos y puntos de partida a partir de los cuales la historia que se cuenta puede funcionar. Citando a Veber (s. f.), se indica que:

La exposición es la cosa más difícil del mundo, ya que se quiere dar un máximo de información en un mínimo de tiempo. La regla de la exposición es que no debe parecer lo que es: una exposición. El arte de la exposición consiste en dramatizar una comunicación de informaciones (s. p.).

6. Gancho, cebo, *teaser*: es, en un *film*, el acontecimiento impresionante, extraño, sorprendente y todavía enigmático que se sitúa al inicio de la historia para captar el interés, en lugar de que esta ficción comience simplemente por exponer el *statu quo* de los personajes. A menudo, esta escena impactante de apertura se encuentra situada antes de los títulos iniciales. Debe calcularse de acuerdo con toda la construcción del *film* y con la progresión que se desea crear.
7. Desenlace: cualquier guion conduce, en un principio, a un desenlace que, en la mayoría de los casos, se supone que debe resolver (o por lo menos dar respuesta) a cada uno de los conflictos expuestos a lo largo del relato. La regla ancestral del buen desenlace exige, en principio, que este nazca de la propia historia, de los elementos de dicha historia y no de la intervención mágica e inoportuna de un elemento exterior.
8. Efecto teatral: el *plot point* es un giro brusco que modifica la situación y la relanza de manera imprevista, bien sea la intrusión de un elemento o de un personaje nuevo, un cambio de fortuna, la revelación de un secreto o una acción que se encamina hacia el sentido contrario al que se esperaba.

Martes 3 de octubre de 2023

Sobre el avance 1 del ejercicio final de puesta en escena y preparación de devoluciones: hemos decidido enfocar el curso, desde ahora hasta el cierre del semestre, en elaborar las escenas finales, asignando tareas prácticas todas las semanas, con el objetivo de comenzar a ensamblar el esqueleto de esos ejercicios y dedicar el próximo mes a pulir y dar forma definitiva. Iniciamos hoy con la muestra del primer avance, que corresponde a la primera unidad de las escenas que han decidido montar. Antes de esta etapa han tenido un proceso de trabajo de mesa y *curación* de esos textos. La devolución formal de observaciones sobre el avance es el próximo jueves.

Dos estudiantes en concreto han realizado propuestas escénicas que incorporan el uso de la imagen y el video y han solicitado ayuda en la ejecución técnica. Por lo tanto, se trabajará con ellas una vez que hayan construido este esqueleto de sus ejercicios. Para avanzar, sin embargo, se les dejó la tarea de formalizar la propuesta, lo que incluye referentes, diseños espaciales, así como intenciones y deseos expresivos que deseen asignar a este recurso que incorporarán.

Parte de la experiencia que se plantea en relación con estos ejercicios es que las chicas se acerquen a las sesiones del grupo de investigación durante el mes de noviembre, para que puedan explorar y, en conjunto, construir la propuesta.

Miércoles 4 de octubre de 2023

Sobre el planeamiento de la sesión de trabajo n.º 6 del grupo investigativo: se plantea como continuación del trabajo de exploración que se realizó la semana pasada sobre cámara. Específicamente, se quiere reforzar lo referente a tipos de planos, encuadre, movimiento y angulación de cámara. Además, se desea introducir y practicar el proceso de creación de guiones técnicos para procesos audiovisuales. De este procedimiento en particular, interesa no solo el desglose y listado que se realiza de planos, sino también el proceso creativo que subyace al concebir e imaginar no solo la situación o acción, sino cómo es captada mediante la imagen cinematográfica. El simple hecho de describir esa imagen y movimiento en términos técnicos propios del lenguaje es un ejercicio fundamental en el proceso de aprender a pensar las imágenes que se compondrán.

Para este ejercicio, se propone realizar un cortometraje breve, de creación espontánea, que conciba, produzca y dirija el grupo, como medio para la exploración.

- Saludo inicial.
- Presentación y discusión del video sobre qué es y cómo crear un guion técnico.
 - Presentación y discusión del video sobre elementos del guion cinematográfico.
- Lluvia de ideas grupal y establecimiento de una situación base para el cortometraje.
- Análisis de la situación y definición de un guion técnico de rodaje.
- Rodaje en la universidad.
- Observación y organización del material rodado.

- Cierre.

Jueves 5 de octubre de 2023

Sobre el curso de puesta en escena: para la clase, se preparan y exponen las observaciones sobre los ejercicios del primer avance mostrados en la clase pasada. Las observaciones se resumen en:

- No vi a nadie calentar con sus equipos antes de presentar. Ese espacio es un ritual de preparación con el elenco.
- Separar las figuras, darles aire, abrir las composiciones y jugar más con las zonas del espacio periférico es fundamental. Es difícil crear tensión si todas están superpuestas.
- Preparar partituras corporales y afinarlas. El movimiento no es al azar, se debe conceptualizar y ensayar. Cada actor debe tener clara su partitura, segundo a segundo, en escena.
- Acción dramática y viaje de los elementos.
- Utilizar la altura y los niveles como elementos para establecer relaciones de poder.
 - Repensar las entradas y salidas de los personajes.
- La imagen dice más que las palabras. Conceptualicen sus composiciones para que hablen por sí solas.
- Cómo se construye el acontecimiento. Existe una progresión de acciones que conduce a que sucedan eventos; no se deben pasar por alto esos tiempos necesarios para establecer la información requerida que permita comprender lo que acontece y los giros que se presentan.
- Deambular por el espacio no constituye movimiento. Existe un serio problema con el deambular de los personajes en escena. Este comportamiento los hace parecer débiles, ya que se observa un exceso de movimiento parásito que demuestra que el actor no sabe qué hacer. El movimiento debe entenderse como acción.
- Los conflictos entre personajes se aprecian mejor cuando existe distancia entre las figuras. Gritar y estar encima de uno al otro en medio del enojo no resulta tan interesante.

Viernes 6 de octubre de 2023

Sobre la sesión de trabajo n.º 6 del grupo de investigación: para el cortometraje que comenzamos a grabar actualmente, fue necesario elaborar un guion técnico que plasmara la concepción que tuvimos, tanto de la imagen como del movimiento de la cámara. Este proceso es vital y existen diversas maneras de elaborar dicho guion. Finalmente, lo que importa es que logre transmitir al equipo de trabajo la información necesaria para captar la imagen tal como se concibió. Es importante tener en cuenta que esta guía es fundamental dentro de todo procedimiento cinematográfico, como elemento organizador del trabajo. Sin embargo, sus valores pueden modificarse durante el rodaje, donde tienen la posibilidad de surgir nuevas ideas o descubrirse que lo que se traía no funciona, entre otros aspectos.

Como concepto, el guion técnico se define en el diccionario técnico de cine como la última versión de un guion cinematográfico, que utiliza el director durante el rodaje. El guion técnico, que incluye tanto indicaciones de cámara como diálogos y acciones, se desglosa en escenas individuales, enumerando los planos en orden consecutivo. El guion técnico da lugar, a la vez, al orden diario de rodaje, que determina los planos y escenas que se filmarán cada día y el orden en el que se rodarán (Konigsberg, 2004).

Nuestro corto no cuenta con un guion literario de base, sino que se fundamenta en la definición de una serie de acciones que componen una situación inicial, la cual improvisamos en el momento.

En el proceso de establecer una plantilla para el desglose de los planos, hemos tomado como referencia dos videos que describen detalladamente el procedimiento y los tipos de guion técnico según el tipo de proyecto. Además, se exponen otros procesos que se relacionan con esta etapa de una producción audiovisual, como la planta de cámara y el *storyboard*.

<https://www.youtube.com/watch?v=e6DzBapSXXI>
Guion técnico

<https://www.youtube.com/watch?v=2qiB7gsLFUY> Guion literario: estructura de tres actos.

Como plantilla general, hemos trabajado, a partir de los referentes consultados, en anotar en el guion el número de escena, el número de plano, la descripción del plano (valor de plano, ángulo y movimiento de cámara) y el sonido del plano.

Escena	# de Plano	Descripción (Plano/movimiento)	Personas acción	Sonido	3 Secuencias acciones	Con despl	Sim despla
1	1	Planos generales cámara fija	Personas en el medio ambiente	ambiente		travelling	travelling
	2	Plano medio cámara fija	Personas en el medio ambiente	ambiente		Roll in	Roll x4
	3	Plano general cámara pan Dere	Personas en el medio ambiente	ambiente		Roll out	Roll x4
	4	plano detalle del menú cámara fija	Personas en el medio ambiente	ambiente		Roll out	Roll x4
	5	plano detalle de la persona que se levanta	Personas en el medio ambiente	ambiente		Roll out	Roll x4
	6	plano detalle de la persona que se levanta	Personas en el medio ambiente	ambiente		Roll out	Roll x4
	7	plano detalle de la persona que se levanta	Personas en el medio ambiente	ambiente		Roll out	Roll x4
	8	plano detalle de la persona que se levanta	Personas en el medio ambiente	ambiente		Roll out	Roll x4
	9	plano general cámara fija	Personas en el medio ambiente	ambiente		Roll out	Roll x4

Escena	# de Plano	Descripción (Plano/acción/cámara)	Personaje acción	Sonido	3 Secuencias acciones	Con despl.	Sim. despla.
	10	plano general de la casa	personaje			Travel vertic	fig. vertical
	11	plano medio de la casa	personaje			Roll in	Roll xy
	12	plano medio de la casa	personaje			Roll out	Barido
	13	plano medio de la casa	personaje			Ordo	Holandes
	14	plano medio de la casa	personaje			Plano aéreo	
	15	plano medio de la casa	personaje			Cámara enano	
	16	plano medio de la casa	personaje			Sequencia	
	17	plano medio de la casa	personaje				
	18	plano medio de la casa	personaje				
	19	plano medio de la casa	personaje				
	20	plano medio de la casa	personaje				
	21	plano medio de la casa	personaje				
	22	plano medio de la casa	personaje				
	23	plano medio de la casa	personaje				
	24	plano medio de la casa	personaje				
	25	plano medio de la casa	personaje				
	26	plano medio de la casa	personaje				
	27	plano medio de la casa	personaje				
	28	plano medio de la casa	personaje				
	29	plano medio de la casa	personaje				
	30	plano medio de la casa	personaje				

Escena	# de Plano	Descripción (Plano/acción/cámara)	Personaje acción	Sonido	3 Secuencias acciones	Con despl.	Sim. despla.
	22	plano general de la casa	personaje			Travel vertic	fig. vertical
	23	plano medio de la casa	personaje			Roll in	Roll xy
	24	plano medio de la casa	personaje			Roll out	Barido
	25	plano medio de la casa	personaje			Ordo	Holandes
	26	plano medio de la casa	personaje			Plano aéreo	
	27	plano medio de la casa	personaje			Cámara enano	
	28	plano medio de la casa	personaje			Sequencia	
	29	plano medio de la casa	personaje				
	30	plano medio de la casa	personaje				
	31	plano medio de la casa	personaje				
	32	plano medio de la casa	personaje				
	33	plano medio de la casa	personaje				
	34	plano medio de la casa	personaje				
	35	plano medio de la casa	personaje				
	36	plano medio de la casa	personaje				
	37	plano medio de la casa	personaje				
	38	plano medio de la casa	personaje				
	39	plano medio de la casa	personaje				
	40	plano medio de la casa	personaje				

Guion técnico de rodaje

El proceso de rodar, si bien ha sido valioso y ha permitido crear el material base del corte, no era el objetivo central de la dinámica de hoy. El interés principal era ejercitar la capacidad de concebir la imagen cinematográfica y describirla, puesto que requiere no solo el empleo de un lenguaje técnico muy específico, sino también una forma de pensar la acción, su movimiento y progreso en el espacio en función de la presencia de la cámara. Formalizar este guion técnico supuso un trabajo de seleccionar qué porción de la realidad de la vida del personaje queríamos presentar y cómo se iba a hacer. Este era el verdadero foco.

Se quisiera mencionar una consideración importante con respecto al proceso de rodaje y a la importancia de un adecuado trabajo de planeamiento y creación del guion técnico. La organización, efectividad y potencial de las imágenes dependen, en gran medida, del nivel de trabajo previo y de la elaboración de estos guiones. Pueden surgir nuevas ideas durante el procedimiento de rodaje, pero el trabajo debe realizarse, ya que posibilita la obtención de mejores resultados en dicho proceso.

El rodaje debe diseñarse para ser lo más efectivo posible, puesto que en él se construye la insustituible materia prima de una película, como indica Feldman (1999). Si bien el montaje y la edición, como herramientas, permiten realizar ciertas modificaciones al material filmado y, en ocasiones, salvarlo, no se debe asignar toda esa carga al montaje. El material filmado es la materia prima; cuanto mejor se logre, mejores resultados se obtienen.

Semana de trabajo 11: del 8 de octubre al 14 de octubre

Actividades realizadas

- Preparación de observaciones para devolver el avance 2 de la puesta en escena.
- Preparación de la propuesta para el documental.
- Convocatoria para el taller de *videomapping* y la ponencia. ● Sesión de trabajo n.º 7 del grupo de investigación.

Martes 10 de octubre de 2023

Continúa la presentación de ejercicios correspondientes al avance 2 de las escenas de las personas estudiantes en el curso de puesta en escena.

Inicia el trabajo de concepción y planificación de la actividad propuesta, que consiste en elaborar un pequeño documental audiovisual en el cual se puedan aplicar las habilidades técnicas y artísticas que se estudian sobre el lenguaje cinematográfico. Para redactar la propuesta se han consultado dos textos sobre el documental y sobre el guion en el cine documental:

- Video documental: *Verdades vulnerables*, por Irene Dada Guerrero. ● El guion en el cine documental, por Patricio Guzmán.

Idea general de la propuesta: se propone realizar una entrevista documental breve (máximo 5 minutos) a la directora, actriz y gestora cultural salvadoreña Egly Larreynaga. El tema central de la discusión consiste en sus procesos y mecanismos de conceptualización y creación de sus puestas en escena (su poética personal de elaboración), considerando el trabajo que realiza con las agrupaciones La Cachada Teatro y Teatro del Azoro. Como complemento a este tema central, se plantea también una introducción a su biografía, formación artística y contexto del lugar y las condiciones en las que desarrolla su trabajo, junto con una breve discusión sobre el poder transformador del arte en su vida.

1. Selección y estudio del tema

- Tema: los procesos y mecanismos de conceptualización y creación de las puestas en escena de Egly Larreynaga.
- Premisa: ¿Cómo logra el establecimiento de momentos escénicos tan potentes como la escena de agresión sexual en la obra *Algún día*, utilizando elementos de apariencia sencilla, como una escoba?

2. Metodología del trabajo por realizar

Para la generación del material necesario para el ensamblaje del documental, se propone:

- Entrevista a cámara con Egly Larreynaga.
- De ser posible y si la directora y las integrantes de las agrupaciones se sienten cómodas, se plantea la opción de asistir a un ensayo o actividad

del grupo (función), donde se pueda captar material complementario a la entrevista y observar a la directora *en acción*.

- Obtención de material de archivo (fotografías y videos) de montajes, ensayos y documentación previa realizada por las agrupaciones.

Cabe aclarar que cualquier gasto incurrido en la producción del material o por mi presencia en el ensayo o actividad es asumido por mí y que estas propuestas están sujetas a la comodidad de las integrantes de las agrupaciones con mi presencia.

3. Escaleta y elementos formales

Elementos que se desean trabajar en el ámbito de imagen:

- Material de archivo.
- Entrevistas breves con Egly Larreynaga.
- Material complementario en el que se abordan y ejecutan acciones e interacciones propias que ocurren en el ensayo o actividad.
- Fotografía y video estático.

Elementos que se desean trabajar en el ámbito de sonido:

- Sobreposición de voz.
- Silencios.
- Sonido sincrónico.

Planos y tomas secundarias:

- Planos generales, planos medios y planos de detalle durante la entrevista y la actividad.
- Contraplanos.
- Planos de seguimiento.
- Planos complementarios de los espacios.
- Material de archivo.

Escaleta de segmentos (no necesariamente en el orden en que se montará):

- Introducción al contexto del lugar y de las condiciones en las que ejerce su trabajo de dirección.
- Anotaciones biográficas sobre su vida y formación.
- Anotaciones sobre por qué se trabaja con ella y con su trabajo.
- Desarrollo del material de la entrevista sobre su conceptualización y trabajo de puesta en escena.
- Anotaciones de cierre sobre el poder transformador del arte en la vida de una persona.

4. Plan de trabajo

Fechas de filmación:

- A definir según convenga.

Lugar para la filmación:

- Se propone *La Nave Cine Metro*.

Equipo de trabajo:

- Leonardo Ruiz Vargas.
- Hugo Mata Parducci.

Elección de equipo:

- Cámara de video y fotografía. • Grabadora de audio.
- Equipo de iluminación básico.

Últimas consideraciones: la finalidad de la entrevista documental que se propone es académica, como parte de un proceso de investigación y desarrollo de habilidades necesarias para alcanzar los objetivos del proyecto de graduación. De esta manera, no se plantea con fines de lucro ni de participación en festivales u otros espacios de presentación masiva. Se comparte con el equipo asesor del proyecto, así como con las personas académicas que se encargan de revisar las investigaciones de las personas estudiantes y en la socialización final de resultados. En caso de que surjan oportunidades para mostrar el material, ya sea en las redes sociales de la universidad o en algún otro tipo de plataforma o espacio, se notifica a las personas involucradas y se solicitan sus respectivas autorizaciones; de no contarse con estas no se presenta el material.

Miércoles 11 de octubre de 2023

Sobre el planeamiento de la sesión de trabajo n.º 7 del grupo investigativo: como continuación al trabajo técnico que hemos realizado con la cámara, en esta sesión se busca explorar el uso de ángulos de cámara distintos al denominado *normal* o ubicado a la altura de la mirada, particularmente con las angulaciones contrapicadas y el nadir. Además, se pretende explorar las posibles interacciones que pueden darse entre el intérprete y la cámara con estas angulaciones.

- Bienvenida.
- Configuración del espacio: montaje de superficie con proyección de cámara en directo en el espacio.
- Exploraciones con ángulos de cámara distintos al *normal*.
- Juegos escénicos entre el intérprete y la cámara angulada.
- Discusión y reflexiones finales.

Jueves 12 de octubre de 2023

Sobre la convocatoria para el taller de *videomapping* y para la ponencia: se han coordinado y definido, finalmente, las fechas y el planeamiento del taller de *videomapping* y de la ponencia que debo realizar como parte de las actividades de la pasantía.

Ambas actividades están abiertas al público general y se llevan a cabo en la UJMD. Se realiza una convocatoria general a través de las redes sociales de la universidad para

ambas tareas y se enviarán invitaciones directas a grupos que se considere puedan estar interesados en la ponencia.

Para el taller de *videomapping*, se debe definir la cantidad de participantes de acuerdo con el equipo técnico disponible. Hasta el momento, se han solicitado tres computadoras con proyectores.



Introducción al videomapping en la escena teatral.

**27 de Octubre
De 8am a 5pm**

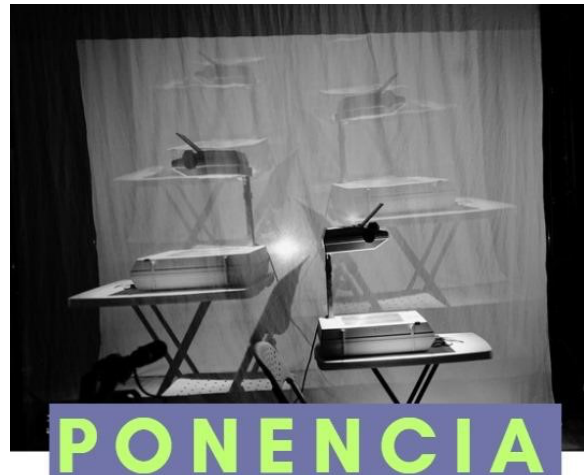


EBA
Escuela de Bellas Artes

¿Dónde?
Universidad Dr. José Matías Delgado

Cierre de la convocatoria
20 de octubre

Más información
escueladebellasartes@ujmd.edu.sv



Las posibilidades creativas de las relaciones intermediales entre el cine y la escena.

**31 de Octubre
10:30am**



EBA
Escuela de Bellas Artes

Expositor

Leonardo Ruiz Vargas, Costa Rica

¿Dónde?

Salón CEF,
Universidad Dr. José Matías Delgado

Más información

escueladebellasartes@ujmd.edu.sv

Para la inscripción al taller, se ha habilitado un Google Forms que permanece activo hasta el 25 de octubre. La estructura del taller se define la próxima semana, de acuerdo con la aplicación que se utilice según el equipo (AfterEffects o Millumin). De igual forma, se establece la estructura de la ponencia la próxima semana.

Viernes 13 de octubre de 2023

Sobre la sesión de trabajo n.º 7 del grupo de investigación: habiendo introducido en sesiones anteriores el trabajo con aspectos más formales del lenguaje de la cámara, como planos, encuadre, movimiento y angulación, se quiso explorar el uso de la cámara en una angulación distinta a la normal.

Al reflexionar sobre el proceso de investigación, se notó que en todas las exploraciones que han involucrado la cámara, esta siempre ha estado en la misma angulación normal, ya sea en trípode o en mano. Lo que interesó concretamente al trabajar con angulaciones distintas fueron las posibilidades narrativas y visuales que ofrecen las angulaciones

picadas y contrapicadas. En cuanto a las probabilidades narrativas, se refiere a las *implicaciones o relaciones de poder* propias que se asocian con cada tipo de angulación:

Angulación	
Normal	Altura de la mirada, estándar que sirve para categorizar al resto.
Picado	Tiende a empequeñecer al individuo, a aplastarlo moralmente bajándolo al nivel del suelo y hacer de él un objeto enviscado en un determinismo invencible y juguete de la fatalidad.
Cenital	Aplasta a los personajes y los hace parecer aún más insignificantes.
Contrapicado	Suele dar una impresión de superioridad, de exaltación y de triunfo, pues aumenta a las personas y tiende a magnificarlas, destacándolas en el cielo hasta aureolarlas con una nube.
Nadir	Hace parecer aún más poderosos e imponentes a los personajes y hace que los edificios resulten grandiosos y amenazadores.

En el ámbito visual, se refiere a la posibilidad de contar con imágenes que ofrezcan puntos de vista de la acción poco habituales en el teatro. Justamente, por esto, la angulación normal se denomina así, porque es la que más se asemeja a la altura desde la cual se observan los seres humanos. Las angulaciones distintas a esta suelen tener un gran impacto visual por ser tan poco comunes.

En las exploraciones se consideró que la presencia de la cámara en una angulación normal y la imagen que genera dan la impresión de que están observando a través de los ojos de una persona que atestigua la acción, similar a la idea de la cámara de cine, que actúa como un ojo testigo que observa a los personajes y sus acciones. Al modificar la angulación, lo que implica cambiar la altura de la cámara, se puede sugerir el punto de vista no de personas, sino de los objetos. Por ejemplo, si planteamos que en el escenario hay una caja de cartón en el suelo, dentro de la cual se encuentra una cámara colocada en un ángulo contrapicado, casi ya nadir y entra una actriz que saca cosas de esa caja, la imagen de esa cámara sugiere la perspectiva de la caja observando a la actriz. Si dentro del encuadre se incluyen los bordes superiores de la caja, se refuerza esa sensación. Esto permite obtener puntos de vista que son muy difíciles de realizar en el teatro.

Hay un fotógrafo llamado Justin Quinnell que tiene una serie titulada *Mouthpiece*, en la cual toma fotografías desde la perspectiva de una boca abierta. Este efecto que él logra es precisamente al que se hace referencia, ya que se obtiene al jugar con las angulaciones de la cámara:



Dentist, por Justin Quinnell

Con el ejemplo de la caja jugamos a sacar y meter objetos en ella, proyectando la imagen en vivo en el espacio. Además, se realiza una exploración de acercarnos y alejarnos de la cámara en estos ángulos, aunque funcionaron mejor con la cámara en picada.



Este recurso y juego con angulaciones me gusta mucho y creo que puede ofrecer mucho más en el momento de plantear y componer las imágenes que se trabajan en escena. A nivel de espacio escénico, también proporciona una sensación de ampliación o extensión y de mayor profundidad que puede utilizarse para *manipular* el espacio.

Semana de trabajo 12: del 15 de octubre al 21 de octubre

Actividades realizadas

- Planificación y pruebas para el taller de *videomapping*.
- Preparación de observaciones para devolver el avance de la puesta en escena.
- Preparación de la propuesta para la ponencia.
- Sesión de trabajo n.º 8 del grupo de investigación.

Lunes 16 de octubre de 2023

Sobre el taller de *videomapping*: es muy probable que tengan que utilizar After Effects para el taller, en lugar de Millumin, como se planeó al inicio. Las complicaciones con los equipos, las versiones de *software* y las licencias son el principal problema. Sin embargo, la UJMD cuenta con licencias de After Effects y con equipo que ya lo tiene preinstalado (versión muy antigua, pero funcional para el ejercicio).

Las actividades por realizar durante la sesión de trabajo se han estructurado en dos partes, con objetivos específicos que permiten la aproximación a algunas características del videomapeo, los recursos concretos necesarios para desarrollar los proyectos y la técnica de construcción, contemplando espacios para la exploración práctica del *software* y el videomapeo sobre superficies y objetos. Debido a la complejidad técnica y al acceso a recursos que supondría contar con una computadora y un proyector con acceso al *software* para cada participante, se plantea una dinámica de trabajo con tareas ejecutadas en grupos, distribuidos en tres estaciones de trabajo.

Primera parte: introducción breve a la práctica del videomapeo y los recursos necesarios para llevarla a cabo. Se plantea un trabajo introductorio sobre el *software* de videomapeo, comenzando con una presentación de sus funciones y mecanismos básicos, para luego adentrarse en el proceso de definir áreas de proyección o zonas espaciales sobre las cuales se desea proyectar. Se consideran aspectos importantes como el espacio, los objetos y las sombras e introducimos en el procedimiento conceptos y herramientas clave del *software* para el manejo y la visualización del proyecto.

Actividades por realizar

- Videomapeo vs. videoproyección y su uso como recurso escénico.
- Introducción a las herramientas y elementos básicos del *software* requerido para el videomapeo.
- Introducción al *set up* técnico necesario para el trabajo con videomapeo.
- Crear una composición espacial sobre la cual se realiza el videomapeo, discutiendo en el proceso consideraciones como la tridimensionalidad, la luz, las sombras, etc.
- Definición en el *software* de las áreas o zonas de proyección escogidas sobre las cuales se desea proyectar, creando una *maqueta* del espacio por trabajar.

Segunda parte: continuación del ejercicio. Introducción a la aplicación de contenido o material audiovisual en las áreas o zonas de proyección sobre las cuales se ha producido mapeo, explicando en el proceso detalles importantes sobre el trabajo con este material en el *software* y sobre la creación de líneas de tiempo.

Actividades por realizar

- Aplicación de contenido audiovisual en las áreas o zonas de proyección mapeadas previamente.
- Manipulación del color en las zonas de proyección. ● Efecto *stroke* en After Effects.

Se han solicitado tres computadoras Mac, tres proyectores con capacidad HDMI, cables HDMI, así como extensiones y regletas para conexiones eléctricas.

El taller se realiza el viernes 27 de octubre y tiene una duración de 8 horas, iniciando a las 8 a. m. y finalizando a las 5 p. m. El horario se distribuirá en dos bloques de cuatro horas, con tiempo destinado para recesos y almuerzo.

Martes 17 de octubre de 2023

Continúa la presentación de ejercicios correspondientes al avance 3 de las escenas de las personas estudiantes en el curso de puesta en escena. La próxima semana se debe presentar la escena ya completa, de forma que se pueda comenzar a profundizar en detalles más precisos de cada trabajo.

Miércoles 18 de octubre de 2023

Redacción y ajustes de la propuesta de ponencia que se presenta el martes 31 de octubre.

Esta ponencia se presenta en el marco de las actividades que se desarrollan durante la pasantía que he iniciado desde agosto. Se realiza el jueves 26 de octubre, en horario de 9:00 a. m. a 10:00 a. m., en el salón de teatro de la Universidad Dr. José Matías Delgado. Participarán estudiantes del curso de puesta en escena y de expresión corporal de la universidad, así como cualquier otra persona que responda a la invitación abierta que se ha extendido a instituciones educativas y al público en general.

El objetivo central de la actividad es socializar el estado actual de la investigación y compartir la metodología con la que se ha conducido el proceso, así como los hallazgos que han surgido. Además, es importante ofrecer una introducción en la que se presente el contexto en el que surge el proyecto investigativo y su formulación inicial (objetivos, tema, etc.).

Propuesta para ponencia: mi nombre es Leonardo Ruiz Vargas, estudiante de la Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad Nacional de Costa Rica. He estado en El Salvador desde agosto de este año, realizando una pasantía en el técnico en Artes Dramáticas de la Universidad Dr. José Matías Delgado.

Esta pasantía la realizo como parte de las actividades que propuse para mi proyecto final de graduación y forma parte del proceso de investigación y exploración que debo llevar

a cabo. Lo que me gustaría hacer en este momento es compartirles un poco sobre el proceso investigativo, así como algunas consideraciones y hallazgos que han surgido.

Como forma de introducir el tema que he decidido investigar en mi proyecto final de graduación y que expondré en esta ponencia, deseo, primero, mostrarles extractos audiovisuales breves de dos espectáculos escénicos. Particularmente, me interesa que pongamos atención a los elementos recursivos que se utilizan en estas puestas en escena para desarrollar el discurso escénico:

- o The forbidden Zone, Katie Mitchell
(<https://59productions.co.uk/project/forbidden-zone/>)
- o Kingdom, Agrupación Serrano.
(<https://www.srserrano.com/es/kingdom/>)

Ya que hemos revisado este material, me gustaría que pudiéramos dialogar un poco sobre lo que hemos analizado. Propongo que iniciemos esta conversación con una pregunta que les planteo: ¿Cuáles elementos recursivos en común se identifican en las dos propuestas?

- El uso de la imagen y del video, la proyección y las superficies de proyección, las cámaras en directo, la composición de imágenes en directo, entre otros.

Una vez determinadas algunas de las características que comparten estas propuestas escénicas, me gustaría que discutiéramos un poco: ¿Con cuáles lenguajes se asocian estos elementos recursivos?

- Audiovisuales, cinematográficos y videoescena.

La razón por la que quise mostrarles este material y discutir brevemente estas dos preguntas, que nos han llevado a hablar de lo audiovisual en la escena es que, en términos generales, la investigación se enfoca en el estudio de la presencia de la imagen y el video, lo audiovisual y, concretamente, lo cinematográfico, en la escena.

A mí, en particular, me gusta e interesa mucho el cine, este es el motivo por el cual me acerqué al teatro. Por esta razón, el tema principal que seleccioné como eje central para la investigación es el uso de la imagen cinematográfica como recurso compositivo visual y narrativo en espectáculos escénicos. Esta decisión, además de estar motivada por mi gusto por el cine, se fundamenta en la oportunidad de profundizar mi conocimiento en la materia y enfrentarme a ella como investigador y estudiante, desarrollando las habilidades y el conocimiento necesarios para establecer enlaces entre el cine y el trabajo en la escena. Al iniciar el diseño de la investigación que quería plantear, tenía muchas preguntas sobre este tema que había seleccionado:

- ¿Cuál es el principal aporte que puede brindar cada disciplina?
- ¿Qué artistas y creadores han trabajado estas relaciones y cómo las han establecido?
- ¿Cuáles recursos tecnológicos pueden utilizarse como soporte técnico?
- ¿Cuáles son las técnicas de construcción y composición de la imagen cinematográfica?
- ¿Cuáles recursos o elementos se pueden utilizar en escena como medios para establecer estas relaciones entre ambas disciplinas?
- ¿Cómo superar la inserción de la imagen cinematográfica como un mero recurso?

Poco a poco, logré plantear una pregunta central que ha actuado como el principal problema u objeto de estudio y que, en todo caso, ha orquestado en todo momento la investigación: las relaciones colaborativas entre la imagen cinematográfica, como recurso, tanto visual como narrativo y los espectáculos escénicos.

A partir de este objeto de estudio, pude establecer, finalmente, el objetivo general que quería perseguir en esta investigación, que consiste en identificar relaciones colaborativas que se pueden instaurar entre los espectáculos escénicos y la imagen cinematográfica a través de la exploración de ambos lenguajes. Hemos visto brevemente qué es lo que me he propuesto investigar.

¿Quisiera saber en este punto si hay alguna pregunta o comentario respecto a lo que hemos mencionado?

Ahora que se sabe lo que estoy investigando, me gustaría compartir los avances que he tenido en este tiempo en el que he estado ejecutando las actividades investigativas. Quisiera hacerlo regresando a las preguntas que formulé inicialmente para la investigación, de manera que pueda comenzar a plantear una parte, aunque sea pequeña, de la respuesta:

- ¿Cuál es el principal aporte que puede brindar cada disciplina?

El aporte que cada disciplina puede tener varía en cierta medida según las necesidades específicas de cada espectáculo y de la función dramática o uso específico que se le asigne al recurso cuando se inserta.

En este sentido, tal vez sea mejor considerar algunas características propias de cada lenguaje que han sido importantes durante la investigación, las cuales pueden proporcionarnos ideas sobre estos posibles aportes. Claramente, esta lista es mucho más extensa; como mencioné, depende en gran medida de las necesidades específicas.

1. Tridimensionalidad del espacio

El espacio escénico presenta tridimensionalidad, a diferencia de la imagen cinematográfica que por su naturaleza, es bidimensional. A través de estrategias compositivas en el espacio escénico, se puede contrarrestar la sensación plana que puede generar la imagen. Además, se le puede otorgar presencia escénica, de manera que su impacto sea mayor. Considero que estas estrategias están estrechamente relacionadas con el sentido de profundidad y el juego con planos en el espacio. Me interesa mucho jugar con distintas direcciones, niveles y planos y no con configuraciones a la italiana. Esta puede ser una posible estrategia para acentuar la sensación de tridimensionalidad del espacio. Asimismo, del juego compositivo y la ubicación, dirección y formato de imagen de las superficies de proyección.

2. Capacidad para guiar, enfocar y delimitar lo que se desea que el espectador vea Si bien en el teatro se puede componer el espacio y la acción, de manera que se indique al espectador dónde mirar (se enfatiza un punto del escenario mediante estrategias compositivas). Este siempre puede ver el resto del escenario si lo desea, es decir, no se puede delimitar al espectador qué punto ver exactamente o en cuáles detalles enfocar su atención. En el cine, en cambio, se puede. Al definir un encuadre con un valor de plano, se selecciona exactamente qué porción de la realidad del relato se desea mostrar, la cual se compone según la intención y las necesidades del relato y no de forma arbitraria. Así, se impone al espectador ver algo muy preciso, especialmente con los planos detalle. Esto puede ayudar a enfatizar de forma definitiva aspectos clave del relato que se intenta construir en la escena.

3. Alternancia de la acción en el tiempo y en el espacio
Uno de los grandes recursos del relato cinematográfico, logrado gracias a la capacidad del montaje para yuxtaponer imágenes, es la alternancia de las acciones que se desarrollan simultáneamente en dos sitios alejados, según indica Martín (2002). El relato cinematográfico permite observar la misma acción o acciones distintas que ocurren desde diferentes lugares y desde el punto de vista de diversos personajes. Tal como señala el autor, este recurso era inconcebible para el teatro, que se valía por sí mismo. Lo anterior me parece relevante porque señala una diferencia importante entre las disciplinas en cuanto a sus capacidades y, al mismo tiempo, una oportunidad de interacción entre ellas, considerando la riqueza de posibilidades narrativas y visuales que esta característica puede aportar.

- ¿Qué artistas y creadores han trabajado estas relaciones y cómo las han establecido?

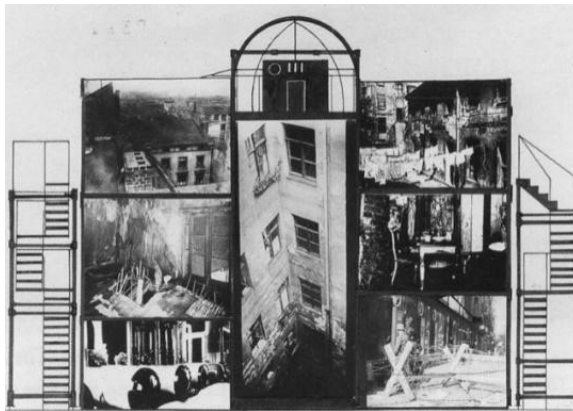
Uno de los objetivos específicos que me propuse para la investigación fue estudiar distintos referentes de prácticas escénicas y personas creadoras que trabajen en este tipo de relaciones colaborativas, de manera que pudiera establecer un panorama más amplio en cuanto a los alcances artísticos que han resultado de la interacción entre ambas disciplinas.

Estas relaciones se han establecido de maneras muy diversas, desde hace mucho tiempo, desde el nacimiento del cine mismo. Históricamente, muchos directores y directoras se han interesado por el uso de la imagen, el video y los recursos cinematográficos y con sus propuestas han configurado prácticas escénicas interdisciplinarias que se basan en estas relaciones. De estas prácticas en particular, me interesó mucho una llamada LiveCinema, a la cual volveremos en un momento.

Sin afán de discutir extensivamente el trabajo de estos directores y directoras que han abordado estas relaciones, lo cual requeriría una investigación aparte, se puede mencionar a Josef Svoboda y Erwin Piscator y más contemporáneamente a Katie Mitchell y Agrupación Serrano como algunas de estas personas y agrupaciones, aunque la lista es significativamente más extensa y se actualiza de manera constante.



Polyécran para la Exposición de Bruselas de 1958, por Josef Svoboda y Emil Rado



Escenografía del montaje de Erwin Piscator de *Hoopla, wir leben!* 1927



The Forbidden Zone, trabajo dirigido por Katie Mitchell



Kingdom, espectáculo de la Agrupación Señor Serrano

Sobre el LiveCinema, entre la gran diversidad de maneras en las que se ha abordado, me gusta particularmente el trabajo de Katie Mitchell, ya que desde que conocí su obra se convirtió en el referente más cercano a las imágenes e ideas que tenía en mente al intentar definir qué era lo que quería investigar. La base de la práctica consiste en la creación y manipulación de material audiovisual en tiempo real, frente a una audiencia. La experiencia resultante me recuerda mucho a la de estar en un set de rodaje de una película. La gran complejidad técnica que plantean estas propuestas las vuelve aún más llamativas para mí. Como práctica escénica, el LiveCinema es el principal referente artístico de la investigación.

- ¿Cuáles recursos tecnológicos y elementos se pueden utilizar en escena como medios para establecer relaciones entre ambas disciplinas?

Para mí era muy importante explorar de manera práctica los aspectos técnicos que se relacionan con la creación de la imagen cinematográfica y sus posibles modos de interacción con espectáculos escénicos. Por este motivo, decidí desarrollar una serie de laboratorios de exploración escénica en el laboratorio escénico digital de la Universidad Nacional de Costa Rica. El LED es un espacio para investigar y explorar sobre la incorporación de las nuevas tecnologías en la escena y las relaciones entre el arte y la

tecnología digital. A estos laboratorios les he dado seguimiento aquí en El Salvador, en colaboración con el grupo investigativo que he conformado en la Universidad Dr. José Matías Delgado.

Concretamente, durante los laboratorios en el LED, pude explorar una serie de recursos que son necesarios como base para establecer estas relaciones, como el uso de la cámara en directo, las superficies de proyección, la proyección, el efecto eco en la imagen y el trabajo con contraluz y las sombras que se generan por esta. Todas estas herramientas se pueden utilizar en el proceso de construcción de la imagen escénica y cinematográfica en la escena.

Recientemente, aquí en la Matías, he podido continuar estas exploraciones, incorporando aspectos como la texturización de la imagen y del espacio, el proceso de composición de imágenes escénicas y cinematográficas y las exploraciones con luz. Además de estos, otro aspecto vital para la investigación que he podido introducir es el trabajo con la cámara: planos, movimiento y angulación (guion técnico).

El proceso con los laboratorios aún no ha concluido, pero nos acercamos a una fase próxima al cierre, en la cual se debe comenzar a condensar todas estas exploraciones en ejercicios o momentos escénicos donde los recursos del cine y del teatro se unen en relaciones colaborativas.

- ¿Cómo superar la inserción de la imagen cinematográfica como un mero recurso?

Meyerhold es uno de los primeros en reconocer la necesidad de *cinematizar la escena*. Como establece García (2002), Meyerhold: “Profetizó la cinematización de la escena, con una visión que trascendía los intentos rudimentarios de la mera proyección de secuencias de cine en el escenario” (p. 341).

Menciono esto que indica la autora porque se considera importante. Meyerhold advierte que la tarea consiste en experimentar y trasladar técnicas y principios fundamentales del lenguaje del cine al lenguaje de la escena y no en la mera inserción del medio.

Si bien existen diversas corrientes que manejan de manera distinta la integración de elementos del lenguaje del cine en la escena, es necesario superar el uso del recurso únicamente como elemento estético. Como indica Munárriz (2013): “El contenido no puede ser simplemente estético y decorativo. Tenemos que enfrentar el Live Cinema a la narratividad, y separarlo del adorno, del sobreestímulo visual y el envoltorio vacío” (p. 157).

El camino hacia esta superación consiste en asociar la inserción de estos recursos a funciones dramáticas dentro del espectáculo, de forma que su presencia sea clave en el conjunto escénico total y ofrezca posibilidades que al teatro por sí mismo no le son

viables. Esto requiere estudio, análisis y, sobre todo, exploración. Estas relaciones no son nuevas, por esto, se debe construir un cuerpo referencial teórico y artístico que se pueda utilizar como apoyo en las exploraciones realizadas para encontrar estos modos de establecer dichas relaciones.

● Conclusión

El teatro debe ir adelante hacia su cinematificación utilizando todos los medios técnicos del cine, pero no solo en el sentido de instalar una pantalla en la escena, debemos hacerlo dentro del teatro-espectáculo. Reconstruiremos el teatro contemporáneo, y entraremos en una nueva fase donde se industrializará la escena y nuevos tipos de escritura teatral (Meyerhold, citado por Griffero, 1998, p. 243).

Si hay algo que se puede afirmar al estudiar la obra artística y teórica de las personas creadoras e investigadoras que se han interesado por este tema es que, gracias al planteamiento de este tipo de relaciones entre disciplinas, han logrado reestructurar y, consecuentemente, renovar por completo las prácticas teatrales, ampliando las líneas fronterizas y encontrando nuevas maneras de relatar en la escena. Esto lo han conseguido mediante la exploración de relaciones intermediales entre la imagen cinematográfica y sus espectáculos escénicos.

Por ende, es posible afirmar que el resultado de la relación intermedial entre la imagen cinematográfica y los espectáculos escénicos ha propiciado una *reconstrucción del teatro contemporáneo* y que, en su establecimiento, se han creado *nuevos tipos de escritura teatral*, tal como lo predijo Meyerhold a principios del siglo pasado (Griffero, 1998). Aquí reside la importancia de que el teatro contemporáneo recurra a estas operaciones intermediales, puesto que ofrecen un campo de trabajo en el que se puede establecer la escena como un ámbito de constante resignificación.

Jueves 19 de octubre de 2023

Sobre la clase de puesta en escena: se realiza la devolución de comentarios finales de esta primera etapa de los ejercicios escénicos y se trabaja con las personas estudiantes en las dudas y consultas propias de cada ejercicio.

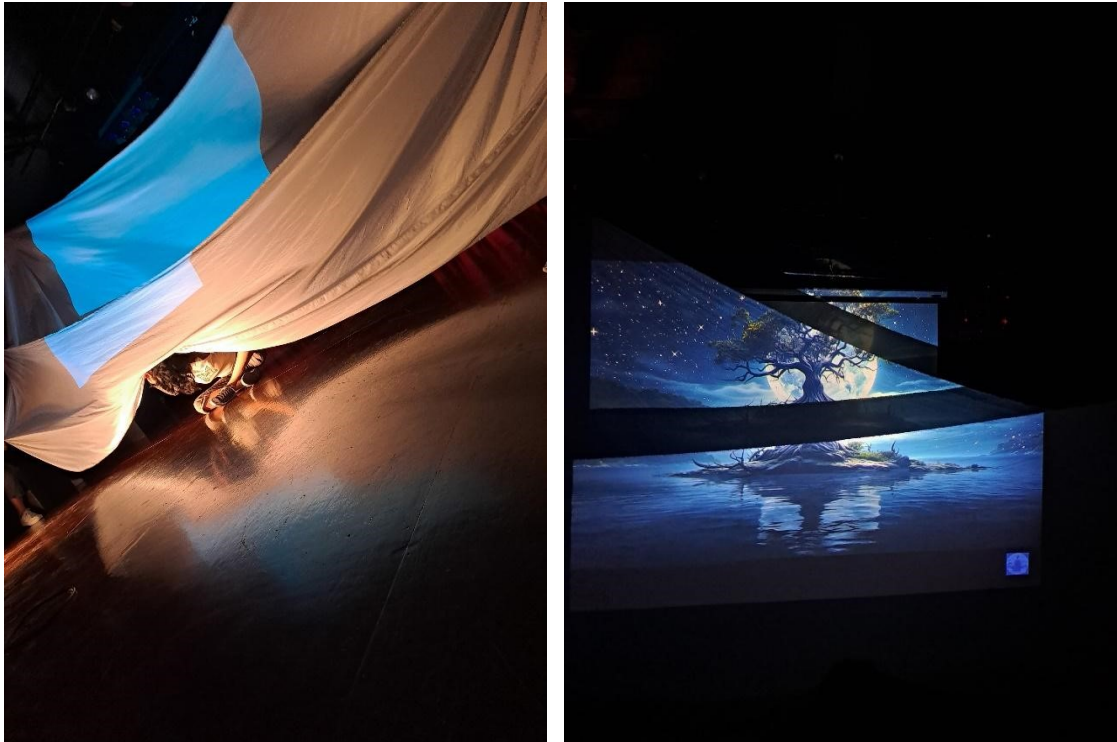
Sobre el planeamiento de la sesión de trabajo n.º 8 del grupo de investigación:

- Bienvenida.
- Repaso breve de algunas imágenes que registran sesiones pasadas.
- Configuración del espacio y revisión práctica de recursos.
- Exploración de composiciones escénicas con telas.
- Discusión y reflexiones finales.

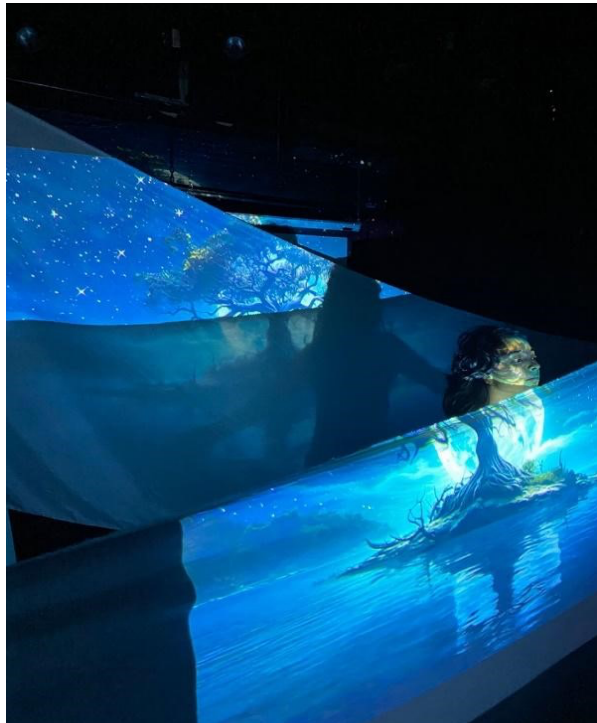
Viernes 20 de octubre de 2023

Sobre la sesión de trabajo n.º 8 del grupo investigativo: pensando en conceptualizar la idea de lo que puede ser la socialización final y considerando que solo nos quedan tres

sesiones más, se decidió dedicar tiempo de la sesión a una especie de repaso práctico de algunas de las imágenes que hemos encontrado en sesiones anteriores, combinándolo con un trabajo de exploración con elementos nuevos que han llegado al teatro, particularmente con telas rectangulares bastante largas que funcionan muy bien para establecer superficies de proyección horizontales que cruzan todo el espacio de un lado a otro.



Como se observa en la imagen de la derecha, una de las cosas que más llamó la atención de estas exploraciones es que, poco a poco, llegamos a una composición escénica en profundidad, causada por la superposición de la tela. Esa composición creaba *calles* entre las cuales podían colocarse intérpretes e interactuar con la proyección y el material. Estas telas permiten crear composiciones muy atractivas en el espacio, especialmente cuando se incorpora luz y proyección. Las que trabajamos hoy pueden mejorarse para que se perciban más dinámicas y *desarmadas*, aprovechando la sombra lineal que genera el borde de la tela que se encuentra en la parte inferior para fragmentar la imagen. Asimismo, se pueden plantear composiciones con estas telas que acentúan aún más la sensación de planos y profundidad, con acciones que suceden de manera intercalada en las *calles*.



Semana de trabajo 13: del 22 de octubre al 28 de octubre

Actividades realizadas

- Presentación de escenas y preparación para retroalimentar sobre los detalles por trabajar.
- Planificación y práctica en *software* del contenido del taller de *videomapping*. ● Taller de *videomapping*.

Martes 24 de octubre de 2023

Sobre el curso de puesta en escena: inicia la presentación de los ejercicios completos que han elaborado las personas estudiantes, uniando todas las unidades e integrando las devoluciones que han recibido durante las muestras pasadas. De ahora en adelante, hasta la muestra final, se presenta la escena completa todas las semanas, puliendo detalles y realizando ensayos abiertos con las personas discentes.

Miércoles 25 de octubre de 2023

Planificación y práctica en *software* del contenido del taller de *videomapping*.

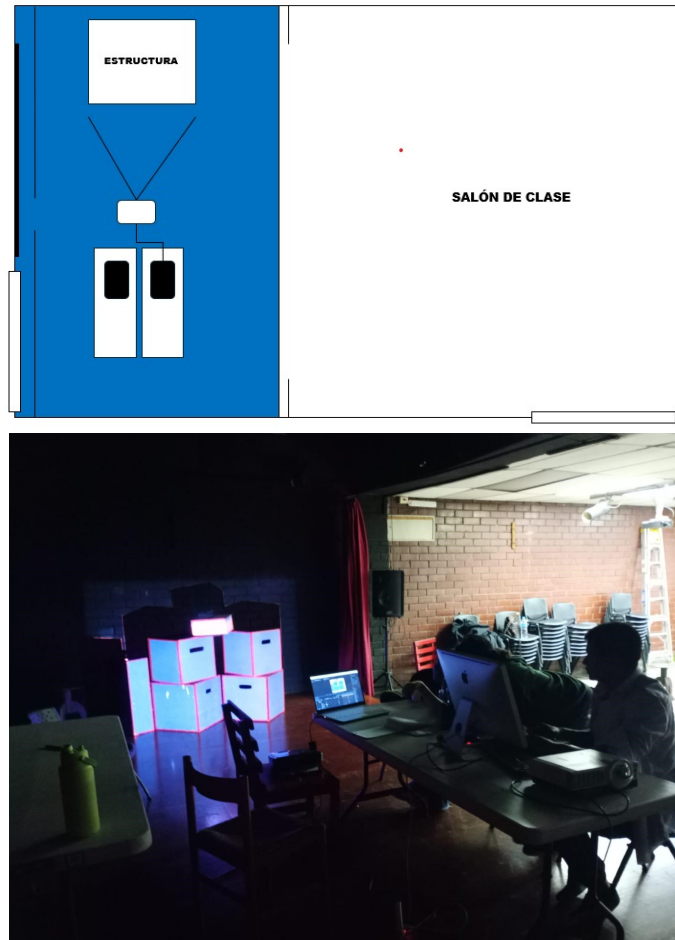
Jueves 26 de octubre de 2023

Finaliza la muestra de escenas completas en el curso de puesta en escena y se lleva a cabo una discusión grupal sobre los trabajos que se observaron. Principalmente, se enfoca en replantear la necesidad de ciertas acciones y elementos escénicos en los ejercicios, junto con una revisión general de las composiciones espaciales, el trabajo con los intérpretes y el encadenamiento y progresión de las acciones escénicas.

Viernes 27 de octubre de 2023

Sobre el taller de *videomapping*: tuvimos hoy la sesión del taller, en dos bloques, como se había propuesto. Finalmente, se trabaja con AfterEffects y tuvimos disponibles dos computadoras y solo un proyector. Por lo tanto, se logra configurar solo una estación de trabajo en el escenario del salón de teatro de la universidad. Funcionó bien, ya que solo asistieron cinco personas al taller y se pudo tener una sesión más directa; todas las personas participantes lograron trabajar directamente con el *software*.

El eje principal del taller fue la construcción de una *estructura* o composición sobre la cual pudiéramos trabajar con el *videomapping*.



Configuración espacial con estructura

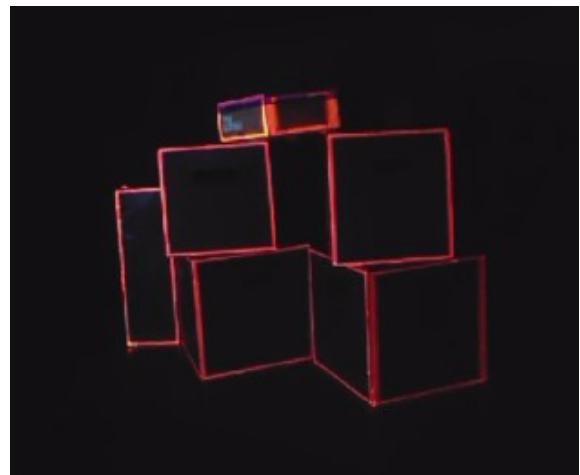
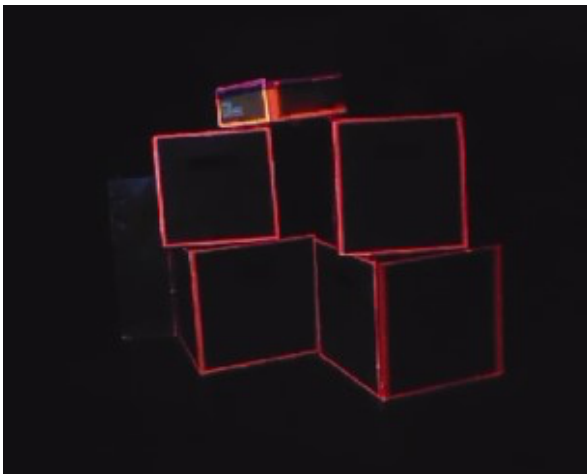
La estructura se construyó con cubos y cajas que encontramos en el espacio y, al armar la composición dispusimos el espacio de manera apropiada para realizar el mapeo y trabajar en el *software*. Como éramos pocas personas, la dinámica resultó bastante interactiva y participativa.

Actividades realizadas

- Conversación sobre la diferencia entre videomapeo y videoproyección y sus posibles usos en escena. Varias de las participantes son estudiantes de puesta en escena y se encuentran en procesos de dirección. Reconocieron y comentaron la importancia de introducir estas tecnologías en la escena y las maneras en que, de alguna forma, pueden nutrir e incluso facilitar sus propuestas. Esta era también la intención de llevar a cabo este taller con personas involucradas en procedimientos de dirección.
- Reconocimiento de los recursos técnicos necesarios e instalación de la *mesa de trabajo* con todas las conexiones requeridas y el *set up* técnico necesario.
- Creación de la estructura sobre la cual se realiza el videomapeo.
- Revisión general del *software* y elementos relevantes para la construcción de mapeo, sin profundizar en el uso general, ya que se consideró innecesario. Se

revisaron las funciones más específicas y la lógica general del proceso de mapeo, así como la selección de las zonas por mapear.

- Definición en el *software* de las áreas o zonas de proyección en la estructura creada. Cada participante pudo mapear áreas de la estructura; realmente observábamos los detalles en la práctica.
- Exploración del efecto *stroke* de After Effects para crear un borde en toda la estructura y manipular su entrada y salida, lo que genera un efecto muy llamativo.
- Exploración de incorporar y manipular el color en las zonas de proyección de la estructura. Una vez explicada la función en el *software*, cada participante pudo explorar el proceso de manera personal.
- Cierre de la sesión y proceso inverso de desmontaje.



Estructura con bordes definidos mediante el mapeo



Ejercicio de aplicación de color en el mapeo

Semana de trabajo 14: del 5 de noviembre al 11 de noviembre

Actividades realizadas

- Presentación de escenas completas y preparación de retroalimentación sobre los detalles por trabajar.
- Repaso general, sistematización de imágenes y elaboración de una propuesta para la muestra final del curso de puesta en escena.

Martes 7 de noviembre de 2023

Sobre el curso de puesta en escena: recta final en el curso, hacia la muestra final de escenas. Continúa la muestra de las escenas completas, se trabaja en los detalles específicos de cada una y se considera que la semana pasada no hubo muestra ni ensayos debido a la tormenta. Las clases de ahora en adelante son muestras y ensayos abiertos y acompañados.

Jueves 9 de noviembre de 2023

Continúa el trabajo con las personas estudiantes sobre las escenas finales, abordando los detalles específicos de cada escena.

Viernes 10 de noviembre de 2023

Sobre la sesión del grupo investigativo: estas dos sesiones han constituido, hasta cierto punto, el cierre del grupo de investigación, puesto que se debe dedicar tiempo en las próximas sesiones a trabajar en la propuesta escénica de una estudiante del curso que desea integrar proyección en su trabajo. Por último, realizar la ponencia y la reunión final durante el tiempo del grupo, ya que es complicado encontrar otro espacio donde se pueda disponer del teatro para esta actividad.

El objetivo propuesto para estas dos sesiones ha sido realizar un recorrido por el proceso y las distintas imágenes escénicas que hemos obtenido en las exploraciones apoyándonos en el material de registro que hemos acumulado y en las bitácoras de las sesiones, para discutir, finalmente, una propuesta grupal para la muestra del procedimiento que presentaremos en la ponencia.

Si bien no hemos podido contar con la presencia de todas las personas participantes regulares del grupo, la propuesta que hemos ido perfilando apunta más a un conversatorio abierto sobre el proceso, las imágenes repasadas y los aprendizajes en cuanto a las posibilidades creativas de las relaciones colaborativas que hemos explorado, considerando también el tiempo disponible para la actividad y la ponencia.

Semana de trabajo 15: del 12 de noviembre al 18 de noviembre

Actividades realizadas

- Presentación de escenas completas y preparación de retroalimentación sobre los detalles por trabajar.
- Ensayos abiertos con estudiantes sobre las escenas.
- Desarrollo de la propuesta para incorporar videoproyección en la escena de una de las estudiantes del curso. Primer acercamiento y ensayo a la propuesta.
- Trabajo como pasante en la producción audiovisual.

Martes 14 de noviembre de 2023

Continúa el trabajo con las personas estudiantes sobre las escenas finales, abordando los detalles específicos de cada escena.

Miércoles 15 de noviembre de 2023

Día de asistencia en la producción audiovisual *La balada de Hortensia*.

Jueves 16 de noviembre de 2023

Se proporciona el espacio de la clase para que cada estudiante ensaye su escena y haga preguntas sobre dudas concretas del proceso. A partir de este ensayo, se deben presentar la próxima semana las escenas tal como están, ya que así se presentan y se trabajan en los ensayos generales previos a la presentación.

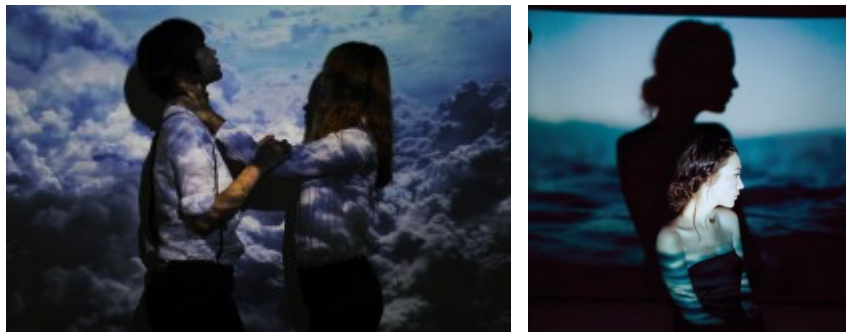
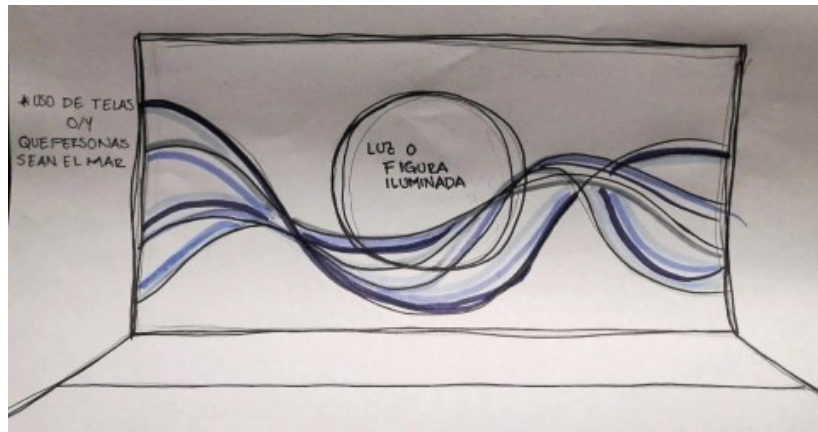
Viernes 17 de noviembre de 2023

Sobre la sesión de trabajo con el grupo de investigación: en las próximas dos semanas, se utilizará el espacio que tengo en el salón de teatro para trabajar y ensayar con una estudiante de puesta en escena, quien solicitó ayuda con sus propuestas, que incluyen incorporar la proyección.

Se les comentó a las personas participantes del grupo de investigación que, si desean, pueden asistir, aunque no es realmente necesario, ya que el trabajo se centralizará en esas propuestas. En realidad, el trabajo con el grupo ya ha culminado. Por último, tendremos la muestra del proceso durante la ponencia de la próxima semana.

Puesto que el espacio en el que trabajo es el mismo donde se realiza la presentación, es conveniente ensayar aquí la cuestión de la proyección, ya que es posible observar bien los detalles.

La propuesta en sí contempla la proyección de un video que la estudiante ha elaborado, que cubre todo el fondo de su espacio escénico, de forma que sus dos intérpretes puedan ejecutar las acciones frente a la proyección y se les *manche* el cuerpo y el vestuario (uno blanco, otro negro) con esta.



Referentes presentados

La principal cuestión que tuvimos que definir fue la superficie sobre la cual íbamos a proyectar, ya que las paredes son negras y, debido a la distancia que necesita el proyector para obtener una imagen ampliada, realmente no se saturaba mucho el color ni el espacio con la luz. La tela de las afores también es muy oscura y no resulta adecuada, por ende, optamos por una superficie blanca. La propuesta consiste en unir varias cortinas blancas, sellando de forma adecuada las líneas de unión para que no interfieran en la proyección, la cual vamos a probar la próxima semana.

Un aspecto que se observa y que funciona muy bien es que el piso de madera con barniz genera un reflejo de la proyección y de las dos intérpretes. Este reflejo crea una imagen invertida que resulta muy llamativa, además, se considera que aporta al discurso de dualidad que trabaja la directora en la propuesta (Ponto Dual). Por este motivo, se presentan dos personajes, uno de negro y otro de blanco, en una lucha por obtener poder y dominio el uno sobre el otro.

Además de estos detalles, se observa que es posible trabajar con un proyector, una computadora y agregar posiblemente dos luces de tono azul, las cuales son importantes para suavizar la sombra que genera el contraluz de las actrices frente al proyector y permitir ver sus rostros. Realizaremos la prueba en la próxima sesión, con todos los elementos ya presentes.

El objetivo es realizar el montaje la próxima semana, llevar a cabo varias pasadas de la escena para verificar que todo funcione correctamente y que las actrices reconozcan los límites del espacio para no salirse de la proyección.



Imagen principal a la que llegará el video

Semana de trabajo 16: del 19 de noviembre al 25 de noviembre

Actividades realizadas

- Trabajo como pasante en producción audiovisual.
- Presentación de escenas completas y preparación de retroalimentación sobre los detalles por trabajar.
- Continuación del trabajo en la propuesta de la estudiante y ensayo general con intérpretes.

Martes 21 de noviembre de 2023

Día de asistencia en la producción audiovisual *La balada de Hortensia*.

Miércoles 22 de noviembre de 2023

Día de asistencia en la producción audiovisual *La balada de Hortensia*.

Jueves 23 de noviembre de 2023

Presentación final de las escenas completas tal como están. De estas muestras se define cuáles escenas son presentadas, ya que por razones de tiempo, no es posible incluirlas todas; se seleccionan seis, elegidas mediante votación por las personas estudiantes. Además, se determinan las necesidades técnicas y de producción de la muestra final abierta al público. La muestra del día de hoy contempla propuestas finales de vestuario y escenografía.

Viernes 24 de noviembre de 2023

Se continúa el trabajo en la propuesta de la estudiante y la revisión de los detalles finales para la muestra final. Logramos integrar las telas, las cuales funcionaron muy bien con la proyección y se realiza el ejercicio tal como es, utilizando las luces azules que contribuyen significativamente a iluminar a las actrices. Además de las pruebas, también integramos el uso de humo para crear una especie de neblina general en el espacio, lo que ayuda a generar una atmósfera de luz de luna en la escena, interactuando con la luz azul y la proyección de la luna y el mar en el fondo. En general, la propuesta quedó lista hoy, solo quedaron pendientes los ensayos de la directora con las actrices.

Semana de trabajo 17: del 26 de noviembre al 2 de diciembre

Actividades realizadas

1. Muestra de escenas finales completas.
2. Planificación y producción de la muestra final abierta al público.
3. Presentación y cierre del grupo de investigación.
4. Trabajo como pasante en producción audiovisual.

Martes 28 de noviembre de 2023

Continúa la presentación final de las escenas completas, así como la definición de la producción y los aspectos técnicos de las muestras.

Día de asistencia en la producción audiovisual *La balada de Hortensia*.

Miércoles 29 de noviembre de 2023

Día de asistencia en la producción audiovisual *La balada de Hortensia*.

Jueves 30 de noviembre de 2023

Votación y selección de las escenas por presentar en la muestra final. Se presentan seis escenas y se elabora el plan de producción y el plan técnico de la muestra abierta al público la próxima semana.

Día de asistencia en la producción audiovisual *La balada de Hortensia*.

Viernes 1 de diciembre de 2023

Sobre la ponencia y muestra final de resultados del grupo de investigación: finalmente, se presentó la ponencia y se expuso sobre el proceso investigativo que hemos conducido con el grupo. La ponencia consistió principalmente en una socialización general del procedimiento total, debido a que no se cuenta con una audiencia muy amplia a pesar de la convocatoria que se realizan. Aun así, se desarrolló la propuesta que se planteó, bajo la premisa general de compartir los avances que se han logrado durante el tiempo que se ejecutaron las actividades investigativas, utilizando las preguntas que se formularon al inicio para la investigación, de manera que pudiera comenzar a plantear una parte de las respuestas que se han descubierto.

Principalmente, en la audiencia se encontraban las personas participantes del grupo de investigación, lo que permitió que pudiéramos conversar e interactuar durante la presentación de manera extensa y directa, ya que formaron parte del proceso y realizaron descubrimientos creativos personales a lo largo de las sesiones.

Uno de los aspectos que más se comentó fue la necesidad de buscar una función específica y dramática del recurso dentro de la propuesta, que ofrezca posibilidades que al teatro por sí mismo no le son viables, como se había expuesto, varias veces, durante las sesiones. Otra retroalimentación importante que se recibió fue que la experiencia había despertado una noción distinta sobre las maneras en las que se puede

hacer teatro, así como la idea de que el teatro puede renovarse y alimentarse de estos recursos, particularmente en este caso del cine y la imagen cinematográfica.

Algunas de estas personas iniciarán procesos de dirección próximamente y reconocieron su deseo de aplicar estos recursos en sus trabajos, que ha sido, en todo caso, el objetivo. No se trata tanto de desarrollar todas las habilidades y conocimientos para plantear estas propuestas, sino de comprender las probabilidades del recurso y de nuevas formas de realizar teatro.

Asimismo, se logró coordinar con la Escuela de Bellas Artes la entrega de certificados de participación a las personas estudiantes que participaron hasta el final:



Cerramos la sesión con las palabras de Arline, directora de la Escuela de Bellas Artes, quien recalcó la importancia de las relaciones interuniversitarias para el intercambio de conocimientos y experiencias, así como la necesidad de que las personas estudiantes se expongan a procesos investigativos que les permitan ampliar la visión de las artes escénicas, especialmente en un contexto como el de El Salvador, en lo que respecta a su producción artística.

Semana de trabajo 18: del 03 de diciembre al 09 de diciembre

Actividades realizadas

- Ensayo general de muestra final.
- Muestra final abierta al público del curso de puesta en escena.

Martes 5 de diciembre de 2023

Últimos dos días de la pasantía, cierre del proceso. Se realiza un ensayo general de la muestra final, abierta al público, que incluye la presentación de todas las escenas completas, así como la planificación de los cambios de escena, la configuración espacial con el público y los aspectos técnicos que se relacionan con las escenas que incluyen proyección.

Miércoles 6 de diciembre de 2023

Muestra final abierta al público y cierre del curso de puesta en escena, en el salón de teatro de la UJMD.



Reflexiones finales sobre esta etapa del proceso

Uno de los componentes importantes de la pasantía, además de lo relacionado con la continuación y expansión del desarrollo de mi estudio, ha sido la experiencia misma de vivir en El Salvador y de participar, durante el tiempo que he estado aquí, en su vida cultural, social y cotidiana. He estado aquí casi 6 meses y, por la naturaleza de mi estadía, he podido acercarme a algunas de las instituciones y personas involucradas en la actividad cultural del país, desde sus distintos enfoques. A pesar de las muchas limitaciones, he encontrado una producción artística significativa, con agrupaciones e instituciones principalmente independientes o de inversión extranjera (el Centro Cultural de España en San Salvador mantiene una agenda bastante amplia de diversas actividades de promoción cultural en diferentes campos artísticos).

Uno de los mayores aciertos que me ayudó a visualizar la producción artística del país en cuanto al teatro fue un taller de una semana que planteó el Centro Cultural de España sobre los procesos para establecer una escuela de espectadores en San Salvador. Hubo dos aspectos muy relevantes para mí sobre este taller en el que participé: primero, el taller se llevó a cabo en uno de los salones del Teatro Nacional de San Salvador, uno de los principales teatros del país. Todos los días del taller, puedo decir que tuve acceso ilimitado a las instalaciones del teatro y pude conocerlo extensivamente e incluso observar ensayos técnicos de funciones. Creo que lo conocí mejor que el Teatro Nacional de Costa Rica. La verdad fue muy emocionante poder explorarlo de forma tan libre, en especial porque a lo largo de las horas del taller estaba prácticamente vacío.

El segundo aspecto importante de este taller fue que, para hablar de una posible escuela de espectadores, primero debíamos conocer las dinámicas de la producción escénica del país, lo cual requirió que realizáramos un mapeo de agrupaciones, espacios, temáticas, centros de formación, tendencias del público, instituciones privadas y gubernamentales culturales y demás elementos de la vida teatral del país. Gracias a esta actividad, pudimos generar un reporte que, para mí, es valiosísimo con respecto a mi entendimiento de la vida cultural del país, que era una de mis expectativas al plantear mi pasantía. Muchos de estos espacios y agrupaciones los conocí, pero también hay muchos datos sobre la industria general del teatro que considero relevante incluir como parte de mis reflexiones finales:

- Sala de Teatro René Franco.
- Auditorio Teatro UES

MAPEO DEL SECTOR TEATRAL DE SAN SALVADOR. TALLER ESCUELAS DE ESPECTADORAS Y ESPECTADORES. OCTUBRE 2023

- SALAS DE TEATRO PÚBLICAS:** ●
- Auditorio J. Guzmán. ● Teatro Nacional de San Salvador.
 - Teatro Presidente.
 - Centro Cultural CívicoLegislativo.
 - Casas de la cultura.

- SALAS DE TEATRO
INDEPENDIENTES:** ● Teatro Luis Poma-Fundación Poma.
- Black Coyote – Grupo Simán
 - Teatro Chaplin
 - La Galera
 - Nave Cine Metro
 - Auditorio Liceo Francés

- Teatro Yulkuikat – Fundación Pablo Tesak. • Sala de la Escuela de Arte del Actor.
- Fundación Cabeza de Jaguar
- Sala René Franco
- Auditorio Teatro UCA

AGENTES CULTURALES PÚBLICOS:

- Secretaría de Cultura de San Salvador.
- Ministerio de Cultura: casas de la cultura, Editorial El Salvador, Fondo de Creación Artística Fantel, red de bibliotecas públicas.
- Ministerio de Educación-escuelas de formación teatral para las escuelas públicas. • Centro Cultural Cívico-Legislativo • Algunas Alcaldías.
- Programa Iberescena
- Centro Cultural de España
- Alianza Francesa

- Moby Dick.
- La Irreal.
- La Barraca.
- Acento Escénica.
- Alboroto Teatro.
- Las Prietas.
- La Cachada.
- TIET. • Cuenterete Teatro • Teatro Célula.
- Títeres Tejiendo Hilos.
- Teatro Hamlet.
- Dos o Tres Producciones
- Teatro Capulesco • Fabrik de Sueños • La Maleta de Arte
- Gaia Teatro
- El Desconcierto Teatral
- Teatro Conjunto
- Circus Contemporaneum
- Movimiento Drag: Shows Drag
- Cirkeras
- Oveja Negra
- Lágrimas de risa
- Aeromusas
- Teatro Ocelot
- Los del Quinto Piso

ACADEMIA:

- Teatro UES • Teatro UCA
- La Huella del Venado-UDB.
- Teatro U. Pedagógica
- CONUT
- Didascalía • Escuela de Arte del Actor • Técnico en Artes Dramáticas.
- CENAR
- Compañía Circo y Acción
- Academia Otto Salamanca
- Sivar Actors Academy

COMPAÑÍAS DE TEATRO:

- Teatro del Azoro.
- Proyecto Dioniso.

EMPRESA PRIVADA, AGENTES QUE APOYAN:

Algunos espacios privados que han apoyado al arte y al teatro:

- Laboratorios López
- Hotel Camino Real
- Banco Agrícola

MEDIOS DE DIFUSIÓN Y CRÍTICA:

No existe crítica teatral o cultural, entendiendo esta como un espacio de análisis del producto cultural que genera reflexión y que sirve para el diálogo. Si no hay crítica, la escuela

puede desempeñar ese papel e incorporar esto en sus reflexiones.

- David Rocha: Escuela de Espectadores del Poma.
- CCE: espacio en su web de crítica teatral.
- Roberto Salomón-radio clásica
- Revista Asociación Escenario ya no está activa.

OFERTA TEATRAL SALVADOREÑA:

- Duración promedio de la temporada: tres funciones.
- Precio promedio de espacios privados: entre \$5.00 y \$25.00.
- Promedio de espacios independientes entre \$8 y \$12.
- Espectáculo gubernamental, \$1.75.
- Horarios: nocturnos.
- Funciones tempranas y escasas.
 - Ausencia de horarios familiares.
- Ausencia de teatro matinal infantil.

TENDENCIA:

- Abordajes estéticos
- Escenografías con base en elementos
- Tendencia hacia el teatro testimonial y documental.
- Ya no existen compañías grandes, lo que genera dificultades para sostenerse.

TEMÁTICAS:

- No solo se debe mostrar el conflicto, sino también los efectos que este ha tenido y cómo sanarlo.

1. CÓMO SON LOS PÚBLICOS DESPUÉS DE LA PANDEMIA.

Algunos criterios importantes que influyen en la decisión del público para asistir o no al teatro son:

- Precio
- Horario
- Tráfico
- Lugar
- Compañías que se presentan.
- Plan paralelo al teatro

MODELOS DE GESTIÓN COMERCIAL

¿De dónde proviene el dinero para las producciones?

- Iberescena

Este reporte me ha parecido muy valioso desde que lo elaboramos en este taller, porque en términos generales permite visualizar la vida escénica del país. Claramente, existe todo un universo cultural fuera del teatro, sin embargo, debido a la investigación en artes escénicas, era importante poder visualizarlo de esta manera.

Otro aspecto que se considera muy importante y que trasciende todos los componentes culturales es la cuestión de la historia del país, que hasta hace poco atravesaba una guerra civil extremadamente violenta y sus consecuencias posteriores, en especial las guerrillas. Las temáticas principales abordadas en la producción del país giran en torno a la guerra y sus secuelas. Por esto, se observa una tendencia hacia lo documental y testimonial que se identifica en la escuela de espectadores. Una compañera en el taller mencionó que El Salvador es un país que aún no ha sanado las heridas de la guerra y que los artistas actuales se han encargado, a través de sus trabajos, de iniciar esos procesos de sanación. Su comentario me pareció muy valioso como testimonio de la labor y motivación del presente de las artes escénicas del país.

En cuanto a la forma del teatro y en cuanto a la investigación, noté y escuché también de muchas personas con las que pude conversar al respecto que se trata de un teatro poco inclinado a la incorporación de las nuevas tecnologías o, en todo caso, a incorporar la intermodalidad. Recuerdo una obra que vi y que me gustó mucho, en la cual se incorporaba el *videomapping* y la imagen cinematográfica documental, alternando constantemente entre el discurso en la escena y en la imagen. Esa obra, sin embargo, era de una agrupación mexicana. Es posible afirmar entonces que, aunque se expone al público el recurso, la producción nacional no lo incorpora.

En todo caso, se utiliza la proyección como medio para insertar la imagen en la escena, pero sin una mayor concepción dramatúrgica. Uno de los comentarios más repetidos por las personas participantes del grupo investigativo, respecto al trabajo que se desarrolla en la socialización final, estaba justamente relacionado con la falta de incorporación de las tecnologías en la escena del país. Fue muy importante para mí escucharlos decir que, gracias a su participación en el grupo pudieron, en primer lugar, descubrir estas maneras de hacer teatro con la ayuda de otras disciplinas y, principalmente, que se iban con la consciencia de las posibilidades que ofrecen estas relaciones para el avance del teatro en el país.

Claramente, la experiencia cultural no se limita a las reflexiones sobre el arte escénico en el país. Durante los meses que he estado aquí, he podido visitar museos, librerías, monumentos, plazas, pueblos, calles, espacios de recreo, edificios, bares e instituciones de relevancia cultural. He experimentado la dieta del país y he aprendido sobre personalidades relevantes en la historia civil y cultural del país, como Claudia Lars, Alberto Masferrer, Carlos Cañas, Prudencia Ayala y Alejandro Cotto. Principalmente, he vivido la vida cotidiana del país y sus particularidades.

Como experiencia personal, ha sido maravillosa. Con respecto al desarrollo y continuación del proceso investigativo para mi trabajo de licenciatura, considero que durante estos meses de pasantía han ocurrido varias situaciones que han aportado

significativamente, no solo al aspecto académico relacionado con el proyecto, sino también a mi procedimiento personal y al desarrollo de habilidades necesarias para el tipo de trabajos escénicos que me gustaría realizar.

Además de lo referente a la investigación como tal en la UJMD, realicé un curso de fotografía digital en la UCA, que ha sido el primer acercamiento formal a la fotografía, la exposición y las cámaras digitales. Este curso ha sido fundamental, tanto en el plano académico como personal en cuanto a mi comprensión de los componentes técnicos de la fotografía y la videografía. Ese conocimiento es muy importante para mi capacidad de generar material audiovisual o cinematográfico que se incorpore al trabajo escénico y para el manejo de la cámara en vivo.

También tuve la suerte de ser aceptado como pasante en una producción cinematográfica que se estaba rodando aquí. Mi primera experiencia de este tipo realmente fue como haber asistido a una escuela de cine durante 15 días. Como pasante, me asignaron a trabajar los primeros días con distintos departamentos, con el fin de obtener una visión general del proceso. Pasé por el Departamento de técnicos, *grips* e iluminación, el de dirección de arte, el de producción y el de cámaras y fotografía, que fue, finalmente, con el que más tiempo trabajé.

Lo positivo de participar en esta producción, entre muchas otras cosas, fue la experiencia de estar presente y observar cómo funciona un *set* de producción cinematográfica y qué hace cada departamento para que todo el proceso funcione adecuadamente. La investigación de licenciatura me ha ayudado a entender aspectos del lenguaje cinematográfico en sí y esta experiencia me ha enseñado sobre el engranaje de una producción que debe llevarse a cabo para poder crear con ese lenguaje. Esta experiencia ha sido vital para el avance de los objetivos de la investigación.

Junto con estas experiencias se suman claramente los procesos propios de la pasantía con la UJMD: la asistencia en el curso de puesta en escena y el trabajo realizado con el grupo de investigación. En estos espacios pude investigar y explorar las posibilidades de interacción entre lenguajes, así como participar en el proceso de enseñanza de los principios de la dirección escénica y de creación de ejercicios escénicos con las personas estudiantes del curso, acercándome también a la experiencia de formación académica en artes dramáticas de la universidad. Los avances investigativos y los procedimientos desarrollados se documentan con mayor detalle en los reportes de bitácora, sin embargo, se integran al procedimiento general de comprender mejor mi objeto de estudio y de dimensionar los distintos componentes que orbitan a su alrededor.

Anexos:

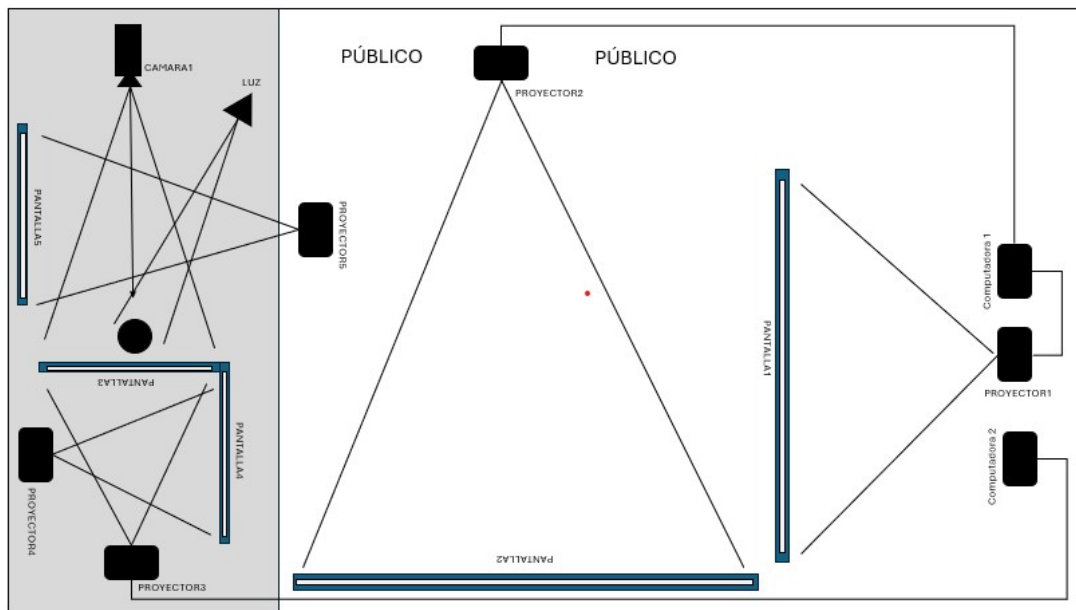
03. Bitácora de registro de la socialización final realizada en el laboratorio escénico digital (LED)

La configuración del espacio escénico

El deseo principal para configurar el espacio ha sido explorar una composición con múltiples superficies de proyección en distintos tamaños, direcciones, formatos de imagen (vertical y horizontal) y orientaciones de la proyección y, en general, alcanzar una sensación de tridimensionalidad y dinamismo espacial que permita presentar la secuencia. El objetivo es crear un espacio de juego interesante donde interactúen todos los diferentes elementos que integran la secuencia propuesta. Para esto, se estableció el espacio mediante el uso de los siguientes recursos:

- 5 superficies de proyección de tela blanca, dos con proyección frontal y tres con proyección trasera.
- 5 proyectores.
- 1 cámara en directo.
- 1 luz LED de color blanco.
- Parlantes y un micrófono.
- Cableado y adaptadores.
- 2 computadoras iMac.

La configuración propuesta originalmente se modificó, ya que una vez observada en el espacio, no funcionaba completamente según lo que se deseaba obtener. Además, de que no facilitaba el posicionamiento de los proyectores. Después de las modificaciones, se llegó a la composición espacial final, que se detalla en el siguiente plano de piso:



Disparador creativo para la secuencia escénica

Para el planteamiento de la secuencia se utiliza como disparador creativo un texto literario extraído del Capítulo IV de la obra *La ruta de su evasión* de Yolanda Oreamuno. La intención no ha sido poner ese texto en escena, más bien extraer de él una situación, un personaje base y textos con los que se pueda jugar. Concretamente, se trabaja con el personaje de Teresa y la acción que se plantea consiste en un monólogo interno en el que se exponen los pensamientos que ella tiene para consigo misma, recordando un pasado marcado por la violencia experimentada durante su matrimonio.

Estos pensamientos y recuerdos se presentan como la consciencia de Teresa y la situación base es una conversación que ella mantiene con su consciencia, la cual se convierte en un segundo personaje, cuya interpretación o materialización en la escena se realiza mediante el uso de la cámara en directo, imagen pregrabada, voz en *off* y una actriz. Todos esos recursos escénicos representarán, en la escena, a este personaje. Teresa será interpretada por otra actriz.

A continuación, se presenta la secuencia establecida, contemplando la entrada y salida de imagen y cámara, el equipo técnico que las soportará (el plano de piso permite ubicar el dispositivo en el espacio), la iluminación y la posición de la actriz en el espacio y, en general, una descripción del flujo de la secuencia:

1. Oscuro

2. Voz en *off*:

“Tú eras bella. ¡Claro que eras bella, Teresa! Ahora eres fea. Horriblemente fea”.

3. Entra simultáneamente PROYECTOR3 en PANTALLA3, CAMARA1 con imagen en formato vertical en directo en PANTALLA2 (mapeada a la izquierda de la pantalla), en un plano general de Teresa sentada lateral con el rostro hacia la izquierda, en contraluz.

4. CONT'D voz en *off*:

“Pero tú eras bella. Es satisfactorio haberlo sido. Recuerda. ¡Debes recordarlo, Teresa! (TERESA VE DIRECTO A LA CÁMARA) ¡Siempre llevabas el pelo suelto en ese tiempo! Ibas sola al campo a cortar guayabas”.

5. En el *Recuerda*, entra LUZ (color blanco y tenue) en *fade in*, iluminando frontalmente a Teresa, quien gira solo la cabeza hacia la cámara (al frente). Simultáneamente, CAMARA1 se mueve (Zoom IN) hasta alcanzar el primer plano del rostro de Teresa.

6. Al final de *Ibas sola al campo a cortar guayabas*, todo se desvanece en un *fade out* y entra en *fade in* PROYECTOR1 en PANTALLA1, PROYECTOR2 en PANTALLA2, PROYECTOR3 en PANTALLA3, PROYECTOR4 en PANTALLA4 y PROYECTOR5 en PANTALLA5 con audiovisuales del *flashback*. Teresa continúa sentada. PANTALLA1 en formato de imagen horizontal.

PANTALLA2 en formato de imagen horizontal.

PANTALLA3 en formato de imagen horizontal.

PANTALLA4 en formato de imagen vertical.

PANTALLA5 en formato de imagen horizontal.

El material pregrabado en las pantallas muestra distintos elementos: un día soleado y ventoso. Teresa toma el sol, que le da en la cara. Ella se siente contenta. El viento le mueve el cabello suelto. Observa el cielo y las nubes. Camina descalza y come guayabas. A nivel sonoro, se escucha un viento suave.

7. CONT'D Voz en *off*.

“¡Qué suave y alegre muchacha eras, Teresa! A pesar de tu pobreza estabas limpia. Tu madre te decía que debías esperar un hombre provisto de buenas intenciones. Buenas intenciones, en el sencillo lenguaje de las madres”.

8. Al final del “¡Qué suave y alegre muchacha eras, Teresa!”, Teresa se pone de pie, camina hacia el centro del espacio y observa las imágenes (sus recuerdos).

09. CONT'D Voz en *off*.

“Y llegó. ¡Claro que tenía que llegar!

10. Al final del “Y llegó. ¡Claro que tenía que llegar!”, todas las pantallas y el sonido se activan al mismo tiempo, excepto la PANTALLA1. En las imágenes de la pantalla, se observa un plano general donde, a la distancia, en la parte izquierda (fondo de la imagen), aparece un hombre que camina hacia un primer plano. Simultáneamente, en el momento de activación de las pantallas, Teresa se gira hacia la PANTALLA1 y observa la imagen desde el centro del espacio.

11. CONT'D Voz en *off*.

“¿Cómo era él? No lo sabías. Sin consultártelo, afirmó que te casarías con él. Fue después que te diste cuenta de que era violento. De que siempre lo fue”. Durante esta última voz en *off*, Teresa camina hacia la pantalla, acercándose a la tela simultáneamente con el hombre que camina hacia primer plano, hasta que ambos (hombre en la imagen, Teresa en el espacio) quedan frente a frente.

FIN

Al tomar esta descripción general de la secuencia de referencia, se elaboraron los guiones técnicos, tanto de los pies de entrada y salida de todos los distintos elementos como de rodaje de los planos cinematográficos para las partes con imagen pregrabada que se presentan en el próximo apartado.

La cámara en directo y el material pregrabado

Como se mencionó, el rol dramático de la imagen en directo y del material pregrabado es representar la consciencia y los recuerdos de Teresa; es este *ente* con quien conversa Teresa y que le obliga a recordar. Según la secuencia propuesta habrá dos momentos clave para la presencia de la imagen en la escena:

3. Entra simultáneamente PROYECTOR3 en PANTALLA3, CAMARA1 con imagen en formato vertical en directo en PANTALLA2 (mapeada a la izquierda de la pantalla), en un plano general de Teresa sentada lateral con el rostro hacia la izquierda, en contraluz.

6. Al final de *Ibas sola al campo a cortar guayabas*, todo se desvanece en un *fade out* y entra en *fade in* PROYECTOR1 en PANTALLA1, PROYECTOR2 en PANTALLA2, PROYECTOR3 en PANTALLA3, PROYECTOR4 en PANTALLA4 y PROYECTOR5 en PANTALLA5 con audiovisuales del *flashback*. Teresa continúa sentada.

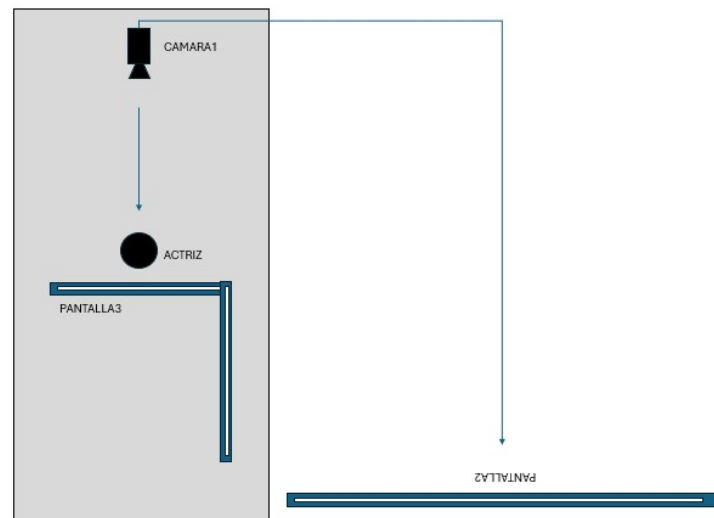
PANTALLA1 en formato de imagen horizontal.

PANTALLA2 en formato de imagen horizontal.

PANTALLA3 en formato de imagen horizontal. PANTALLA4
en formato de imagen vertical.

PANTALLA5 en formato de imagen horizontal.

Para el pie de entrada 3, la CAMARA1 plantea transmitir en vivo la imagen en contraluz de Teresa sentada frente a la PANTALLA3, lo que genera una figura negra de su perfil. Esto se proyecta en el espacio con la PANTALLA2:



En el pie de entrada siguiente (4), se plantea un movimiento óptico de cámara (Zoom IN) que cierra el plano más general de la figura hacia un primer plano del rostro de Teresa, iluminado ahora por la entrada de la luz LED blanca sobre su rostro.

La actriz presente en escena y que el público observa sentada es Teresa. La imagen de la cámara en vivo presenta esta figura negra contornada de Teresa, que representa su

consciencia. Ambos personajes están, por lo tanto, presentes en escena. El pie de entrada 6 se plantea con material pregrabado. La idea/descripción general de estos planos se presenta en la secuencia:

El material pregrabado en las pantallas muestra distintos elementos: un día soleado y ventoso. Teresa toma el sol, que le da en la cara. Ella se siente contenta. El viento le mueve el pelo suelto. Observa el cielo y las nubes. Camina descalza y come. Este material se presenta como un recuerdo concreto de un día en la adolescencia de Teresa y, mediante su proyección simultánea en las cinco pantallas de la escena, se busca trabajar con una sensación envolvente. Sus recuerdos, placenteros, la envuelven por completo y la consuelan en cierta medida. Todas estas pantallas simultáneas iluminan intensamente el espacio, lo que genera un gran contraste con el pie de entrada siguiente (7), donde se menciona a su esposo y todas las pantallas se apagan, dejando el espacio y a Teresa en la penumbra.

Para el rodaje de este material, se elaboró como referencia el siguiente guion técnico, que incluye los valores de plano y cámara de cada toma, junto con una breve descripción:

Numero de Plano	Valor de plano	Movimiento de cámara	Descripción del plano	Sonido
1	Plano general	Cámara fija	Campo abierto donde vivía Teresa, día soleado, se observa el horizonte a la distancia	Room tone (campo)
2	Plano detalle	Libre, cámara en mano	Pies descalzos de Teresa caminando por el campo	Room tone (campo)
3	Plano americano	Cámara fija	Espaldas de Teresa, observa el campo, el viento mueve su pelo	Room tone (campo)
4	Primer plano	Libre, cámara en mano	Sol pegando en el rostro de Teresa	Room tone (campo)
5	Plano detalle	Cámara fija	Mechón de pelo de Teresa movido por el viento	Room tone (campo)
6	Plano general	Cámara fija	Teresa sentada en un tronco, observa el cielo	Room tone (campo)
7	Plano general	Libre, cámara en mano	Cielo azul despejado	Room tone (campo)
8	Primer plano	Cámara fija	Sombras de hojas reflejadas en el vestido de Teresa	Room tone (campo)
9	Plano general	Libre, cámara en mano	Pajaros cruzan el cielo	Room tone (campo)
10	Plano general	Libre, cámara en mano	Teresa camina por el espacio, está contenta	Room tone (campo)

El rodaje de planos se completó el 17 de abril durante la tarde, principalmente debido a la cualidad de la luz de esa hora, que era la deseada. A continuación, se presentan imágenes de referencia de estos:



Ensamble y ensayos

El foco central del evento de socialización es la secuencia que se planteó. Además de la secuencia, se realiza una breve presentación de los aspectos más importantes de la investigación, así como de los hallazgos y del flujo general del proceso.

Para poder iniciar el proceso de ensamble y ensayos, que constituye la segunda etapa del planeamiento de la socialización, se desarrolló previamente un trabajo de preparación del espacio, la secuencia y el material escénico y audiovisual, que se concentró en la primera semana de trabajo.

Además, es importante para esta segunda etapa afinar todos los detalles, tanto técnicos como actorales, así como lo relacionado con la cámara. La parte interpretativa está a cargo de dos actrices, Fabiana Núñez y Krisdel Badilla, de la Escuela de Arte Escénico.

Se ha trabajado, en primer lugar, en el montaje de las secuencias de entrada y salida de cámara, así como en el material audiovisual y las luces, utilizando el *software* de videoproyección llamado Millumin. Esto no solo se debe a que es un trabajo muy tedioso y que consume mucho tiempo, sino también a que es de vital importancia que esté listo para el ensayo con las actrices, ya que marca el flujo general de toda la secuencia. De este modo, se convierte en la herramienta principal de las actrices para aclarar las entradas, salidas y el ritmo de sus intervenciones escénicas.

El principal desafío enfrentado al establecer la secuencia ha sido la programación de la entrada de la luz. Se contó con la ayuda de Andrea Charot, quien estuvo a cargo del LED, para completar la tarea. Mediante el uso de un receptor DMX, se pudo conectar la luz directamente al *software* de videomapeo y fijar su entrada, salida e intensidad directamente en la secuencia, sin necesidad de operación manual. Al considerar lo complejo que puede ser manejar todos los pies de entrada y salida manualmente y en vivo, era imperativo que toda la secuencia pudiera ejecutarse de forma automática, con todas las entradas y salidas programadas con anterioridad. Esto se logró, pero al mismo tiempo impuso una necesidad de precisión muy alta en el trabajo de las actrices, ya que no puede haber retrasos ni adelantos. Por este motivo, se dedicó mucho tiempo en esta etapa al trabajo de ensayos con las actrices.

Se llevaron a cabo un total de tres sesiones dedicadas a ensayar con las actrices. Durante este proceso, se decidió incluir un micrófono para una de las actrices, como parte del dispositivo escénico total. Esta decisión se tomó tras observar la importancia de la voz y el trabajo vocal de las actrices en esta producción; como se anota en el guion general de la secuencia, el recurso de la voz en *off* está presente casi a lo largo de toda la duración de la secuencia y su tratamiento por parte de la actriz debe ser muy cuidadoso, ya que, según cómo se aborde, puede terminar sonando como una narración plana o incluso como una conferencia, en lugar de un monólogo interno cargado de emociones contrastantes.

En realidad, el principal desafío relacionado con la interpretación de esta secuencia ha sido el aspecto vocal. Para alcanzar el resultado que se espera es necesario un procedimiento de preparación mucho más profundo, que incluya ejercicios de improvisación, juego con el texto, las palabras y las imágenes que se desean transmitir, entre otros; en general, se requiere un proceso más riguroso de ensayo y tratamiento vocal. Al tener esto en cuenta y considerar el tiempo disponible para ensayar, se centró el trabajo vocal en un plano más técnico que interpretativo.

Durante este proceso de ensayo con las actrices, se realizaron diversas modificaciones a las secuencias programadas en el *software*, ajustando entradas, salidas, silencios, ritmos, duraciones, intensidad y otros detalles que se relacionan con el ensamble general de la secuencia, así como con la sincronización entre las superficies de proyección y el trabajo interpretativo de las actrices.

A continuación, se presentan imágenes de registro del proceso de ensamble y ensayo:

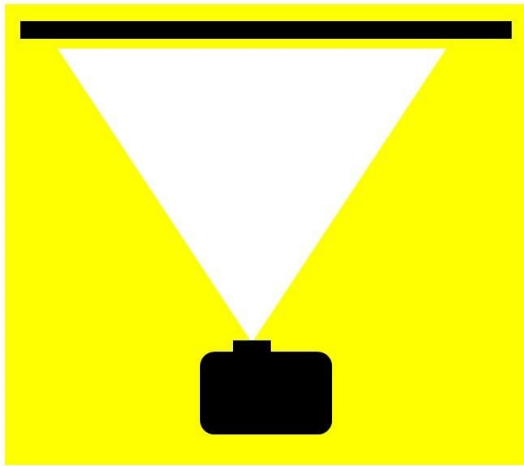






La socialización en el LED

La socialización se realizó el lunes 22 de abril a las 5:00 p. m. en el laboratorio escénico digital (LED) de la Universidad Nacional de Costa Rica (UNA), en compañía del equipo de tutoría del proyecto y del público general invitado a la actividad.



El uso de la imagen cinematográfica como recurso compositivo visual y narrativo dentro de espectáculos escénicos.

Socialización final de trabajo de graduación

Estudiante: Bach. Leonardo Ruiz Vargas
Tutoría: Dra. Paula Rojas Amador

Laboratorio Escénico Digital (LED)
22 de Abril, 5:00pm

La agenda de la actividad se compuso de tres puntos: la presentación de la secuencia ensamblada, la presentación de la investigación y el proceso general ejecutado. Por último, un espacio para preguntas y reflexiones finales.

La secuencia se desarrolló de manera satisfactoria, sin problemas técnicos significativos. El trabajo interpretativo se mantuvo conforme a lo establecido en el proceso de ensayo. Se considera que, en general, la secuencia presenta momentos de gran valor y potencial, tanto en el ámbito de acción como de composición espacial. Requiere correcciones en términos generales, pero se aproxima, en todo caso, a las imágenes mentales que se plantearon para este trabajo y sugiere un posible germen de un proyecto que, con un poco más de esfuerzo, puede crecer y desarrollarse en algo más.

Para presentar la investigación y el proceso general se decidió organizar la conversación en torno a seis ejes clave:

- Concepción tridimensional y composición del espacio escénico.
- Soporte y configuración técnica para establecer relaciones entre lenguajes.
- Relación con la cámara y el lenguaje cinematográfico.
- Inserción y formato de la imagen. ● Interacción entre dispositivos e intérpretes ● Texturización y juegos con la imagen.

Se ha incluido también en el conversatorio un componente relacionado con la experiencia cultural y artística que significó la pasantía, así como información y reflexiones personales. Enseguida, se presenta material de registro de la actividad:



