

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Danza y Teatro

**Adaptación e Hibridación de Lenguajes Escénicos, Escritos y Audiovisuales
en torno al Uso del Objeto para Generar un Acontecimiento Poético en la Obra
*DecrouXScenic. Events***


Trabajo de titulación previo a la
obtención del título de Licenciado
en Artes Escénicas Teatro y
Danza

Autor:

Erick Fernando Calva Sinchi

Director:

Jessica Cristina Bustos Criollo

ORCID:  0009-0005-5657-4032

Cuenca, Ecuador

2024-01-17

Resumen

Este trabajo de tesis se orquesta desde la investigación práctica y teórica en varias tendencias de las artes escénicas; el mismo propone procedimientos para generar una adaptación e hibridación que dialoga entre diversos lenguajes partiendo desde el lenguaje escrito, proveniente del objeto (periódico), así como el lenguaje escénico y el audiovisual, ligado al contexto de la época de una región geográfica y social, en la obra *DecrouXScenic.Events*. Por otra parte, el proyecto mantiene una constante transformación adaptándose al contexto social en la cual se enmarca y está a su vez, dirigido a un público mediante la experimentación y uso de plataformas digitales sociales.

Palabras clave: periódico, acción, experimentación, lenguajes, plataforma digital



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

This thesis work is orchestrated from practical and theoretical research on various trends in the performing arts, where procedures are proposed to generate an adaptation and hybridization that dialogues between languages starting from the written, from the object (newspaper), as well as the scenic and audiovisual language, linked to the context of the time of a geographically social region, in the work *DecrouXScenic*. On the other hand, the project maintains a constant transformation adapting to the social context in which it is framed, and is in turn directed to an audience through experimentation and use of social digital platforms.

Keywords: newspaper, action, experimentation, language, digital platform



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

Institutional Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Índice de contenido

Introducción.....	8
Capítulo 1. Contextualización del Proyecto DecrouXScenic.....	9
1.1 Orígenes de DecrouXScenic.....	9
1.2 El Teatro de Sombras.....	10
1.2.1 Tim Noble y Sue Webster	12
1.2.2 Fabrizio Corneli.....	13
1.2.3 Rafael Lozano Hemmer	15
1.3 Expresión Corporal.....	16
1.4 El Mimo Corporal	17
1.4.1 Theatre de l'Ange Fou	19
Capítulo 2: Adaptación, Traducción e Hibridación de Lenguajes en torno al Objeto en las Artes Escénicas.....	21
2.1 El Lenguaje.....	21
2.1.1 El Lenguaje Escrito	22
2.2 Poética Visual.....	26
2.3 Lenguaje Escénico	27
2.4 Adaptación e Hibridación de Lenguajes	28
2.5 Variaciones Digitales de DecrouXScenic	30
Capítulo 3. Creación y Reflexión Escénica	33
3.1 Proceso Creativo	33
3.1.1 El Objeto	34
3.1.2 El Cuerpo.....	38
3.1.3 Nuevas Tecnologías: Plataformas Digitales	40
3.2 Análisis del Proceso.....	46
3.3 Archivos de Proceso	51
Conclusiones.....	52
Referencias	54
Anexos.....	57

Índice de figuras

Figura 1. Kiss of Death, 2003.....	13
Figura 2. "Mondo", 2010. Referente: artes escénicas.....	14
Figura 3 . Body Movies. (2001)	15
Figura 4. The Man who Preferred to Stand, "La Meditation" by Étienne Decroux	20
Figura 5. Open Broadcaster (OBS) Studio	31
Figura 6. Indagación corporal con el objeto.....	35
Figura 7. Breve esquema de procedimiento de creación en torno al objeto	36
Figura 8. Uso del azar e improvisación para la creación	37
Figura 9. Experimentación de acciones físicas.....	39
Figura 10. Herencia del movimiento a partir del objeto.....	40
Figura 11. Transmisión en instagram mediante el colectivo Crew Scenic Art.	42
Figura 12 . Transmisión en Facebook mediante el colectivo "Nefastos Artes Escénicas" ...	43
Figura 13. Transmisión en YouTube mediante el colectivo "Crew Scenic Art"	44
Figura 14. Selección y edición de vídeo en Sony Vegas	45
Figura 15. Portada del diario El Mercurio	47
Figura 16. Esquema de análisis y relación entre materialidades.	49
Figura 17. Acontecimientos efímeros.	57
Figura 18. Espacio, movimiento e Iluminación.	58
Figura 19. Gestualidad corporal	59
Figura 20. Principio de oposición utilizado en la sombra	60
Figura 21. Objeto y espacialidad.....	61
Figura 22. Mimo corporal.	62
Figura 23. Objeto-Máscara	62
Figura 24. Sony Vegas.....	63
Figura 25. Transmisión mediante OBS Studio.....	64
Figura 26. Edición de audio y vídeo mediante el uso de Sony Vegas.	65

Dedicatoria

A mis padres Laura y Manuel, quienes con su paciencia, esfuerzo y amor me han permitido y apoyado para cumplir un objetivo más en mi vida.

A mis amigos John y Danny, por su ayuda y compromiso para el desarrollo de este proyecto, aportando con su grano de confianza, motivación y lealtad para mi desarrollo personal y académico en las artes escénicas.

Agradecimientos

A Dios, por brindarme aquella esencia de la vida que me permite seguir creciendo y aprendiendo, pues un hombre que no se alimenta de sus sueños, envejece.

De manera especial, a la Magister Cristina Bustos, por su paciencia y compromiso al leer, revisar, corregir con sus valiosos aportes para el desarrollo del presente proyecto de tesis.

De igual manera, a aquellos/as docentes, compañeros y artistas que fueron parte de mi formación durante este proceso académico, de inicio a fin, brindando un sin número de herramientas, procesos, historias, vivencias, aprendizajes y experiencias.

Introducción

En el *corpus* de esta tesis se analiza y expone la relación de diálogo que surge de la adaptación e hibridación entre diferentes lenguajes (escrito, audiovisual y escénico). Para eso se parte del desarrollo y trabajo con el objeto (el *periódico*) del cual se desprenden las materialidades, llegándose a una puesta en escena a través del uso de procedimientos y técnicas diversas; ello es posible mediante la introducción de uno o varios lenguajes en la creación escénica, el cual tiene un efecto contaminante que propicia el desarrollo de procedimientos que se hibridan y estimulan la creación, luego de haberse perdido el interés hacia los medios tradicionales, sobrepasando así sus fronteras.

Ahora bien, es esencial presentar la puesta en escena de la investigación a un público para que este lo contemple, se afecte, lo cuestione, y a su vez, lo consuma, de acuerdo con la adaptabilidad a los medios digitales y al contexto actual del hecho artístico; ello permite expresar, criticar, protestar, reflexionar, objetar y adaptar las acciones o hechos cotidianos de una sociedad o comunidad específica a otra, en completa sincronía con la actualidad del objeto; siendo este el emisor de información, precisa que estimule el proceso de creación, mediante el uso de ciertas herramientas para el levantamiento del material sensible en cada proceso de indagación.

De la misma forma, con el sentido de resistencia y supervivencia, se plantea que el producto continúe abierto a manera de laboratorio a un constante experimentar- reflexionar en un incesante juego rizomático con el contexto actual, con el propósito de sobrepasar sus propios límites enriqueciendo la producción y creación artística. De esta manera, el discernimiento alcanzado puede ser utilizado, transformado, fragmentado y reorganizado para la creación.

Capítulo 1. Contextualización del Proyecto *DecrouXScenic*

1.1 Orígenes de *DecrouXScenic*

La idea raíz que produjo este emerger de la obra *DecrouXScenic. Events*, proviene de varios procesos creativos que dialogan, se complementan y experimentan entre sí; concretamente, emerge de un hecho cotidiano al ejecutar un ejercicio de contemplación del entorno en el que se desarrolla el intérprete/creador, dirigido a levantar material sensible para la creación de un ejercicio escénico en la cátedra de Dirección Escénica I. Esta, a su vez, entra en estrecha relación con otros procesos paralelos en varias asignaturas, durante un determinado periodo como estudiante de la carrera de Artes Escénicas, tales como: Dramaturgia de la Puesta en Escena y Laboratorio Escénico.

El entrecruce y diálogo con estas cátedras fue crucial para el desarrollo del producto a lo largo de su transformación, puesto que, el levantar cierta información que detone en el desarrollo de una puesta en escena, dejó evidenciar al *papel* como el “estímulo fuente” de todo este proceso. Este objeto, dentro de su diversidad de aplicaciones y posibilidades en el desarrollo humano y social, mantiene también esa cualidad de ser un medio en donde se redactan y transmiten muchos sucesos de un territorio en una época determinada; en este caso, nos referimos al *periódico*¹, el cual contiene información sobre sucesos, hechos y opiniones transmitidas a un público lector.

En este rol del objeto, convertido en “papel periódico”, el diálogo comienza a desarrollarse al realizarse un sondeo por todas las posibilidades que ofrece para la creación de una puesta en escena (consultar en el anexo, figuras 17, 18, 19, 20, 21 y 22). Primeramente, como un espectro, cuya máscara de papel encriptada de pensamientos, emociones, energías, ritmos, sonidos, imágenes, muestra una peculiaridad en su habitar, que, en un juego azaroso de elementos (tales como iluminación, espacio, sonido, cuerpo, así como la conjunción de los mismos) enuncia un discurso con carácter reflexivo-analítico, a fin de abonar el terreno de lo que mutaría en las investigaciones posteriores. Esto permitió levantar gran cantidad de información, tanto corporal como visual y dramática, la cual, en la cátedra de Laboratorio Escénico se llega a interrogar nuevamente y a mayor profundidad, al elemento (objeto), sobre su función, contexto, historia, limitaciones e infinitudes, contenido y textura.

¹ Periódico: Es un medio masivo de comunicación que circula en las ciudades o pueblos de forma impresa en una o varias páginas, combinando textos e imágenes. Tiene como función informar, transmitir opiniones y entretener.

Esta deconstrucción del objeto para la creación, conduce a identificar la metodología empleada por el intérprete/creador para el desarrollo del hecho escénico, dejando evidenciar claramente, aquella miscelánea de elementos que provienen de un flujo de diálogos constantes entre los diferentes conocimientos adquiridos y llevados a la práctica en las cátedras ya mencionadas, para llegar a una adecuada y pertinente sistematización, posteriormente.

Ahora bien, cabe mencionar, que a lo largo de este trayecto procesual del producto escénico han surgido diversas interrogantes y nuevas herramientas con las que se cuenta para la creación, respondiendo al contexto en específico en la cual se enmarca, por ejemplo, el uso de herramientas que se plantean desde el vídeo, usando los diferentes planos, enfoques, composiciones, color, para desarrollar una especie de hibridación entre los medios audiovisuales y los demás elementos que conforman la escena.

Esta experimentación con las diversas herramientas, en un juego azaroso con premisas ya concretadas, deja notar una creación que se vuelve mutable, porosa y adaptable ante la propia realidad de la obra, llegando a generar ciertas ilusiones con una sucesión de imágenes, que, con un hilo dramático, van entretejiendo el sentido que le da el espectador al contemplar u observar el acontecimiento.

El hecho escénico ha mantenido un carácter experimental-reflexivo, ya sea cambiando, alternando, reformulando todos sus componentes para llegar a encontrar un punto de fuga, por donde empieza a emerger nueva información que enriquece el producto final, para lo cual, es imprescindible analizar detalladamente cada elemento y/o herramienta usada dentro de la creación, por ejemplo: la expresión corporal, el teatro de sombras, el mimo corporal, entre otros.

1.2 El Teatro de Sombras

El teatro de sombras tuvo sus primeras apariciones en civilizaciones de la región oriental, en donde cada una mantiene su esencia especial al poner en escena cada representación acorde al espacio-temporal del cual procede. Surge de una relación estrecha con diferentes cuestiones como lo político-social, creencias religiosas, lo erótico, la superstición, lo sagrado, lo satírico, el alma. En el ámbito religioso, los sacerdotes concebían el teatro de sombras para escenificar ante los espectadores, diferentes crónicas que aludían a dioses y héroes, interpretando el entorno mediante el cual, el público llegaba a reconocerse.

Ahora bien, el teatro de sombras es una técnica que interrelaciona el rol existente entre espectador-actor-autor, genera cierto nivel de fantasía y congrega a remprender este modo de expresión. La singularidad que se encuentra presente permite escenificar el entorno real y así llegar a impulsar la fantasía partiendo de un mundo irreal, tal como manifiestan Rubio y Bermejo (2020) sobre Angoloti (1990):

El teatro de sombras es un tema que permite desarrollar la imaginación, despertar la ilusión y la fantasía, fomentar la expresión y comunicación corporal, jugar con los movimientos y generar ilusiones ópticas como un vehículo comunicativo, mediante diferentes formas, colores, texturas y tamaños. (Rubio y Bermejo, 2020, p. 1)

De igual manera, Guido Petter (mencionado por Angoloti, 1990) contribuye con un sugestivo argumento:

Hay pocas cosas, creo yo, tan fascinantes y misteriosas para los niños como las sombras. Una sombra es al mismo tiempo real e irreal; es algo objetivo, pero que, sin embargo, no muestra ciertas características que pertenecen a los objetos del mundo físico... (Angoloti, 1990, p. 80)

Por lo anteriormente expuesto, es esencial referir, que el teatro de sombras ofrece una amplia gama de posibilidades rizomáticas para el desarrollo, comunicación y creación dentro de un producto artístico. Esto brinda la posibilidad de evocar en el espectador la ilusión de presenciar y contemplar una experiencia sensorial, en donde los acontecimientos fantásticos e irreales de la escena transportan al espectador a un limbo de subjetividades y sentidos.

Al hablar de las sombras, cabe mencionar, que estas corresponden al lenguaje relacionado con la imagen y son el producto de la mezcla entre la oscuridad y la luz, generando en el público una sensación que transporta a una experiencia algo irreal y fantástica. De igual manera, es esencial recordar, que una sombra no mantiene una entidad corporal, sino visual, en donde su tamaño y forma se modifican dependiendo de la longitud existente con relación al foco de luz proyectado.

Según T. Godall (1998): "el cuerpo proyectado ya no es un cuerpo, no es materia, es solo imagen y movimiento" (pp. 777-786). Ahora bien, tal como argumenta M. Barba (2002): "en el teatro de sombras el argumento hay que contarlo a través del cuerpo ya que no hay palabras" (p. 45). Se trata de un procedimiento que accede a obrar de manera globalizada, constituyendo temas que tienen cierto vínculo con las áreas de expresión plástica y musical,

puesto que son de suma importancia a la hora de experimentar diferentes técnicas y de llevar a cabo las escenificaciones.

Ahora bien, la definición de la sombra en el espacio implica una serie de leyes propias, íntimamente relacionadas con la capacidad de irradiación luminosa del medio, el tamaño del objeto, del soporte y la distancia entre ellos. La espacialidad, así como las diversas formas de carácter expositivo y receptivo de la sombra, no son ni indiferentes ni permanentes. Por ende, los artistas que hacen uso de la sombra buscan estéticas vinculadas con la emotividad, lo sensitivo y la contradicción de las ideas preconcebidas.

Estas tácticas de representación se centran sobre la forma de experimentar las obras, de modo que afecten al receptor en cualquiera de los sentidos. La proyección de la sombra es usada por los artistas, en mayor o menor medida, como una pantalla virtual y como lugar mágico y ensoñador, pero, como sucede en la representación de la sombra en el plano, nos alienta, proponiendo un espacio rebosante de realidad simbólica por el cual alcanzamos a reconocernos.

En este tipo de representación, el producto artístico acontece y proviene del estudio razonado, provechoso y empírico de todos sus elementos determinados, donde la pérdida de información en la sombra o sus deformaciones y amalgamas con otros elementos, también puede ser un objetivo, un condicionante, un énfasis o una perturbación para el significado y su recepción, dependiendo de la intencionalidad del intérprete-creador. En el presente proyecto se ha buscado investigar sobre las diferentes posibilidades de un espacio en donde las sombras sean el eje transversal de comunicación-expresión a lo largo del acontecimiento del momento, por lo cual es ineludible mencionar a ciertos referentes e influencias (anexo, figura 20).

1.2.1 *Tim Noble y Sue Webster*

Es sugestivo denotar aquel impulso creativo que se halla presente en los artistas, al generar y usar las sombras partiendo de elementos que tendrían una connotación totalmente diferente a la esperada o más bien, de aquella forma concebida, procedente de un montón de basura. Webster y Noble² construyen sus obras de instalación con un armónico abanico de elementos que son yuxtapuestos para conceder una inesperada forma de vida a siluetas humanas que difícilmente, el espectador puede percibir que procederían de un montón de basura acumulada. Ahora bien, uno de los aspectos destacables en sus obras es el juego con la

² Sue Webster (1967) y Tim Noble (1966), artistas británicos aclamados internacionalmente.

iluminación, pues esta, al ser proyectada en una cierta intensidad y forma, permite hallar y detonar con precisión la puesta en escena que se busca.

Igualmente, es sorprendente evidenciar el uso de diversas materialidades tan comunes y generar una agrupación entre estas, para, en conjunto con la proyección de sombras, generar un resultado sumamente intrigante, como si se tratara de una estética disociación entre la tercera y segunda dimensión, o como si las formas se transformaran mediante una resonancia que resulta en algo totalmente diferente al original.

Figura 1.

Kiss of Death, 2003



Fuente: Editada por Grosenick

1.2.2 *Fabrizio Corneli*

Corneli es un artista que desarrolla y juega ante todo con la sorpresa, ocasiona el misterio y el asombro, llegando a transformar la experiencia visual en un genuino acontecimiento de la percepción. Es imprescindible mencionar, que en sus productos artísticos cambia sustancialmente el espacio, discurriendo tenuemente en él, por ejemplo, sus obras al ser activadas mediante el elemento de la luz, exponen siluetas de rostros o cuerpos suspendidos,

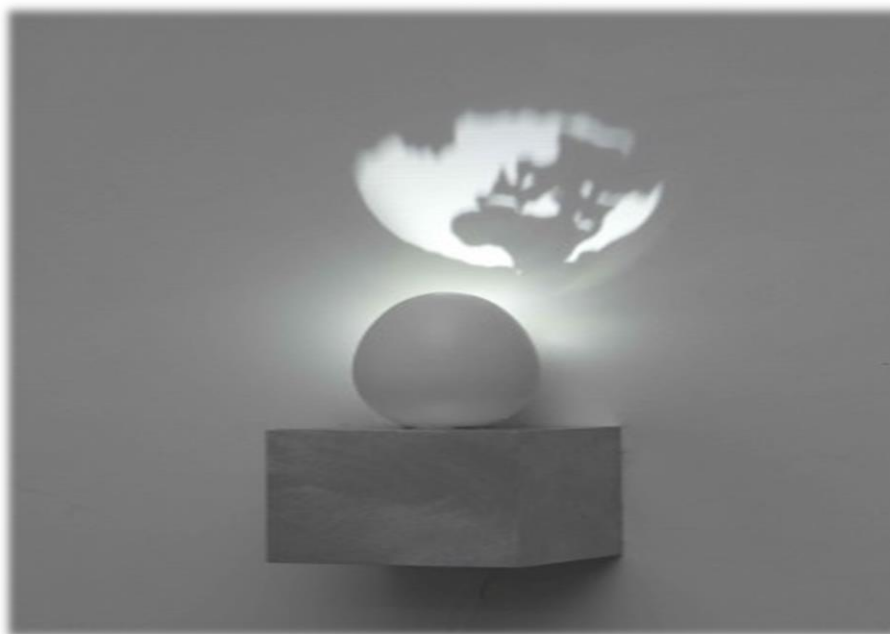
así como dibujos de sombras. Por ende, es notorio que en la ausencia de aquel elemento que activan sus obras, el espacio de los muros en donde se plasman las formas y/o dibujos, acaban con un vacío silencioso y desnudo.

En sus obras hace esculturas sin volumen y pinturas sin pintura, las que modifican el espacio en el que se insertan, presionando hacia una constante interacción entre espectador y obra. Aquí, la imagen es edificada mediante la oscuridad proveniente de la luz, en donde la forma es la sombra, dando lugar a un método asequible pero que conlleva un complicado proceso de concepción y realización. El artista hace uso de la luz como materia y su mecanismo es el cálculo trigonométrico, encaminado hacia la activación de juegos de la percepción mediante un uso muy preciso de la perspectiva, que a su vez trabaja con las sombras y los reflejos.

Es por eso que, las matemáticas, además del cálculo, componen una metodología de *sistémica desmaterialización* del producto artístico, motivo por el cual convergen aquellas investigaciones correspondientes a la óptica, así como las diferentes prácticas sobre la perspectiva empleada desde la época renacentista, pero que son reinterpretadas en la contemporaneidad para obtener una visualidad abierta. Es decir, la sombra actúa como la prolongación dilatada de la geometría.

Figura 2.

"Mondo", 2010. Referente: artes escénicas



Fuente: Tomada por Ana Serosa

1.2.3 Rafael Lozano Hemmer

Hemmer propone en sus productos artísticos, acontecimientos interactivos en diferentes espacios no convencionales; aquí, el público acciona orgánicamente para el desarrollo de experiencias colectivas o individuales. Por lo que es notorio observar la presencia de las nuevas tecnologías de lo contemporáneo, tales como: sensores, proyecciones, uso de la robótica y redes de comunicación para interrumpir el tránsito cotidiano con plataformas creadas netamente para la interacción con el espectador. Sus obras conservan ciertos tintes relacionados con el arte escénico, pues como el autor describe:

El arte electrónico es un arte escénico. No me baso en los objetos o en algo permanente. Me interesa lo efímero y lo que ocurre con la participación del público. Puede surgir algo lúdico o temeroso. No se sabe y eso me gusta: que yo no controle el desenlace de la obra. La gente participa en la experiencia estética. (*Online*, 2018)

Entre las diversas obras que ha ido desarrollado se encuentran: *1984x1984* (2014); *Airborne Projection*. (2013); *Anaximando Recurrente*. (2020); *Body Movies* (2001); *Pulse Room* (2006).

Figura 3 .

Body Movies. (2001)



Fuente: Tomada por Jan Sprij

Sin duda, es evidente contemplar el uso de la sombra presente en otras disciplinas artísticas y de distinto diseño en su acontecer; al mismo tiempo, genera puntos de diálogo con la variedad de técnicas y formas de creación, los cuales están presentes y desarrollados en diferentes espacios convencionales y no convencionales, lo que a su vez ha generado el levantamiento de conocimientos en el que se implementan las nuevas tecnologías de la época contemporánea permitiendo potenciar y diluir fronteras al abordar un proceso creativo.

1.3 Expresión Corporal

La expresión corporal se refiere al trabajo del cuerpo de una forma introspectiva del actor/actriz para desarrollar y despertar diferentes sensaciones, destrezas y/o habilidades conscientes e inconscientes del ser humano, dando vida a nuevas formas de movimiento y expresividad en donde el conocimiento adquirido va cimentando las bases para un desarrollo óptimo dentro de un proceso creativo.

La expresión corporal muestra el interior del ser humano, su forma de vivir, caminar e incluso su forma de ser, por lo tanto, ayuda a la expresión espontánea del mundo interno; es capaz de proyectar y transmitir ideas, sensaciones, emociones o sentimientos e identificarlos en los demás. Según María G. Cáceres, “la Expresión Corporal es una disciplina cuyo objetivo es la conducta motriz con finalidad expresiva, comunicativa y estética en la que el cuerpo, el movimiento y el sentimiento son los instrumentos básicos para el desarrollo de sus objetivos” (Cáceres, 2010, p. 2).

En cambio, García, Pérez y Calvo (2013) manifiestan que “la Expresión Corporal supone tomar conciencia del propio esquema corporal, lograr su progresiva sensibilización y aprender a utilizar el cuerpo plenamente para lograr la exteriorización de ideas y sentimientos” (p. 19). Por otra parte, para Bossu y Chalaguier, mencionados por Peñalva y Velazco (2013), “la Expresión Corporal es una forma original de expresión, que debe encontrar en sí misma sus propias justificaciones y sus propios métodos de trabajo” (p. 10). Su forma es singular, intrínseca y emocionada al poder ser y estar, percibir y expresar, con y desde su peculiar corporalidad.

Con respecto a lo anterior, es notorio, al momento de ahondar sobre la expresión corporal, la necesidad de retornar hacia sí mismo, no en una percepción de contemplación ególatra, sino, dejar de ocultarse de sí mismo y comenzar a ser lo que realmente se es, manteniéndose atento a los otros de aquellas dificultades globales, ser testimonio comprometido de su época en donde pueda expresar, protestar, participar, reivindicar o denunciar.

Así mismo, la técnica proporciona gestos y movimientos que la espontaneidad no otorga, esta filtra y realza las formas suprimiendo todos los gestos parásitos existentes, brindando así a las siluetas corporales y todo su acontecer una amalgama de posibilidades que pueden conllevar al continuo investigar, para adquirir y levantar conocimiento para el desarrollo individual o colectivo del artista; permite que el cuerpo devenga como un instrumento perfecto al servicio del potencial creativo que da vida y significación al movimiento.

Es por eso que, la técnica permite contribuir con formas y nuevos procedimientos, ofrece posibilidades de movimiento que potencian el cuerpo y hace florecer la creación de forma espontánea. La técnica dentro de la expresión corporal, como en las artes, no tiene efecto más que en la dimensión que ella contribuye a la puesta en forma de la expresividad, de la ejecución. Ahora bien, más allá de la técnica en sí, es necesario ahondar en otro aspecto fundamental como el *lenguaje*, que, a través del cuerpo tiene un gran significado, ya que, si se contempla el lenguaje corporal cotidiano, también es indispensable hacer hincapié en una unidad mínima presente, tal como es el lenguaje de los gestos.

En consecuencia, un gesto podría determinarse como el desenlace inminente y natural de las articulaciones del cuerpo humano, primordialmente, aquellos movimientos ejecutados con las manos, los brazos y la cabeza. Muchos tienden a confundir el gesto con la gesticulación; la diferencia reside en que, mientras el gesto es un movimiento involuntario bastante orgánico y expresivo, la gesticulación es la expresión utilizada para detallar y precisar aquellos movimientos inexpresivos, artificiosos y anárquicos (gestos, comportamiento, expresivo, propuesta). La expresión corporal trasciende la expresión cotidiana; dicho de otro modo, cada persona, a través del estudio en profundidad de su cuerpo, encuentra un lenguaje propio y establece las bases necesarias para la expresión y comunicación con los demás (García, Ordás y Calvo, 2013).

En síntesis, la expresión corporal permite ampliar nuestro conocimiento sobre el cuerpo al indagar y surfear sobre las diferentes posibilidades de movimiento, dejando evidenciar la expresividad de un cuerpo al momento de iniciar un proceso creativo, dándole nuevas formas de vida al movimiento en la escena.

1.4 El Mimo Corporal

Hablar sobre mimo corporal es hacer una relación directa con el teatro físico; su objetivo esencial es introducir el drama en el cuerpo del actor/actriz mediante el movimiento, es decir, sustituir el habla por el gesto, así como en la pantomima. En este punto, el mimo genera movimiento y expresividad haciendo uso de diversos principios que se encuentran presentes

y forman parte del drama, como: el peso, la pausa, la sorpresa, la vacilación y resistencia. Esto permite evidenciar la importancia del cuerpo con relación a la acción física.

Por un lado, el “mimo corporal dramático” actúa no solo como un sistema de adiestramiento corporal, sino como una gramática que se fundamenta en sí mismo como sistema de actuación o forma teatral. Al igual que Meyerhold, Decroux (según Lizarraga, s/f), estudiaba la relación del cuerpo con el tiempo y el espacio, creando diseños de movimientos escénicos, en la búsqueda de una plástica escénica que no correspondía solo a las palabras, sino una teatralidad sustentada en el movimiento escénico: “El diseño de la acción es la imagen creada por el mimo en el espacio que ha de ser consciente de la imagen que ofrece tanto en el espacio como el tiempo” (p. 84).

El mimo corporal dramático tiene como propósito fundamental, manifestar y expresar en el cuerpo la imagen del pensamiento, desde un lenguaje poético que se sustenta en la gramática. De igual forma, cabe mencionar que, antes de otros recursos técnicos y expresivos, la segmentación corporal y su estudio, es uno de los pilares técnicos para el mimo corporal, de allí se despliega toda una serie de estudios que permiten al actor, tener un mayor uso de los recursos de su cuerpo, en su totalidad o por segmentos autónomos y expresivos.

La técnica de mimo creada por Étienne Decroux mimo y actor francés, propicia un aprendizaje desde lo corporal. Así, para Decroux, la técnica del mimo deja de ser un arte silencioso para convertirse en una poética de pensamientos orales y precisos de descripción del movimiento. (Urrego y Guevara, 2017, p. 24)

La técnica de mimo corporal dramático se sustenta en hacer visible lo invisible a través del movimiento. Este medio de expresión toma el cuerpo como el centro de sus investigaciones; de este modo, la técnica integra la reconstrucción de la esencia del drama, colocando al cuerpo en movimiento creando un desequilibrio que debe controlar con ritmo, consiguiendo así el control.

Por lo tanto, el actor se convierte en un escultor, pues inscribe su pensamiento en un espacio de materia propia de trabajo para controlar en escena, ya que se cuestiona sus desplazamientos, sus acciones, tratando de hallar una articulación que se exprese claramente en partituras. A consecuencia con ello:

(...) la técnica conlleva una mayor disposición de reconocer el cuerpo propio y el de los demás. La creación se propone desde la implementación de una partitura corpórea, no sólo individual, sino que se cree colectivamente para desarrollar en

la escena, “no solo hablar por hablar desde un gesto sin sentido. (Daussá, 2008, p. 18)

Sobre el tema, expresa V. Hernando (2018): “El Mimo es un arte visual y al mismo tiempo de sensaciones., y estas imágenes, como disparadoras de asociaciones, contrastes y oposiciones, nos arrojan –como cualquier otro arte performático– a un juego de intercambios y circulación de ideas visuales (...)” (p. 55); el mimo no puede dejar de decir, en él, el habla se hace acción y esto remite a que exista un más allá de las palabras que expresa una realidad dentro del lenguaje, lo que lleva a considerar al cuerpo como un territorio del lenguaje; en este, se omite la palabra, y el cuerpo queda explícito en la acción escénica. Por ende, el mimo corporal es una herramienta de trabajo para el actor que puede adaptarse a cada estilo o proyecto teatral.

1.4.1 *Theatre de l'Ange Fou*

Étienne Decroux (1898-1991) (según Urrego y Guevara, 2017) dejó su legado a sus alumnos, quienes iniciaron un gran proyecto que permanece activo hasta la actualidad; sus enseñanzas han sido heredadas por las generaciones contemporáneas, aportando a la técnica del mimo corporal mayores conocimientos y metodologías de enseñanza mediante la investigación en una de las más grandes compañías existentes.

La compañía fue creada en 1984 por Steve Wasson y Corinne Soum, últimos asistentes directos de Decroux, quienes han continuado el legado de su mentor durante más de tres décadas, creando más de 20 obras en donde los tópicos a tomar revelan los diferentes aspectos de una incesante búsqueda espiritual y humana, retratando la fragilidad y dificultad de los diferentes vínculos entre individuos que anhelan el amor.

De igual manera, las impresiones sobre la mente, el absurdo de la vida y las cuestiones de la vida misma han sido el germen de inspiración incesante para el grupo de trabajo de directores y actores. Es así como, la construcción dramática de sus productos artísticos toma la forma de una travesía donde los personajes recorren diversos panoramas y vidas, algunas auténticas, otras imaginarias. A lo largo de su diversidad de producciones, la compañía indaga la infinidad de probabilidades de la interacción entre la partitura corpórea y el texto hablado, así como el cine y la música. Además, la compañía gestiona la Escuela Internacional de Mimo Corporal en donde se desarrolla la técnica, el repertorio, dramaturgia del mimo corporal y la práctica teatral contemporánea.

Figura 4.

The Man who Preferred to Stand, "La Meditation" by Étienne Decroux



Fuente: Tomada por *Theatre de L'Ange Fou*

En efecto, es de suma importancia en esta investigación, tratar sobre el mimo corporal, ya que permite buscar, expresar ideas, emociones y sentimientos abstractos presentes en el intérprete/creador provenientes de su entorno, mediante el uso, indagación y experimentación con el cuerpo, generando movimientos en relación directa con los demás elementos que forman parte de la puesta en escena. Por ende, también permite, que el creador se vuelva más autónomo al momento de la creación, en donde la metáfora es el medio de traducción entre lo abstracto de ideas y pensamientos del intérprete para el estímulo, situación, experiencia o vivencia que pretende enunciar.

Capítulo 2: Adaptación, Traducción e Hibridación de Lenguajes en torno al Objeto en las Artes Escénicas

2.1 El Lenguaje

En el proceso creativo, *DecrouXScenic* ahonda en una de las temáticas imprescindibles: el lenguaje, el cual permite encontrar un sendero de comunicación entre creador-obra-espectador. En consecuencia, el lenguaje es aquella capacidad propia del ser humano que le permite expresar pensamientos y sentimientos para desarrollarse en su entorno dentro de una comunidad específica, y permite la comunicación y expresión, mediante distintos sistemas de signos de distinta índole: orales, gestuales o escritos. El lenguaje se empieza a desarrollar en cada individuo a partir de la gestación y se define en la relación mantenida con el mundo social a lo largo de su existencia (RAE, 2021). De tal modo, es evidente, que dominar esta capacidad de *comunicar* le posibilita a cada individuo expresar el mensaje que ahora transmitir de un cierto modo particular.

Por lo antes expuesto, el lenguaje mantiene varias funciones imprescindibles para el normal y efectivo desarrollo de la comunicación entre emisor y receptor, ya sea al estar presenciando una obra con diálogos planteados o en el desarrollo de actividades cotidianas. Entre las diferentes funciones del lenguaje están:

Función emotiva: se intenta transmitir algún estado de ánimo.

Función informativa: se comunica cierta información determinada sin juicios de valor.

Función estética: el lenguaje gira en torno a esta comunicación cuyo objetivo es crear algún tipo de belleza, en donde importa más la forma que el contenido. Por ejemplo: poesía o cuentos.

Función lingüística: la comunicación se concentra en el código³.

Ahora bien, el desarrollo del lenguaje ha permitido ampliar el conocimiento e interactividad de la información nueva y en constante evolución, puesto que existen diferentes tipos de lenguajes que son importantes para el desarrollo del proceso comunicativo, como son:

Lenguaje verbal: se usan palabras y símbolos para generar la comunicación; a su vez se distinguen:

³ Código: Es un conjunto de signos y reglas que se emplea en un acto de comunicación, debe ser común para el emisor y el receptor a fin de que la comunicación sea eficaz. El emisor codifica la información y el receptor se encarga de decodificarla.

Lenguaje escrito: es la representación de manera escrita de los sonidos que proceden del lenguaje oral.

Lenguaje oral: se implementa el uso de la voz para la transmisión del mensaje mediante sonidos.

Lenguaje no verbal: se omite la utilización de palabras o signos, uso de movimientos o gestos. Se distinguen:

Lenguaje corporal: la comunicación se ejerce a través de movimientos corporales.

Lenguaje facial: la comunicación se realiza a través de los gestos del rostro.

Por consiguiente, el desarrollo del lenguaje en cada individuo varía en dependencia con su cultura, geografía, estudios académicos, entre otros, puesto que permite una amplitud de conocimientos que se comparten en la interactividad de información durante el proceso comunicativo, por lo mismo, es fundamental comprender cuáles son los pilares sustanciales de esta presente propuesta escénica.

Es por eso que, dentro del proceso de la presente investigación, uno de los lenguajes más relevantes ha sido el lenguaje escrito, que ha permitido abrir un rizoma de posibilidades de creación en diálogo mutuo y constante con los diferentes elementos escénicos al momento de levantar información, brindando un efecto estimulante durante la investigación/creación.

2.1.1 El Lenguaje Escrito

Al respecto, Bernardo S. (Schneuwly B. , 2014) argumenta que “El lenguaje escrito es aquella codificación que parte del lenguaje oral, pues como Vygotski sostiene el lenguaje oral produce construcciones de una manera dialógica⁴ determinada en la conciencia, mientras que en el escrito es de tipo monológico”⁵.

El lenguaje escrito proporciona capacidades fundamentales: la duración de la acción enfatiza el aspecto voluntario si se equipara con la serie de reacciones del diálogo; el lenguaje escrito conforma una segunda estructura de símbolos en correspondencia con el oral. La escritura fue uno de los grandes inventos de la humanidad, que permitió guardar mensajes, datos e información importante durante mucho más tiempo que el necesario para transmitirlo oralmente.

⁴ La lectura dialógica es el proceso intersubjetivo de leer y comprender un texto sobre el que las personas profundizan en sus interpretaciones, reflexionan críticamente sobre el mismo y el contexto, e intensifican su comprensión lectora a través de la interacción con otros agentes.

⁵Argumentación unitaria y unipersonal: el autor se refiere a determinados temas sin la intervención de otras opiniones o criterios.

Así, la escritura es un modo de conservar el habla, llegando a diversos modelos de inscripciones en un apoyo tangible. De tal modo, es primordial comprender aquellos elementos lingüísticos de cualquier otra forma de comunicación verbal, tales como:

Emisor: inicia el proceso comunicativo codificando y escribiendo el mensaje, ya sea a través de lápiz y papel o de otras tecnologías de escritura.

Receptor: destinatario que lee y decodifica el mensaje escrito para entenderlo. En este caso, podemos llamarlo “lector”.

Canal: aquel apoyo tangible que incluye el mensaje del emisor; en este proceso puede ser cualquier área grabable (papel, tela, madera, arcilla) o cualquier pantalla electrónica que permita la escritura digital.

Mensaje: expresa la miscelánea de información cifrada por el emisor; el contenido del texto es escrito.

Código: la lengua en la cual se redactó la escritura.

El lenguaje escrito es elemental en la cronología de sucesos de la humanidad. En efecto, su creación posibilitó la comunicación entre individuos de grandes latitudes geográficas o eventuales. De la misma manera, dejó resguardar el conocimiento de un modo más fuerte, eficiente y perdurable en el tiempo, ya que antes del surgimiento de la escritura, el conocimiento debía memorizarse y transmitirse de generación en generación, oralmente, sufriendo pérdidas y transformaciones en el proceso.

En cambio, la escritura permitió márgenes de fidelidad inéditos para su época, y cambió para siempre el modo en el que se comprende el conocimiento. Es por eso que, gracias al desenvolvimiento de la escritura, todos aquellos conocimientos se lograron plasmar en diversos ejemplares y archivos presentes en bibliotecas, los mismos que han sido proporcionados a las generaciones más modernas y contemporáneas, quienes, de la misma forma, generan y escriben más libros redoblando el saber individual y colectivo de la realidad que habitamos.

2.1.1.1 El Periódico como Objeto.

El periódico es un gran recurso de comunicación que transita por diversas poblaciones de una región geográfica determinada, en un formato impreso en una o varias hojas, agregando caricaturas, imágenes y textos. También ofrece información detallada sobre los acontecimientos más representativos en las diferentes áreas de la sociedad, agregando contenido de interés general o de entretenimiento para la audiencia.

Por lo expuesto anteriormente, el periódico forma opinión al ofrecer un punto de vista sobre los hechos. Orienta y manifiesta aspectos sociales complejos y apuestan un papel esencial en desarrollos colectivos, ya que engloban y provocan manifestaciones colectivas que poseen un enérgico choque en el acontecer político de un país o comunidad. Ahora bien, para analizarlo sustancialmente, es fundamental tomar en cuenta aquellas partes que lo conforman, pues, la mayoría de los periódicos, impresos y digitales, cuentan con ciertas partes y secciones; entre las más comunes están:

Primera plana. Primera plana del periódico. Aquí se encuentran: nombre, fecha, principales sucesos cotidianos.

Secciones. Segmentación interna de un periódico que organiza los hechos o sucesos según los diferentes asuntos a tratar.

Anuncios. Son publicaciones remuneradas por un anunciante en la búsqueda de estimular y cautivar la curiosidad del lector en donde se emite un servicio o recurso.

Noticias. A modo de relato, es una narración escrita que comunica acerca de un hecho o conjunto de acontecimientos de actualidad y de interés público.

Imágenes. Figuras visuales que se usan como apoyo para informar los artículos o sucesos cotidianos.

Editorial. Descripción que exterioriza el criterio del periódico ante un acontecimiento de gran relevancia.

Columna. Comentario escrito por un informador diestro en el que manifiesta su opinión sobre un contenido específico.

De igual manera, entre las secciones más representativas que mantiene se encuentran las referidas a deporte, espectáculos, arte y cultura, economía y política, clasificados, sociedad, editorial y de opinión.

El interés por este medio de comunicación surge al empezar a indagar e investigar sobre el papel a nivel general, pero a medida que transcurría el proceso creativo, la necesidad innata de superar las fronteras de las materialidades otorgadas por el objeto (papel), en primera instancia, permitieron llegar a consolidar al periódico como el objeto esencial dentro de la creación. Es así como, al analizar, investigar e indagar en la creación con el mismo, se llegó a levantar información que permite la experimentación, reflexión, análisis a prueba y error del objeto, para con los demás elementos de la escena.

Por consiguiente, es inexcusable omitir a Tadeusz Kantor (citado por Nardi, 1964.) cuando menciona que: "El objeto obliga al hombre a dilatar sus sentidos, a dejarse llevar por el fluir de la conciencia, un lenguaje que recorre la historia de los hombres, sus desencuentros, su dolor, su incomunicación y su soledad". En síntesis:

El objeto se define entonces como lo que es fabricado; se trata de la materia finita, estandarizado, formada y normalizada, es decir, sometida a normas de fabricación y calidad; el objeto se define ahora principalmente como un elemento de consumo: cierta idea del objeto se reproduce en millones de ejemplares en el mundo, en millones de copias: un teléfono, un reloj, un bibelot, un plato, un mueble, una estilográfica, son verdaderamente lo que de ordinario llamamos objetos; el objeto no se escapa ya hacia lo infinitamente subjetivo, sino hacia lo infinitamente social. (Nardi, 1964.)

En realidad, el objeto es un concepto demasiado amplio, por tanto, su definición e interpretación irá variando según el contexto y el imaginario de cada uno de los campos sociales y artísticos. Si se remite a su etimología, *objeto* es el término que se le asigna a todo aquello que posee carácter material e inanimado. Es decir, por poseer carácter material es fácil percibirlo por algunos de los sentidos; el ser humano actúa en relación con los objetos que lo rodean y es a voluntad propia que acaece la acción, ya que a pesar de que su presencia llegue a modificar o alterar, los objetos carecen de autonomía dada su calidad inanimada. Al objeto es necesario contemplarlo más allá del simple valor de uso que tiene, también es indispensable reconocer su valor simbólico, lo que permite abolir fronteras, encontrar nuevos senderos de información creativa.

Todo componente que constituya, que conforme la puesta en escena, incluso el más inapreciable, adquiere propiedad de *objeto* y se vuelve significativo y en oportunidades hasta rotundo en el progreso del producto artístico. En este orden de ideas, al tener una gama de significantes por cada objeto puesto en el escenario, entramos en el plano de la semiótica; esta ciencia está conformada por dos conceptos: el significante y el significado.

El significante es un nombre que refiere a algo que significa. Hace referencia a la imagen mental del objeto, es decir, el concepto que este representa para cada persona, comunidad, cultura y hasta para cada religión. El significado es el sentido o la significación de una palabra o de una expresión. Es el concepto o la imagen que asociamos mentalmente a un significante concreto, el significado no es un objeto real, es el concepto que una cadena de sonidos sugiere.

2.2 Poética Visual

La poética visual es una práctica artística que profundiza sobre el modo de entender la poesía verbal, y ya no solamente su importancia desde un punto de vista sonoro y/o semántico, sino también desde un componente de significación: la imagen visual. Por lo mismo, un equivalente de la poesía experimental es la poética visual, ya que antepone la expresión visual a la expresión verbal, se vale de todos los elementos posibles para alcanzar un objetivo poético. Su objeto entonces no es solo concluir la obra, sino, además, que esta obra satisfaga las exigencias del mundo moderno.

Esto hace que el resultado de estas obras artísticas permita una visión más amplia de la obra de arte, sin centrarse únicamente en su apariencia plástica, incluye aspectos simbólicos que multiplican la visión del espectador. Al hablar de poema- objeto se alude a aquel objeto presente en la vida cotidiana, pero al cual también se le puede sumar otra capa más de información, ya sea desde el punto de vista simbólico o metafórico, descontextualizándolo y adulterándolo, generando así un resultado de asombro en el espectador, siendo este el ingrediente fundamental para la construcción de la acción poética.

Octavio Paz, citado por Navarro (p.92), sugiere, que “el poema-objeto es una criatura anfibia que vive entre dos elementos: el signo y la imagen, el arte visual y el arte verbal. Un poema-objeto se contempla y, al mismo tiempo, se lee.”. El valor estético es el eje central del poema objeto, no propone intrigar sino maravillar al espectador. Su carácter es enteramente poético. La poética visual es una expresión en la que prevalecen maleabilidad y figura. Esto provoca un quiebre con la forma usual de manejar las letras y palabras, otorga nuevos sentidos originales característicos, surgidos del empleo cotidiano de la comunicación. La combinación de imagen y significación genera una explosión de sensaciones e impresiones nuevas que llenan de sentido la obra. Este ejemplo de poesía emerge como una discrepancia hacia un lenguaje común, reflexivo y minucioso, como lo exhibe la poesía verbal.

La poética visual no niega ni elimina la poesía verbal, más bien la complementa y enriquece para la creación de una nueva obra. La obra resultante de estas dos poéticas influye notablemente en el lector, ya que su rol en esta nueva poética no se reduce únicamente a la lectura. Ahora, se torna un lector-observador de la obra, incluso en algunos casos puede ocurrir que solo participe como observador.

2.3 Lenguaje Escénico

Este hace referencia al conjunto de elementos que son seleccionados por el intérprete/creador, o a su vez, por el director, al momento de la realización de una puesta en escena. Los lenguajes escénicos están compuestos por diferentes elementos que hacen que una obra tenga una lectura coherente en el público espectador. Esta sumatoria de elementos son los que complementan el discurso estético, poético y filosófico de un creador o director de escena. Aquellos elementos son los que ayudan a que la idea, la emoción, el sentimiento y la historia que quiere expresar el artista sean sumamente comprensibles para conectar con el espectador y así llegar al desarrollo de un sentido, tanto individual como colectivo.

Sin duda, el lenguaje escénico ha ido evolucionando a lo largo de la historia, pues responde a cada territorio y época determinados en el que se enmarca y aquí es indudable exhibir la presencia del lenguaje no verbal, corporal, facial y oral, siendo este último al cual recurrieron bailarines, músicos y artistas en los años setenta y ochenta del pasado siglo para intentar una considerable efectividad en la difusión de aquello que les concernía expresar.

En un principio, la introducción del lenguaje oral en la danza y en la música tuvo un efecto contaminante, al propiciar el desarrollo de procedimientos transdisciplinares que incitaran a una producción escénica que perdía su atractivo por las disparidades entre los espacios típicos. La teatralización del arte de acción, el progreso inminente de la música y la danza, no pueden dejar indiferente al teatro, que de igual manera consideró adjudicarse y aumentar aquel moderno espacio de las artes escénicas, afectado en cierto modo, por la transdisciplinariedad y la contaminación explícita.

Por otra parte, en el proceso de la comunicación escénica, los sistemas verbales y no verbales no solo están estrechamente conectados entre sí y son funcionalmente interdependientes, sino que pueden alcanzar autonomía significativa. La palabra coexiste con la música, con los diferentes componentes que conforman la iluminación, movimientos, escenografía y gestos en conjunto con el maquillaje del actor y el vestuario. Aquellos lenguajes, imprescindibles, puede enseñar a los demás para sobredimensionarlos, perfeccionarlos, refutarlos, inhabilitarlo y relativizarlos.

2.4 Adaptación e Hibridación de Lenguajes

La *hibridación*, desde un punto de vista biológico, es aquella unión o mezcla de especies y razas que conforman el reino animal o vegetal para dar lugar a uno nuevo que mantiene ciertas características mixtas. Ahora bien, partiendo de la definición que plantea F. Pavis en el *Diccionario de la Performance*: “los espectáculos posmodernos a menudo son calificados de producciones híbridas, pero no se trata, en el sentido recto, de un mestizaje de razas, sino de una mezcla de elementos culturales y aún de su yuxtaposición (multicultural)” (2016, p. 166.).

Por lo anteriormente expuesto, la hibridez dentro del proceso creativo aborda el diálogo entre los diferentes lenguajes (escrito, audio-visual y escénico) y elementos que conforman la puesta en escena, tales como: cuerpo, iluminación, objeto, espacio, vídeo, música, plataformas digitales. Es imprescindible mencionar, que en la década de los 60 y 70 se dieron una serie de experiencias de hibridación artística, por ejemplo, las artes plásticas acogieron e integraron diversos medios, así como la mezcla de géneros provenientes del cine, música, diseño, fotografía, vídeo, *performance*, donde se realizaron todo tipo de obras artísticas inclasificables para la época. Por ende, es evidente la existencia de un paroxismo de estilos, conduciendo a Arthur Danto a utilizar la expresión del *fin del arte*, afirmando en su libro que:

Los artistas se libraron de la carga de la historia y fueron libres para hacer arte en cualquier sentido que desearan, por cualquier propósito que desearan, o sin ningún propósito. Esta es la marca del arte contemporáneo y, en contraste con el modernismo, no hay nada parecido a un estilo contemporáneo. (1997, p. 37)

En consecuencia, es evidente que la crítica que se da al concepto tradicional del arte ha provocado que los productos artísticos introduzcan esta noción de hibridez, en donde el uso de nuevas tecnologías ajenas a cada disciplina artística permita ampliar y superar los límites de la creación artística, pues, como resultado se puede obtener una infinidad de productos partiendo de la elección de diferentes elementos de diversas disciplinas.

Ahora bien, dentro de la puesta en escena se identifican diferentes *lenguajes* que lo conforman, como es el escrito, escénico y audiovisual, los cuales se llegan a combinar o hibridar permitiendo prolongar la condición de las diferentes posibilidades en el proceso creativo. Este expande el procedimiento, no es limitante; expande las fronteras que pueden existir para hacer emerger una obra que se enriquece con cada aspecto que se vaya encontrando en ese caminar de la investigación-creación, en estrecha relación con los

acontecimientos relevantes del aquí y el ahora. La experta en lenguajes artísticos combinados, Alejandra Vargas (2015), escribe:

Cuando se habla de producciones translingüísticas se hace referencia a creaciones cuyo desarrollo genera una nueva territorialidad al trasgredir los límites que señalan los elementos o lenguajes de los que se compone. Esta transgresión implica algo más que el simple traspaso de los mismos, involucra una vinculación tal entre los elementos estructurales que no permitan dividirlos y tomarles nuevamente como separados ya que se convierten en unidad existente en la nueva configuración espacio-temporal que se da a partir de la obra (...). (p. 4)

Por lo antes expuesto, al incursionar en la creación de la obra es indispensable evidenciar, que la confluencia entre lenguajes hace que sea imposible dar un paso atrás, ya que esta unidad (obra-proceso) mantiene una autonomía sostenida por las acciones o hechos de la vida cotidiana del ser humano social dentro de un territorio específico, tomando en cuenta que uno de los objetivos es que la obra esté en constante mutación para así evitar su omisión en el tiempo. Cristina Bustos (2017) detalla que:

Esta fusión o combinación forma parte de las corrientes artísticas del arte contemporáneo, en donde las herramientas que utiliza el autor en sus producciones se encuentran en constante cambio y por ello cada día son más los artistas que recurren a la combinación entre las artes, así como a la aplicación de las nuevas tecnologías. El arte contemporáneo en sí mismo es un arte de cruce, expansión, transición, experimentación, originalidad en busca de la huella del propio autor, entre otros. (p. 9)

Por consiguiente, es esencial identificar, que a menudo el arte escénico ha sobrevivido y resistido ante los diferentes acontecimientos globales que marcaron ciertos territorios del mundo, por ende, la mutación e hibridez que se genera con las demás disciplinas artísticas nace por una necesidad de búsqueda y experimentación del creador ante el declive de esta disciplina. Es por eso que, uno de los mayores retos reside en la experimentación con nuevas formas dramáticas o escénicas sin que esto conlleve a un distanciamiento del público tradicional.

La *adaptación*, dentro del campo de las artes escénicas, es muy latente, puesto que este término es empleado para designar a aquella mutación de una obra original en otra, de un cierto formato a otro diferente, lo que en muchos casos conlleva a cambiar el lenguaje del

producto artístico final. Por ejemplo, la adaptación de una obra literaria a una puesta en escena dancística o teatral.

Por consiguiente, en la obra *DecrouXScenic.Events.*, el término es empleado específicamente dentro de la creación que parte del *periódico*, puesto que este, al ser un producto final con carácter literario del cual se selecciona y extrae cierta información social relevante, es llevada a un proceso de traducción mediante procedimientos, haciendo uso de los recursos y herramientas de creación provenientes del teatro y la danza para generar un producto artístico. Se trata, por lo tanto, de pasar un texto hecho para la simple lectura en donde el lector se informa e interpreta la información social documentada, hacia una *presentación* de los hechos en un acontecimiento escénico.

Por lo mismo, empiezan a dialogar y a relacionarse los diferentes lenguajes que se encuentran presentes, llegando al punto del análisis crítico, reflexivo y experimental de la hibridez de elementos que conforman la puesta en escena, lo que permite abordar nuevas fronteras de creación artística.

2.5 Variaciones Digitales de *DecrouXScenic*

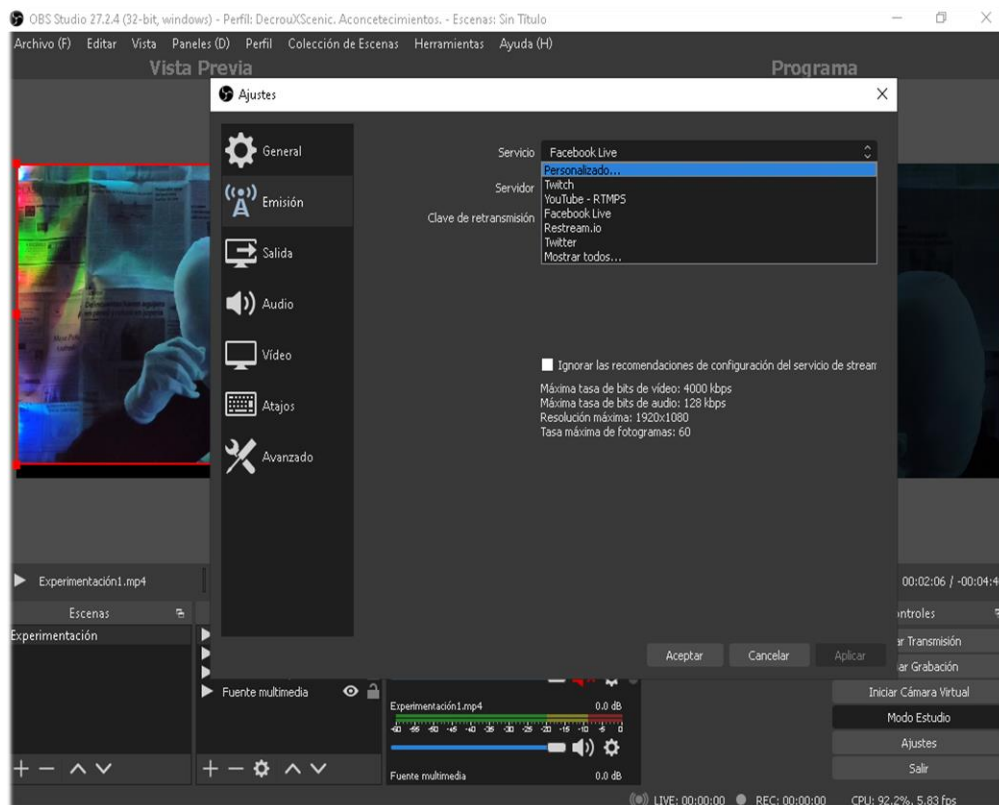
El término *digital* ha tomado mayor relevancia en los últimos años debido al incremento y desarrollo sustancial de las nuevas tecnologías; la RAE (2021) menciona, que lo digital es aquello “que se realiza o transmite por medios digitales (televisión, computadora, teléfono.), así como un dispositivo o sistema que crea, presenta, transporta o almacena información mediante la combinación de bits” (RAE, 2021).

En la evolución de la comunicación, el vídeo permite compartir emociones propias a través del teléfono o del ordenador, enseñar, comprobar, aprender, demostrar; el vídeo posibilita expresarse con creatividad ilimitada. Ahora bien, dentro de este panorama existen los denominados *Eventos Virtuales*, un acto en vídeo, en directo, que se tendrá que vivir *online*, que se comparte gracias al acceso generalizado a Internet y se sustenta en cuatro acciones esenciales: conectar dispositivos de imagen y sonido, procesar ese contenido, codificarlo y adaptarlo para hacer posible que el contenido llegue a otros a través de la emisión en *streaming*.

Por lo anterior expuesto, es sustancial nombrar que, para la realización de la puesta en escena de la obra, se hace uso del vídeo como elemento que potencia y complementa la escena trabajando con sus herramientas en relación a los demás elementos de la escena. Aunque es evidente, el uso de programas que permiten mantener una estabilidad durante las

transmisiones en vivo, como es el caso de *OBS Studio*⁶. (Consultar en anexo, figuras 24 y 25)

Figura 5.
Open Broadcaster (OBS) Studio



Fuente: Captura de pantalla. Tomada por *Crew Scenic Art*.

Este programa permite realizar emisiones directas en plataformas como: Facebook, YouTube e Instagram, puesto que contienen en su interfaz herramientas para editar, codificar y emitir aquellos contenidos que se pretenden compartir en dichas plataformas. Por otra parte, entre las diferentes variaciones digitales que se plantean dentro de la obra *DecrouXScenic* están su registro total en *vídeoarte*⁷ como producto paralelo a la obra, así como una recopilación a manera de *collage* audio visual en un diario de artista de todo el proceso de creación llevado a cabo hasta el final de la puesta en escena. De igual manera, el desarrollo y uso de la

⁶ *Open Broadcaster Software* (también conocido por su sigla *OBS*) es una aplicación libre y de código abierto para la grabación y transmisión de vídeo por internet (*streaming*).

⁷ *Vídeoarte*: es una forma de expresión que se basa en el uso de tecnología de vídeo como medio visual y audible.

fotografía a para ser editada y publicada en cada plataforma, llega así a un público que consume cotidianamente imágenes, textos, vídeos, dejando abolir las fronteras del tipo de público al que puede llegar.

Capítulo 3. Creación y Reflexión Escénica

3.1 Proceso Creativo

En la actualidad, el mayor interés en la creación artística se centra más en el proceso de construcción de la obra y no en el producto como resultado acabado; dicha opción significa abordar temáticas asociadas al tránsito, la explicitación de los eventos que van determinando la toma de decisiones, la capacidad de secuenciación o el establecimiento de etapas alrededor de universos temáticos complejos, como pueden ser la invención, la innovación técnica, las múltiples condiciones de posibilidad del proyecto a ejecutar y la ubicación de los creadores dentro de un campo artístico.

Ahora bien, hablar sobre el origen de una obra artística supone precisar a aquel impulso inevitable e incontenible de dar forma a cierta idea dentro de un espacio caótico de ideas, pues al ser una motivación o interés del creador por interpretar desde su punto de vista lo que desea expresar, es imprescindible denotar el proceso que es llevado a cabo, el cual atraviesa diversos momentos que responden a cada proceso de creación, ya sea individual o colectivo. Es así como, Marcela Arpes (2017) menciona tres componentes de análisis simultáneo, involucrados dentro del proceso creativo:

La activación del pensamiento en términos de razones y argumentos es decir, cierta *lógica* de la creación; el involucramiento voluntario o no de la *experiencia* que incluye todo aquello de la vida cotidiana, de las biografías próximas, de las autobiografías y de la sensibilidad de las personas que sustentan el acontecimiento artístico y, la *zona experimental* alrededor de la idea de laboratorio donde se juegan condiciones de trabajo y oficio para la puesta en acto de recursos y técnicas eficaces que se terminan validando.

Por lo anteriormente expuesto, es evidente el sendero por el cual se transita para llegar a la concreción de una obra artística; este es el caso de *DecrouXScenic* que parte de la indagación y experimentación a profundidad con el *objeto* del cual se desprenden un sin número de posibilidades de creación, las cuales, mediante la toma de decisiones, se llegan a discernir en cada materialidad específica que va formando parte de la creación, pues:

Podríamos decir que la mente del artista procesa, en forma sintética, integral y básicamente inconsciente, la información que recibe de una realidad exterior determinada y de su interior, y es impulsada a expresar directamente su esencia a través del lenguaje propio de la obra artística. La mente del científico en cambio recorre el mismo camino, pero lo hace más lentamente, como sumando y relacionando elementos simples de información hasta llegar a la meta, es decir, a la captación y expresión de la estructura esencial de esa realidad. (Grass, 2011)

Por consiguiente, el hecho de investigar y llegar a sistematizar sobre este proceso y procedimientos en las artes escénicas permite “encontrar otra manera de aproximarnos al arte, que incorpore su movimiento constructivo. Se trata de una discusión de las obras como objetos móviles o inacabados” (Salles, 2011). Ahora bien, es necesario abordar los elementos fundamentales que estimularon y considero de relevancia porque marcan el punto de partida durante el desarrollo de la puesta en escena, como son: objeto, cuerpo, nuevas tecnologías (plataformas digitales).

3.1.1 *El Objeto*

El objeto es uno de los elementos más importantes a tener en cuenta en este estudio y fue abordado conceptualmente en el capítulo anterior; en el presente epígrafe se profundiza en el proceso de creación y traducción con respecto a los demás elementos de la escena, donde el objeto (en este caso, el *periódico*) es analizado y diseccionado, al brindar múltiples posibilidades para la creación; es por eso que se profundiza sobre las materialidades que ofrece el *periódico* dentro de la propuesta escénica.

Al hablar de *materialidades*, nos referimos a las diferentes características que conforman el periódico; su textura, colores, olores, sonidos, además de la información que contiene. Una vez que se inicia el proceso de indagación y experimentación, se hace uso de diferentes premisas creativas que parten de la imaginación del creador. En consecuencia, el intérprete creador inicia el proceso mediante las siguientes premisas:

1. *El objeto como expansión corporal*: el intérprete creador mediante el cuerpo manipula el objeto usando diferentes niveles, velocidades, así como las calidades y cualidades movimiento planteadas por R. Laban (1975).

2. *El objeto en oposición*: el intérprete creador se rige por el principio de oposición que plantea Barba, en el cual se indaga con su cuerpo y el objeto en las diferentes posibilidades de movimiento.

3. *El objeto y el ritmo*: El intérprete creador indaga con los cinco ritmos planteados por Gabrielle Roth (2009); estos son: fluido, *staccato*, quietud, caos, lírico.

Figura 6.

Indagación corporal con el objeto



Fotografía: *Crew Scenic Art*.

Es imprescindible acotar, que para la generación de procedimientos que impulsen al debate entre el objeto y los demás elementos de la escena, es necesario tener un sendero claro y concreto por el cual transitar para mantener una claridad y precisión de hacia dónde se pretende llegar con la investigación, sin obviar la amplitud de posibilidades que puedan emerger, por ende, a continuación, se detalla un breve esquema sobre el abordaje en torno al objeto, *periódico*:

Figura 7.

Breve esquema de procedimiento de creación en torno al objeto



Fuente: Autor: *Crew Escenic Art*.

Por lo antes expuesto, es evidente el proceso por el cual el intérprete/creador ha transitado hasta llegar a concretar el producto artístico, partiendo desde el objeto como eje central que detona y estimula la creación; por ello, es esencial precisar y desarrollar un ejemplo que presente la forma de abordar sobre cada elemento que conforma la escena, así como su procedencia.

Figura 8.

Uso del azar e improvisación para la creación



Fuente: Tomada por *Crew Scenic Art*.

Es inevitable presenciar el trabajo existente entre objeto y cuerpo, este permite alcanzar un diálogo y una relación estrecha entre ambos, puesto que brinda una herencia de movimiento que influye en la creación de partituras provenientes de acciones físicas. Por lo que, una vez indagada la relación entre cuerpo y objeto, es necesario precisar cuál es el trabajo netamente corporal, en dónde se hace uso de herramientas y procedimientos que surgen del interés del creador.

3.1.2 El Cuerpo

Es así, como se hace uso de estas herramientas, para que el intérprete creador en primer lugar reconozca y perciba el estado de su cuerpo en la cotidianidad y, en segundo lugar, explorar su cuerpo y que sea capaz de construir reflexiones y de analizar la escena para así, enriquecer la construcción de la puesta en escena. Estas, a su vez, son ejecutadas a partir de un entrenamiento actoral, que según Barba y Savarese (2009) serviría:

Para alcanzar esta fuerza, esta vida que es una cualidad indescriptible, se ha recurrido en las formas teatrales codificadas, a procesos, entrenamientos y ejercicios bien precisos. Son ejercicios destinados a destruir las posturas inertes del cuerpo del actor y entonces a alterar el equilibrio normal y eliminar dinámicas de movimientos que pertenecen a la cotidianidad.

En consecuencia, el cuerpo es la base para entender la práctica extracotidiana, pues el cuerpo piensa, tiene su propia sabiduría y genera una presencia escénica que transforma la acción y la revela creando un mundo de posibilidades, para que las ideas sean persuasivas, convirtiéndose en una fuente de información. El cuerpo es nuestro traductor del mundo y el mundo se traduce en este, nos fusionamos, lo percibimos, nos encontramos en una fluidez constante de energía. Es por eso, que se hace uso de la expresión corporal para desarrollar, profundizar, investigar y enriquecer el accionar corporal.

De igual manera, la influencia de la técnica procedente, el mimo corporal, brinda una cierta corporalidad que permite hibridar estas técnicas para generar un cierto estado de dilatación corporal que posteriormente brindará lo que denominamos, presencia escénica. Es este, un cuerpo decidido, predispuesto, preciso y en un estado sumamente orgánico, entendiendo que en este concepto de *cuerpo orgánico*: “la organicidad significa algo así como la potencialidad de una corriente de impulsos, una corriente así biológica que surge de uno tiene como fin la realización de una acción precisa” (Barba y Savarese, 2009, p. 15), no desde la acepción de un cuerpo realista o cotidiano sino desde un cuerpo real.

Dicha técnica se la aborda mediante diversas premisas y ejercicios psicofísicos, tales como:

- 1) Caminar por el espacio en diferentes velocidades (lento, normal, rápido).
- 2) Indagación corporal con el principio de oposición.
- 3) Indagación corporal con cuatro puntos de apoyo a manera de oso, jugando con la creatividad en el desplazamiento y velocidades.

4) Equilibrio precario mediante el uso de saltos mediante la imaginación del creador al saltar entre piedras.

Como Barba y Savarese, (2009, p. 15) mencionan, “la alteración del equilibrio como consecuencia precisas tensiones orgánicas implican y subraya la presencia material del actor, pero en un estado pre expresivo que precede a la expresión intencional e individualizada”.

5) Indagación corporal del movimiento través de la columna y la cadera.

Figura 9.

Experimentación de acciones físicas



Fuente: Fotografía: El Tejido.

A criterio de Grotowski (1981-1982), el cuerpo del actor es el origen de todas las posibles experiencias. Para que el cuerpo tenga un carácter creíble dentro de la escena, es necesario generar un estado consciente del cuerpo (a través del entrenamiento) y sujetarlo a un contexto propio, individual y secreto del intérprete, lo que permite que la estructura corporal del actante se justifique y se vea real, puesto que dentro del intérprete creador sucede un sin número de sensaciones y percepciones que le permiten desarrollar y acontecer dentro de la escena.

Figura 10.***Herencia del movimiento a partir del objeto***

Fuente: Fotografía: *Crew Scenic Art*.

3.1.3 Nuevas Tecnologías: Plataformas Digitales

La tecnología fue surgiendo con el desarrollo evolutivo del ser humano, encaminada hacia la resolución de necesidades de cualquier índole, pero en la contemporaneidad ha sido usada incluso, en diferentes formas de expresión artística, ya sea del teatro, danza, pintura, entre otros. Por lo mismo, “los acontecimientos captados por dispositivos de audio y vídeo revolucionaron al mundo de las telecomunicaciones y al de las tecnologías de la información y la comunicación”, como analiza C. Scolari (2013, p.). Solamente de aquella forma, se puede tratar del progreso de los dispositivos con la subsiguiente modernización de las interfaces.

Las imágenes son capturadas y emitidas mediante plataformas o sistemas tecnológicos núcleo fundamental de la *telepresencia*.

Ahora bien, la telepresencia llama la atención sobre aquellos obstáculos espacio temporales que se hallan presentes; haciendo referencia a Eduardo Kac (1998), este sitúa al individuo en el tiempo, de un sitio a otro; es decir, embarca una presencia física hacia una de carácter virtual invadiendo de esta forma lo virtual en la realidad.

A partir de la experiencia con la telepresencia se percibe una realidad novedosa donde cohabitan ambos mundos, propiciando así una nueva percepción del *ser* y de la *existencia*. También se podría mencionar, que existen diversas y nuevas estructuras en el entorno de la telemática. La relevante mejoría de las interfaces desde la imprenta, las telecomunicaciones y el internet han favorecido un avance insólito, traducible en nuevos apoyos y medios para sus respectivas investigaciones en los campos de tecnología y ciencia (Kac, 1998).

Por otro lado, cabe mencionar a M. F. Pinta (2012), al momento de describir el concepto de *tecnoescena* en donde afirma que: “La relación de las artes escénicas (teatro, danza, *performance*, entre otras) con la tecnología debe ser considerada a la luz de la multiplicidad de lenguajes y tecnologías sonoras, visuales y audiovisuales que conviven en toda representación escénica”.

Por lo anterior, se señala que todas las experiencias (ya fueren artísticas o no) a las que el público ha estado expuesto, estas poseen un destacado componente mediático debido al contacto con las nuevas tecnologías, experiencias que no pueden ser ignoradas ni subvaloradas. La tecnología aplicada al teatro es inherente a su trayectoria histórica desde sus orígenes en la escena del teatro griego, con sus grandes escenografías y escenarios móviles, o en la escena contemporánea donde Craig, Piscator, Meyerhold, Schelemmer aportaron a la intervención tecnológica como innovación dentro del proceso de creación.

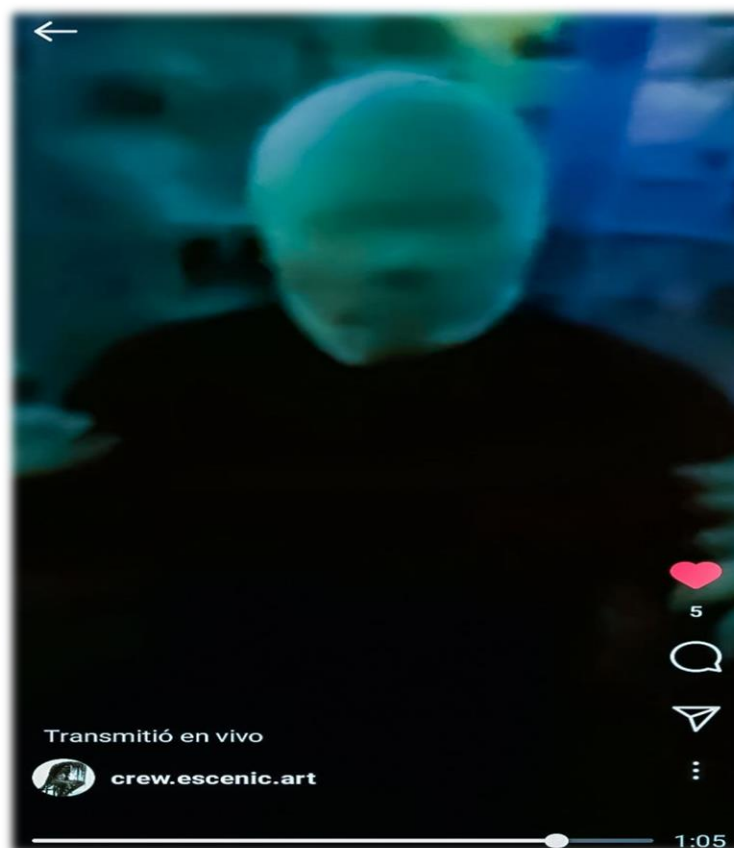
La era digital incursiona en el teatro mediante la experimentación con el vídeo, el sonido, la luz y el espacio, creando nuevos entornos artificiales que persiguen impactar invadiendo las fronteras entre lo real y virtual. Es por eso, que en el producto artístico se ha hecho uso de las plataformas digitales respondiendo a un contexto que se enmarca y se ve afectado por un hecho mundial, como es una pandemia, dejando evidenciar la precariedad del arte escénico ante la carencia de un público asistente que conforma el hecho escénico. Ante esto surge el cuestionamiento sobre el uso de estas plataformas, tales como Facebook, Instagram y YouTube, que mantienen un liderazgo a nivel mundial dejando a la mera indagación, relación y reflexión con los elementos escénicos haciendo uso de sus principales funciones para generar un acercamiento mucho más íntimo a través de una pantalla.

En consecuencia, al generar este acercamiento hacia un público inmerso en las redes sociales, es evidente que existe una adaptación por parte del hecho escénico al respetar las

normas y condiciones planteados en cada plataforma que monitorean los derechos de autor, ya sea de una canción, imagen, contenido. Por lo cual, surge la decisión de indagar de igual manera, con el *vídeo*, haciendo uso de los diferentes planos, enfoques, colores, movimientos para el registro de cada ensayo a manera de prueba y error, al cual se le adjunta el hecho de usar programas de edición y transmisión como es el caso de *OBS Studio*, al permitir editar y transmitir en las plataformas antes mencionadas. En consecuencia, la obra mantiene tres acontecimientos definidos y desarrollados para ser transmitidos en cada plataforma, por ejemplo:

Figura 11.

Transmisión en instagram mediante el colectivo Crew Scenic Art.



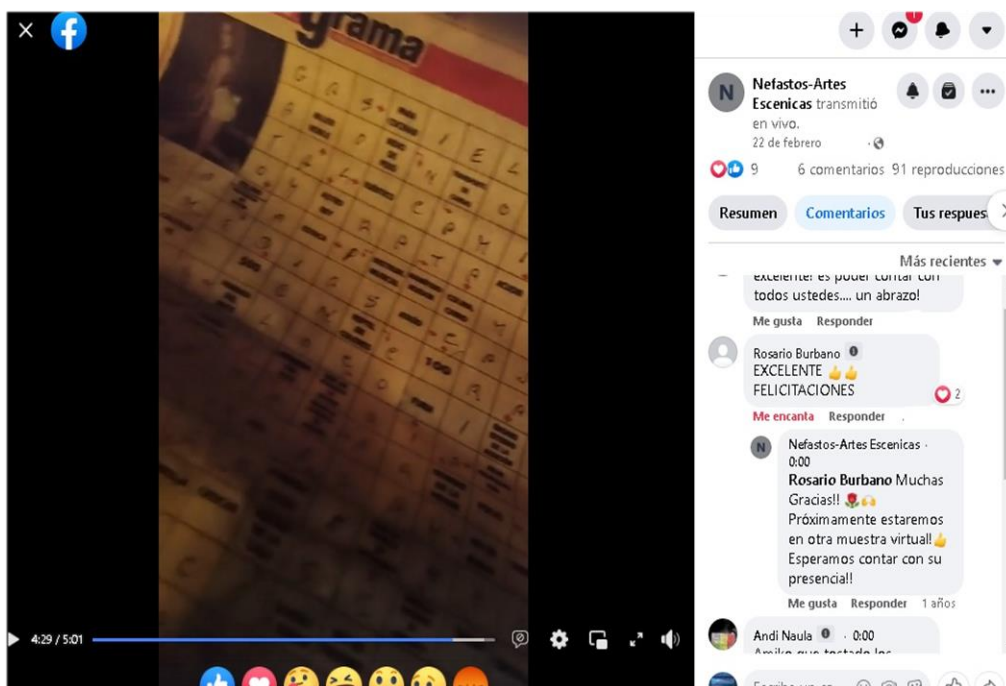
Fuente: Captura de pantalla. Tomada por: *Crew Escenic Art*

a) Acontecimiento 1. Plataforma: *Instagram*.

Link: https://www.instagram.com/p/CjDgA_xlGfO/

Figura 12 .

Transmisión en Facebook mediante el colectivo “Nefastos Artes Escénicas y Crew Escenic Art”



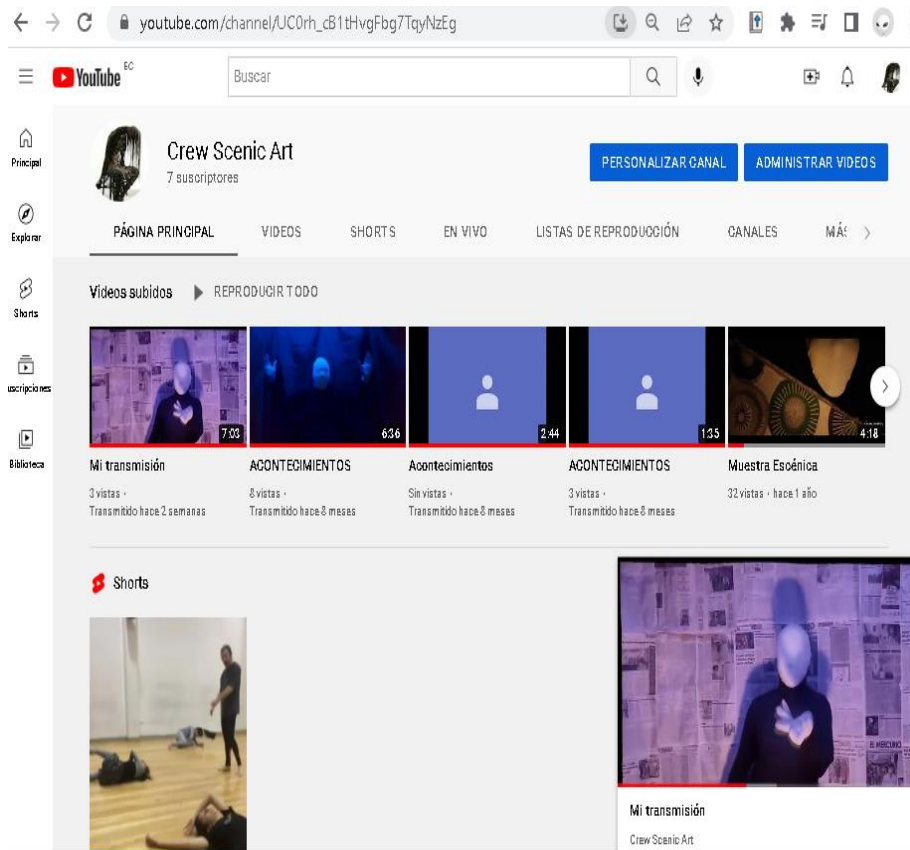
Fuente: Captura de pantalla. Tomada por: *Crew Escenic Art*

b) Acontecimiento 2. Plataforma: *Facebook*.

Link: <https://fb.watch/gdVVIMsleW/>

<https://www.facebook.com/100086115737860/videos/2728616210605741>

Figura 13.

Transmisión en YouTube mediante el colectivo “Crew Scenic Art”

Fuente: Captura de pantalla. Tomada por: *Crew Escenic Art*

c)Acontecimiento 3. Plataforma: YouTube.

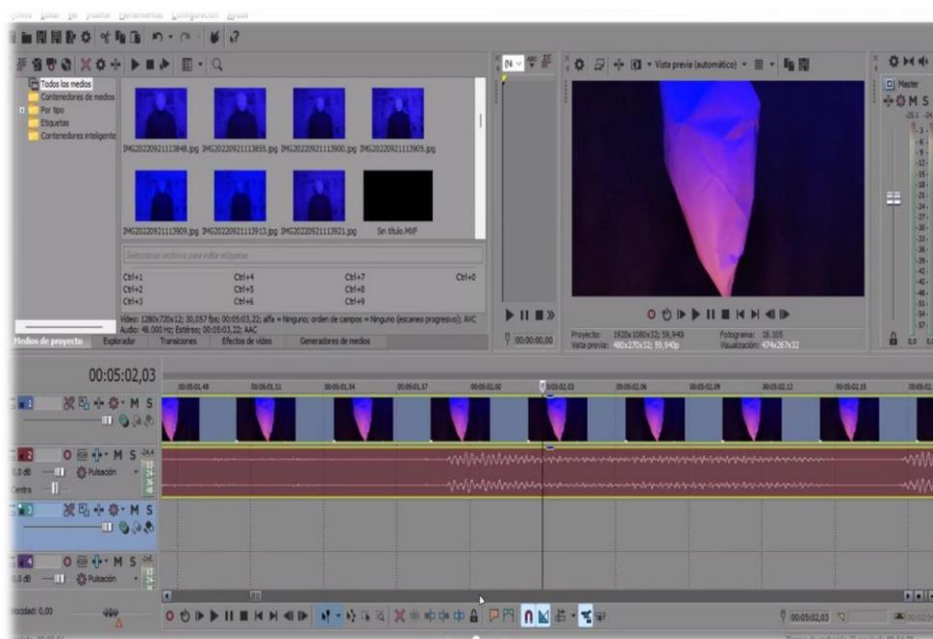
Link: <https://www.youtube.com/watch?v=2-dCL7LipRg>

Para el normal desarrollo y seguimiento del proceso de la transmisión de la obra, se genera un *link interactivo postead*o en los comentarios durante cada transmisión que, con un simple *clic*, sirve como catapulta hacia la otra plataforma en donde se está ya desarrollando otro acontecimiento, dando continuidad al hecho escénico. Por otra parte, es necesario ahondar sobre el producto final, el mismo que es llevado a un proceso de selección y edición sobre las fotografías y vídeos provenientes del indagar y experimentar constante entre elementos;

para ello se ha hecho uso del programa denominado *Sony Vegas*⁸, el cual ha permitido consolidar y precisar aquellos momentos que conforman cada acontecimiento.

Figura 14.

Selección y edición de vídeo en Sony Vegas



Fuente: Tomada por: *Crew Escenic Art*.

Ahora bien, una vez llegado a este punto, la interactividad que se mantiene debe ser constante e indefinida, para lo cual se han buscado estrategias de publicidad de la obra mediante el uso de la *fotografía* en conjunto con las herramientas que brindan estas plataformas, ya sea mediante el uso de historias, *reels*, publicaciones, que amplíen el rango de conexión incesante con el público.

Es inevitable omitir a aquellos dispositivos que permiten, complementan y potencian el hecho escénico, como es el uso de dos computadoras, dos teléfonos celulares con conexión a Internet, siendo estos, parte de los dispositivos digitales que propician la expansión, reflexión y experimentación, ya que sin esto sería imposible llegar a concretar en su totalidad el producto escénico final, puesto que el objetivo de su uso es generar mayores alternativas de interactividad con un espectador que en su cotidianidad, se halla inmerso en la navegación fluctuante de información, imágenes, vídeos provenientes de hechos o sucesos sociales de un determinado grupo geográfico.

⁸ *Sony Vegas* es un software de edición de vídeo de tipo edición no lineal y editor de audio diseñado para PC. Está orientado tanto a la edición de vídeos profesionales como al mercado de consumidores.

3.2 Análisis del Proceso

El proceso llevado a cabo en la obra *DecrouXScenic Events*. ha mostrado la respuesta inminente por parte del intérprete/creador de acuerdo con el avance de las nuevas tecnologías de su entorno, haciendo hincapié en encontrar una forma de llegar a un espectador, que, en un estado de confinamiento, se distancia de la escena. Es por eso que un sin número de artistas se han volcado al uso de las nuevas tecnologías de las que disponen para desarrollar creaciones provenientes de la danza y el teatro, dejando notar la incesante adaptación que mantienen las artes escénicas con su entorno artístico, social y cultural.

El hecho escénico mantiene un margen de análisis crítico al ser en su mayor parte, desarrollado en un entorno virtual, ya que existen artistas creadores que rechazan la idea del uso de nuevas tecnologías dentro de la escena, así como algunos otros que mantienen su apertura al desarrollo y expansión de la escena que camina junto al desarrollo del ser humano. En consecuencia, es inevitable mencionar -para que el acontecimiento escénico se produzca- la disponibilidad de cada elemento que lo conforman pues, por ejemplo, con la carencia de Internet o algún dispositivo digital sería imposible llevar a cabo dicha propuesta con el uso de las plataformas mencionadas.

Por otra parte, incursionar en el uso de diversos elementos, términos, técnicas, brinda la oportunidad de expandir la escena y discernir los procedimientos de creación para llegar a la concreción de una metodología de la puesta en escena que se encuentra en constante mutación, que a su vez genera una réplica mediante un acontecimiento escénico que parte de los hechos cambiantes y rizomáticos de una determinada sociedad.

De tal modo, este proceso llevado a cabo se inicia desde la identificación del *periódico* como objeto para el desarrollo de la puesta en escena, el cual, al ser consumido, analizado, desmenuzado, brinda múltiples posibilidades de información respecto a una comunidad o región geográfica en específico para la cual dialoga el creador, con el interés de expresar, criticar o exponer cierta temática estimulante mediante un hecho artístico.

Igualmente, al ser un proceso investigativo con carácter reflexivo-experimental, es necesario describir y comentar ciertos detalles fundamentales de lo que sucede si la propuesta acontece de forma presencial, en un espacio convencional o no, de manera que el público sea partícipe de la propuesta. Siendo este el caso, la estructura de la puesta en escena mutaría sin cambiar su esencia, para dar paso a un teatro relacional e interactivo en donde la experiencia sensorial sea la que estimule el ritmo e hilo dramático en el desarrollo del producto artístico, obviamente con un estrecho vínculo con las nuevas tecnologías de la época contemporánea.

Esto permite de inmediato, tener un amplio horizonte de senderos por los cuales transitar, además de la respectiva gestión y administración que requiere el producto escénico, luego de haber cimentado aquellas bases creativas en el marco de un contexto de confinamiento social. Siendo este el punto de partida para un sin número de acontecimientos que se hibridan entre un formato presencial, y de igual modo como la presente propuesta, de forma virtual.

En primer lugar, el proceso tuvo sus inicios en la cátedra de Dirección I al tratar acerca de la *fragilidad* como temática central de la muestra. Una vez arrojado un material corporal, lumínico y sonoro, el intérprete/creador decide, a partir de sus intereses de investigación, tomar esto como germen para su posterior desarrollo en las cátedras de Laboratorio y Dramaturgia de la puesta en escena. Ahora bien, al iniciar una segunda etapa de la investigación con la incorporación de un elemento como es el *periódico* (objeto), se inicia el proceso de *decisión* con respecto al camino a tomar por la investigación; es aquí donde el objeto pasa a ser el estímulo central del cual se desencadena el trabajo para con los demás elementos de la puesta en escena.

En consecuencia, el proceso anterior se adapta a los procedimientos que parten del análisis del objeto. Entonces, en el transcurso del procedimiento se comienza por apreciar, leer, consumir, investigar con el periódico, de manera que exista una estrecha relación con el contenido y la forma del mismo. Una vez iniciada esta fase de levantamiento de información, se lleva a cabo un trabajo de mesa donde se discierne y decide con qué información se trabaja en función del cuerpo, el espacio, la iluminación, el sonido, el vestuario, así como las técnicas con las cuales se trabaja.

Como consecuencia de lo anterior, en la siguiente figura y esquema se identifica un ejemplo sobre el desarrollo de este proceso mediante el análisis y la relación entre los componentes:

Figura 15.

Portada del diario El Mercurio

EL MERCURIO

DIARIO INDEPENDIENTE DEL AUSTRO

Cuenca - Ecuador

JUEVES, 23 de abril de 2020

\$ 0,50

Médicos y rescatistas entre los pacientes por COVID-19

Crece contagios en Cuenca

Se deduce que el aumento obedece a que la gente no acata las medidas de restricción impuestas por el COE.

Al menos ocho trabajadores de la salud del hospital regio-

nal Vicente Corral Moscoso, dos hombres que trabajaban como paramédicos en el traslado de pacientes con coronavirus, así como dos militares han sido contagiados con coronavirus en el Azuay.

El riesgo al que se enfrentan los elementos de los cuerpos de salud y rescate es alto, pero mientras ellos se juegan la vida en sus labores, los casos por coronavirus siguen en aumento en Cuenca, posiblemente por la evasión a las medidas de restricción.



Médicos ingresan al área de atención de pacientes con COVID en el hospital regional Vicente Corral Moscoso, s.a.

- Ecuador reporta 537 fallecimientos por coronavirus, tras registrarse 17 muertes en las últimas 24 horas, mientras la cifra de contagiados llegó a 10.850
- El Ministerio de Salud Pública tiene en sus registros 952 fallecidos probables por COVID-19.
- Los casos de COVID-19 confirmados por la OMS alcanzaron ayer la cifra de 2,47 millones, con más de 80.000 infecciones diagnosticadas en las últimas 24 horas. Los fallecidos en todo el planeta ascienden a 169.006.
- Varios países anuncian cambios en sus medidas severas de restricción por la pandemia, pese a que el virus continúa propagándose por el mundo.

► 2A -88



Un ciudadano que se moviliza en bicicleta compra productos a vendedores informales en el Centro Histórico de Cuenca.

► Movilidad

Aumenta el uso de bicicletas y motocicletas

La restricción vehicular por la emergencia sanitaria ha hecho que aumente el uso de la bicicleta como medio de transporte en Cuenca; al igual que de motocicletas. Estas últimas se han convertido en una de las principales alternativas

para la distribución de productos, dado que para esta labor pueden circular incluso luego de las 14.00, inicio del toque de queda. Antes de la emergencia, en Cuenca había unos 14.700 usuarios de bicicletas.

► 3A

► Deportes

Mundialito de los Pobres no se jugará en este año

El bicampeón reciente del Mundialito de los Pobres, Simón Bolívar, no podrá conseguir el tercer título consecutivo luego que Amistad Club resolvió suspender este año el certamen interbarrial. Según el expresidente de

la entidad, Luis Chiriboga, la organización representa una inversión de cerca de 160.000 dólares, 50.000 sólo para el alquiler del Coliseo Mayor.

► 1B

La Tierra se da un respiro



La Tierra celebró su Día Internacional en un proceso de franca recuperación por el confinamiento del hombre. Hay menos emisiones de bióxido de carbono a la atmósfera, los campos se recuperan, se observan más animales y la vegetación renace en áreas degradadas.

► 7A

Auditoría revela anomalías en las concesiones mineras

Quito.- Incumplimiento de normas ambientales y falta de consulta previa a las comunidades sobre el impacto de los proyectos mineros, evidenció una auditoría y varios exámenes especiales efectuados por la Contraloría a las concesiones mineras en Lujánmaga (Imbabura), y dos de la provincia del Azuay. Contraloría también analiza los proyectos Fruta del Norte; Mirador (Ecuadoroccidente); Loma Larga (INSV Minerales del Ecuador); y San Carlos Panatza (El Zumbador).



Pablo Cell, contralor general del Estado.

► 8A



Cultura
Por el Día del Libro, en forma virtual la CCE-Azuay promueve la lectura de La Peste.

5A

Renuncia
Paul Granda, esta vez renunció de manera "irrevocable" a la presidencia del ESS.

8A

Deportes
John Zabaleta quiere captar presidencia de la Federación Ecuatoriana de Automovilismo.

2B

Contactámonos
@mercurioec
diariomercurio
EIMercurioCuenca

Año 95 16 páginas 12 columnas
Edición No. 16.115



Jugadores del Simón Bolívar, festejaron al conquistar el título 2019.

► Sucesos

Azota la delincuencia

En Cuenca, habitantes de varias comunidades se mantienen en alerta ante posibles hechos delictivos: sacan pistos, accionan sirenas, se comunican por grupos de chat y salen a las calles portando palos y piedras con el propósito de capturar a sospechosos. Amanían hacer justi-

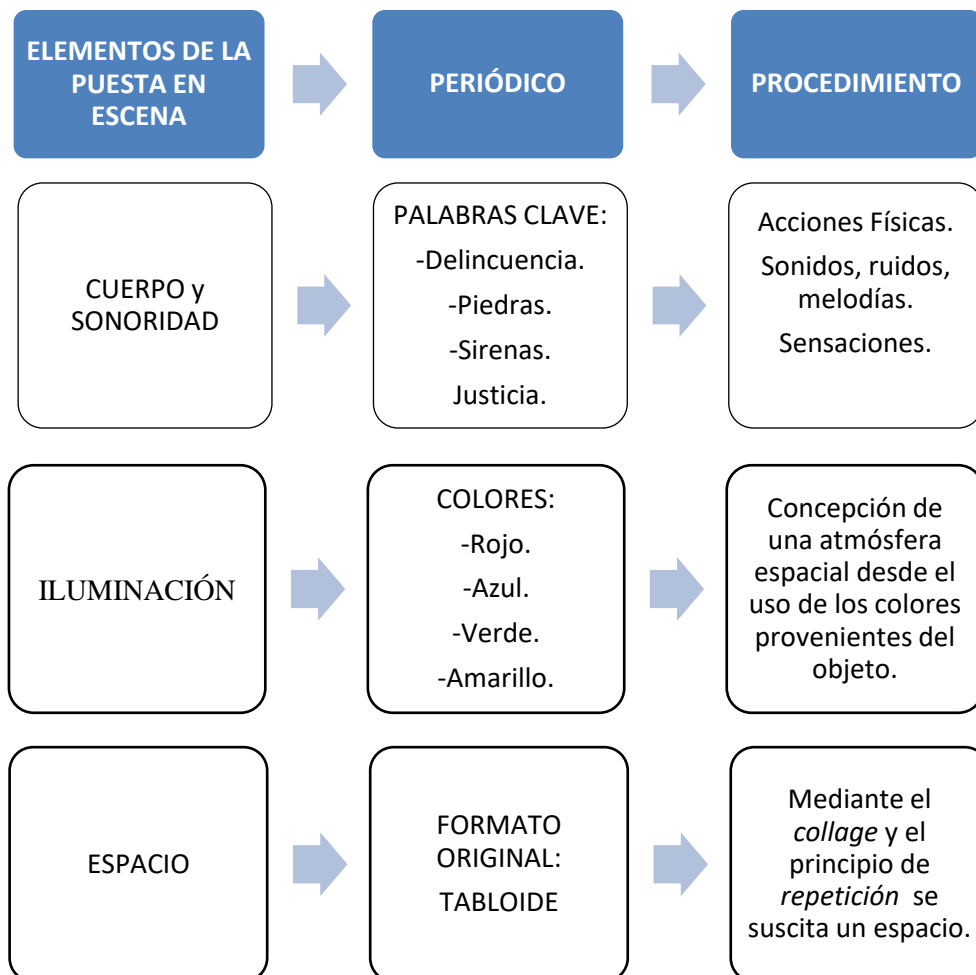
cia por mano propia. En las últimas horas se difundieron videos de la captura y golpiza a un sospechoso en San Pedro del Cebollar y la quema de dos motocicletas en el sector Maguá de la parroquia Mollema.

► 6A

Fuente: Tomada de Issuu. Edición digital.

Figura 16.

Esquema de análisis y relación entre materialidades.



Fuente: Autor: *Crew Escenic Art.*

En consecuencia, una vez terminado el trabajo de mesa se procede, mediante el *training*, a generar un estado orgánico del cuerpo en donde la presencia escénica en conjunto con las herramientas provenientes de la técnica de teatro de sombras, así como la planteada por Eugenio Barba (2002), la expresión corporal y el mimo corporal de Decroux permiten al creador entrar en un proceso de experimentación continua hibridando todas las materialidades presentes. Es aquí donde el intérprete/creador, al iniciar el *training*, tiene una completa libertad de *surfear* por todos los principios y premisas generadas con anterioridad, las cuales mantienen claridad y confianza, cuyo objetivo primordial es llegar a un estado

psicofísico de organicidad corporal controlando la energía en cada movimiento mediante su respiración.

Así mismo, una vez que se ha alcanzado esta etapa, el creador comienza su proceso de relación y diálogo con el material proveniente del *periódico* para percibirlo, consumirlo corporalmente y traducirlo posteriormente, en una partitura de movimientos o acciones físicas. Cabe mencionar, que esta etapa siempre se encuentra en constante mutación debido a que siempre responde a la información proveniente de los hechos suscitados en el *periódico*.

Ahora bien, una vez terminada la fase de levantamiento de material netamente corporal, se avecina el momento del diálogo y relación con los demás elementos de la puesta en escena, para este punto el desarrollo de un trabajo en grupo es primordial debido a la practicidad dentro de la creación. Aquí, el equipo comienza su indagación y experimentación una vez que el intérprete/creador haya generado una presencia escénica orgánica, puesto que mediante el uso de la premisa del *azar* y la *improvisación* hacen uso de la iluminación, la sonoridad y plataformas digitales, jugando siempre en un diálogo constante entre intérprete y técnicos de luz, sonido y vídeo.

En consecuencia, para el levantamiento del material, todo el procedimiento es grabado y archivado, para, con posterioridad, generar un análisis y a su vez, discernir aquellos momentos en donde el diálogo experimental entre elementos hace emerger un sentido y una potencia visual, que luego, mediante el uso de la dramaturgia, se van hilando para concretar tres hitos o momentos claves de la obra. En efecto, una vez terminada la etapa de experimentación se llega a determinar tres momentos o acontecimientos, los cuales son distribuidos y concretados en cada plataforma digital. Cabe destacar, que previo a la presentación se hace uso de fotografías, *podcast*, *reels*, vídeos, para generar un acercamiento más ameno y directo con el espectador, en una especie de difusión del producto artístico.

Por lo que el espectador puede hacer un seguimiento de la obra sumergiéndose desde cualquier plataforma, sin importar la colocación de cada acontecimiento; de igual manera, todo el proceso creativo y el producto final son archivados en un servidor de almacenamiento como es el uso de Google Drive, desde la cual cualquier espectador puede tener acceso al mismo y sumergirse en el proceso de creación de inicio a final.

3.3 Archivos de Proceso

Una vez que el proceso ha tenido su periodo de duración para el debate, reflexión y experimentación de los diferentes procedimientos mencionados con anterioridad, es imprescindible encontrar un punto de conexión con todo el proceso desde el registro digital por el cual ha transcurrido. Es por eso, que cada archivo en fotografía y vídeo han proporcionado una base por la cual sondear y analizar sobre aquellos elementos que están combinados entre sí, generando un punto de vista en el cual el intérprete/creador puede recurrir varias veces para la toma de decisiones con respecto al sendero por el cual se enmarca la propuesta escénica. Esto ha permitido contemplar una diversidad de posibilidades, por los cuales, el intérprete/creador puede *surfear* y tomar aquellos momentos, estímulos, imágenes, fragmentos que contienen una potencia creativa en la escena.

Ahora bien, para el registro audiovisual es necesario tener en cuenta la clasificación por elementos de creación, es decir, que existan archivos que correspondan al espacio, objeto, nuevas tecnologías, cuerpo, así como la experimentación a modo de prueba y error que brinde un acercamiento más ameno con todo el proceso que se ha llevado a cabo.

Es por eso, que se genera un espacio a modo de biblioteca virtual, en donde el espectador tenga la oportunidad de conocer más aspectos de información sobre los cuales está habitando la propuesta; para el conocimiento de estos archivos se ha generado una URL en donde se encuentran alojados dichos elementos, los mismos que se hallan distribuidos en diferentes carpetas que contienen registros en fotografía y vídeo; a continuación, al hacer *clic* en el siguiente *link* se puede acceder a los archivos:

<https://drive.google.com/drive/folders/1F8ISAsWvOVF-i8WMFHQglzxpM8yYFHH-?usp=sharing>

Una vez ingresado, es notorio contemplar la gran cantidad de información levantada; la misma ha sido discernida para un mejor sondeo sobre cada aspecto que se ha trabajado y desarrollado.

Conclusiones

Al trabajar un cuerpo orgánico es imprescindible mencionar toda la disciplina, sinceridad y autenticidad con la que el intérprete/creador requiere para estar presente en el aquí y el ahora, para adquirir una mayor elocuencia al sondear todas las técnicas, principios y premisas empleadas en el desarrollo de la investigación, pues al moverse desde la columna-cadera en conjunto con las demás técnicas aludidas, tiene que concentrar su energía en el autoconocimiento, pues no es llegar a la construcción de una ficción: esta llega por sí sola, sin buscarla.

Entonces, al hacer un abordaje sobre el cuerpo, en primera instancia, se demuestra la capacidad de generar energía, la cual se mantiene en constante fluidez, lo que permite percibir, entrenar, mantener aquel control y evitar perder aquel estado de presencia y atención que atraviesa cada parte del cuerpo. Esto provoca un conocimiento proveniente no solo del cuerpo, sino también de la mente, que en conjunto ayudan a enriquecer y potenciar la puesta en escena, dejando ver aquellas capas de información por las cuales atraviesa la creación.

Por otra parte, los lenguajes son diversos y mantienen cierta porosidad que deja denotar aquel debate constante que pueden mantener entre sí mismos, ya que al tratar de hibridarlos se genera una especie de *lluvia rizomática* en donde el creador interviene para generar un sentido accesible para el espectador, evitando así que sea una simple abstracción. En el proceso llevado a cabo entre el cruce, diálogo y relación de lenguajes es indudable la necesidad de ampliar y profundizar sobre los mismos, ya que esto nos brinda un campo muy amplio de oportunidades nuevas dentro del campo artístico.

Por un lado, es sugestivo constatar, como un hecho o suceso a escala mundial cambia en gran parte nuestra cotidianidad, tal como ha sucedido a lo largo de la historia del ser humano. La pandemia volcó a una interactividad digital nunca antes vista, lo que provocó una especie de innovación por parte del campo escénico, arraigándose, en algunos casos, al hecho de presentar aquellos productos artísticos en algunas de las plataformas reconocidas mundialmente. Sin duda, el hecho escénico ha buscado diversas formas de acortar aquella distancia entre el espectador-actor-obra provocada por el confinamiento, lo que deja contemplar la abolición de los límites dentro de la creación en donde la idea de innovación y adaptación a los nuevos medios es latente, siendo el estimulante preciso en su desarrollo.

Además, en el proceso creativo, se revelan ciertas falencias de algunos de los elementos de la escena como los dispositivos digitales o el mismo Internet, que están en constante cambio

y evolución, lo que a su vez podría producir un fallo en su funcionalidad ya que al momento de generar los respectivos ensayos de prueba y error se evidenciaron problemas de conectividad y fallos en ciertos dispositivos, dejando incompleta la propuesta escénica.

Por otra parte, la puesta en escena demuestra las diferentes estructuras en las cuales un proceso creativo puede detonar y estimular en la experiencia vivencial con el espectador. Motivo por el cual, al ser un proceso abierto a todo tipo de diálogo con las diferentes técnicas, metodologías, estéticas, disciplinas artísticas o nuevas tecnologías, brinda de inmediato un nuevo punto de llegada para continuar indagando en este diálogo e hibridez constante entre elementos.

En síntesis, la concurrente propuesta escénica ha generado y alcanzado nuevos horizontes de interactividad ligada al desarrollo de las nuevas tecnologías producidas por el ser humano, así como de sus elementos primordiales, sin dejar a un lado la esencia de las artes vivas, si no, llegando al punto de potenciar, complementar e hibridar sus elementos o componentes dentro de la puesta en escena contemporánea, aboliendo aquellos límites fronterizos que se conocen hasta la actualidad.

En conclusión, *DecrouXScenic. Events*, sin duda, ha sido un proceso vestigioso, desconocido, raro, extraño, onírico, siendo este un acontecimiento desde lo real, desde la investigación, desde el abismo de lo impredecible, de lo que no sabíamos que pisábamos. Es una dramaturgia viva, que sigue en constante exploración, mutación hacia nuevos archivos, nuevos espacios, nuevas psicodelias, nuevos delirios. Dicha propuesta tiene dos frentes muy importantes: primero, seguirla desarrollando, posteriormente, en un laboratorio abierto en lo que respecta a lo audio visual, dentro del vídeo; y el segundo, llevar y desplazar todo ese territorio, aquel marco y encuadre que surgió en un confinamiento doméstico, hacia una puesta en escena de carácter presencial, para poder continuar llevando la mirada del espectador hacia donde el intérprete/creador decida; y así, seguir creando nuevos mundos posibles para ser habitados en la creación.

Referencias

- Angoloti, C. (1990). *Cómics, Títeres y Teatro de Sombras*(versión PDF). Madrid: Proyecto Didáctico Quirón: Ediciones de la Torre. Obtenido de <https://books.google.com.ni/books?id=Obu4480c3icC&printsec=frontcover#v=onepage&q&f=false>
- Arpes, M. (2017). Notas sobre el cuerpo y sus escrituras. Obtenido de <https://fh.mdp.edu.ar>
- Barba, M. (2002). *Posibilidades para enseñar mediante el teatro de sombras*. Redeporte. Obtenido de http://www.cepmalaga.es/aulavirtual2/pluginfile.php/23160/mod_resource/content/0/02_Teatro_de_sombras.pdf
- Bustos, C. (2017). *Los lenguajes artísticos combinados como herramienta metodológica compositiva durante un proceso de creación que involucra a la danza y a la escultura en la escena. Sala de espera una propuesta artística*. Obtenido de Repositorio Institucional Universidad de Cuenca: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/27595/1/TRABAJO%20DE%20TITULACI%c3%93N.pdf>
- Cáceres, M. (2010). *LA EXPRESIÓN CORPORAL, EL GESTO Y EL MOVIMIENTO EN LA EDAD INFANTIL*. Andalucía. Obtenido de <https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd7343.pdf>
- Danto, A. (1997). *Después del fin del arte*. Estética Paidós.
- Egipt, C. (21 de 12 de 2020). *Civitas Egípt*. Obtenido de <https://www.egipto.net/historia>
- García, I., Ordás, R. P., & Calvo, Á. (2013). Murcia; España. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732289004.pdf>
- García, I., Pérez, R., & Calvo, Á. (2013). *Expresión corporal Una práctica de intervención que permite encontrar un lenguaje propio mediante el estudio y la profundización del empleo del cuerpo*. Murcia, España: Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732289004.pdf>

- García, I., Pérez, R., & Calvo, Á. (2013). *Expresión corporal. Una práctica de intervención que permite encontrar un lenguaje propio mediante el estudio y la profundización del empleo del cuerpo*. Murcia, España. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/3457/345732289004.pdf>
- Godall, T. (1998). *La Sombra Corporal. El reconocimiento de la propia expresión en el espacio exterior a uno mismo*. Publicaciones de la EUM Melilla 28.
- Grenier, C. (2002). *Conservación contra Natura: Las Islas Galápagos*. Instituto Francés de Estudios Andinos.
- Grotowski, J. (1981-1982). *Técnicas originales del actor*. Obtenido de <https://www.nexoteatro.com>
- Hernando, V. (2018). *El mimo teatral*. Obtenido de <https://docplayer.es/115375954-El-mimo-teatral-victor-hernando-centro-de-investigaciones-del-mimo-resumen-the-theatrical-mime-abstract.html>
- Kac, E. (1998). *Ornitorrinco y Rara Avis El arte de la telepresencia en Internet*. Obtenido de ekac.org: <https://www.ekac.org/telepresencia.html#>
- Laban, R. (1975). *A Life for Dance*. Teathe Arts Books. Obtenido de <https://books.google.co>
- Libre, W. E. (03 de Marzo de 2020). *Islas Galápagos*. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Islas_Gal%C3%A1pagos
- Lizarraga, I. (s.f.). *ANÁLISIS COMPARATIVO DE LA GRAMÁTICA CORPORAL DEL MIMO DE ETIENNE DECROUX Y EL ANÁLISIS DE MOVIMIENTO DE RUDOLF LABAN*. Obtenido de <https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/129324/ilg1de1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Nardi, P. (1964). *Sentido + identidad*. Obtenido de Semántica del objeto: <https://sites.google.com/site/semioticafaud/objetos-barthes>
- Navarro, J. (s.f.). *El poema objeto: una criatura anfibia. 1000 palabras sobre poesía visual*. (A. Sospechoso, Editor) Obtenido de <https://animalsospechosoeditor.com/el-poema-objeto-una-criatura-anfibia-1000-palabras-sobre-poesia-visual/>
- D. E. Online (26 de Mayo de 2018). *Diario El Popular Online*. Obtenido de Diario El Popular Online: <https://diarioelpopular.com/index.php/2018/05/26/rafael-lozano-hemmer-un-humanista-tecnologico-en-montreal/>

- Peñalva, B., & Velasco, A. (2013; 2014). *LA IMPORTANCIA DE LA EXPRESIÓN CORPORAL Y LA DANZA Y SU INCLUSIÓN EN EL CONTEXTO ESCOLAR*. Obtenido de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/7229/TFG-G%20705.pdf?sequence=1>
- RAE. (2021). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/digital>
- Roth, G. (2009). *La danse des 5 rythms: un chemin de transformation par le mouvement*. Obtenido de <https://www.amazon.fr>
- Rubio, S., & Bermejo, A. (2020). *El Teatro de Sombras (versión PDF)*. Obtenido de <https://fdocuments.ec/document/el-teatro-de-sombras-el-objetivo-principal-de-dicho-trabajo-es-introducir-el-teatro.html?page=5>
- Schneuwly, B. (1992). *La concepción vygotskiana del lenguaje escrito*. Obtenido de DOCPLAYER: <https://docplayer.es/amp/28235078-La-concepcion-vygotskiana-del-lenguaje-escrito.html>
- Scolari, C. A. (2013). *Narrativas Transmedia: Cuando todos los Medios Cuentan*. Deusto.
- Urrego, K., & Guevara, E. (2017). *FORTALECIMIENTO DE COMPETENCIAS COMUNICATIVAS NO VERBALES DESDE LA TÉCNICA DE MIMO CORPORAL DRAMÁTICO EN UN PROCESO DE APRENDIZAJE CORPORAL*. Bogotá, Colombia.

Anexos

Anexo A. Acontecimientos efímeros



Fuente: Tomada por *Crew Escenic Art*

Anexo B. Espacio, movimiento e Iluminación



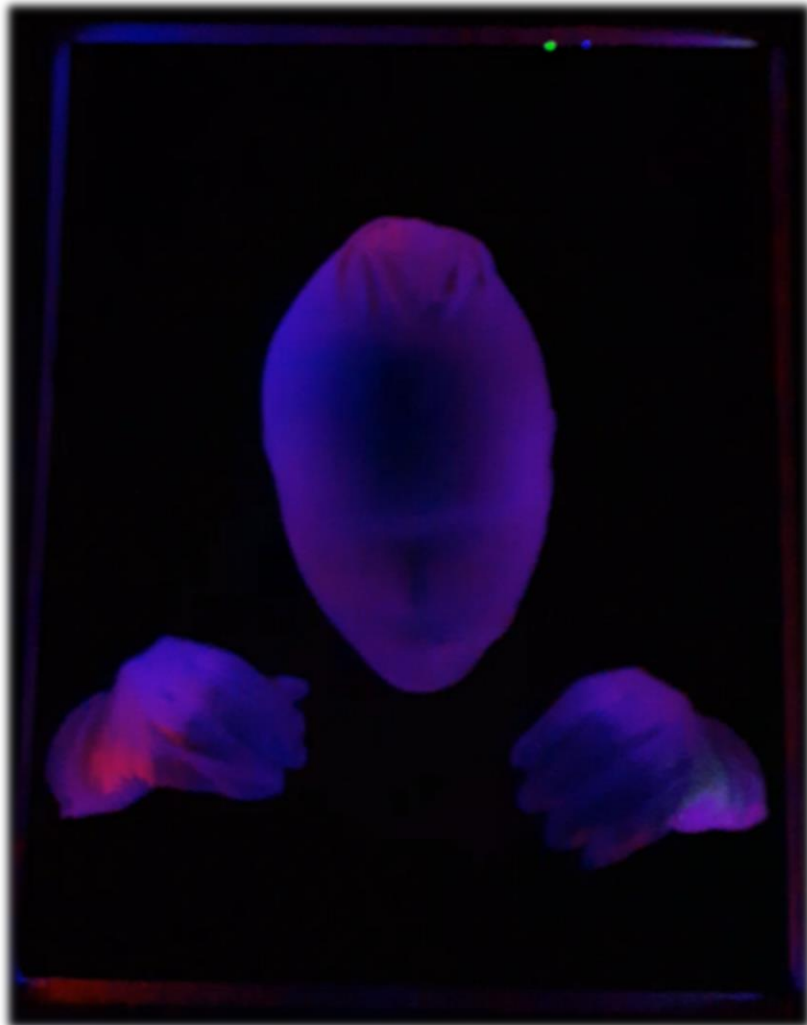
Fuente: Tomada por *Crew Escenic*

Anexo C. Gestualidad corporal



Fuente: Tomada por *Crew Escenic Art*

Anexo D. Principio de oposición utilizado en la sombra



Fuente: Tomada por *Crew Escenic Art*

Anexo E. Objeto y espacialidad



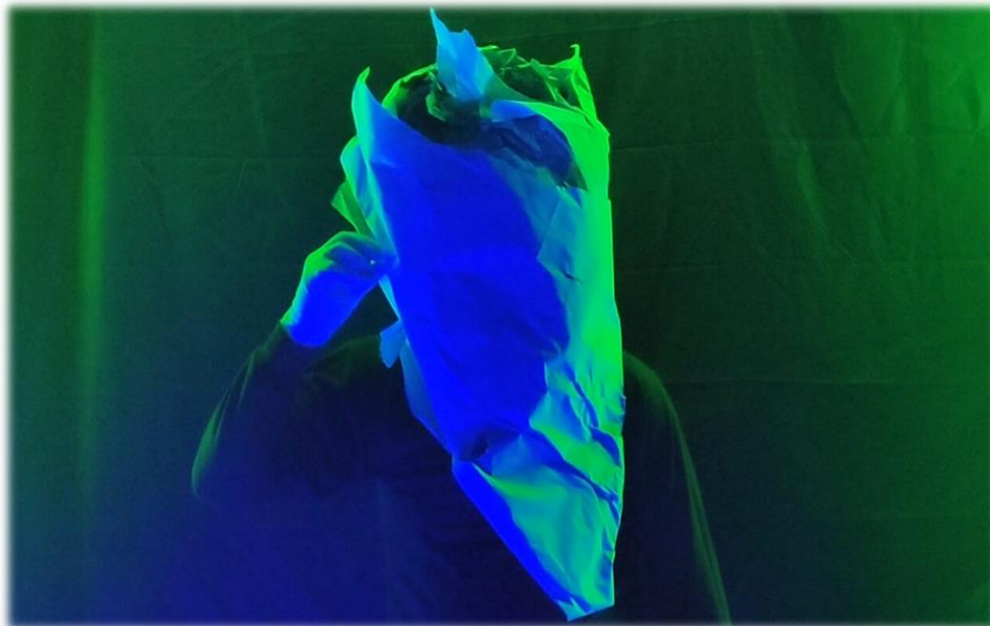
Fuente: Tomada por *Crew Escenic Art*.

Anexo F. Mimo corporal



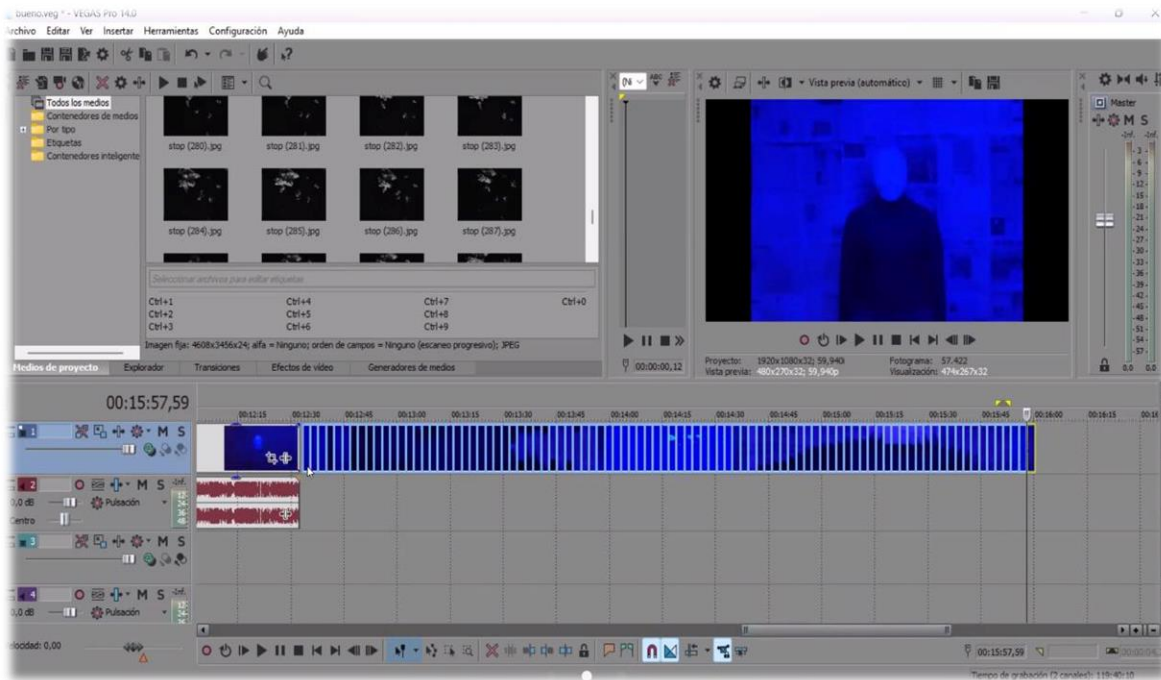
Fuente: Tomada por *Crew Escenic Art*.

Anexo G. Objeto-Máscara



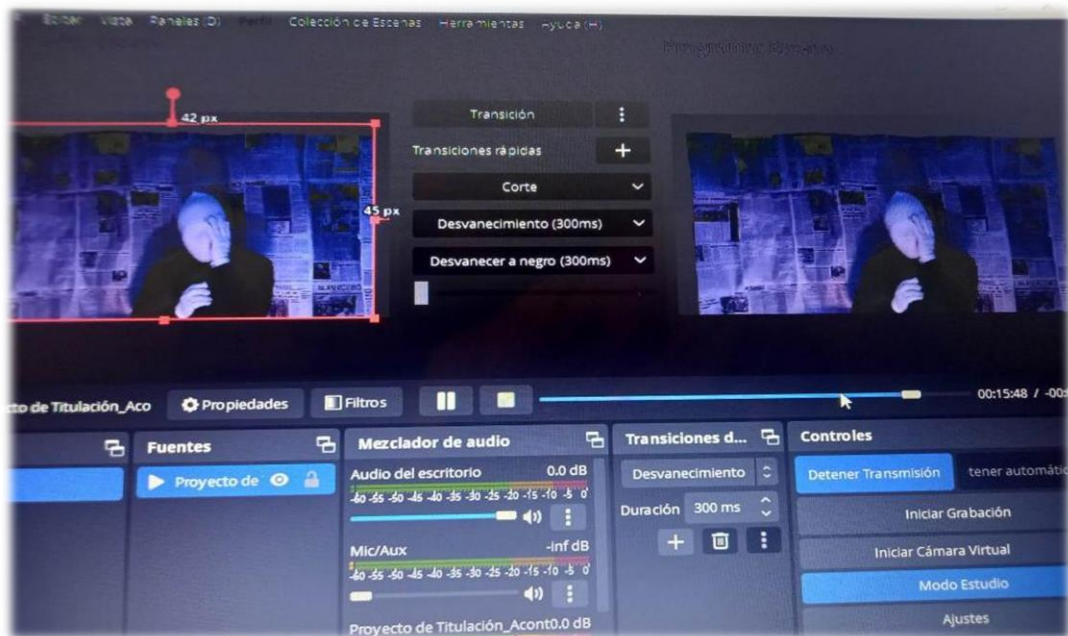
Fuente: Tomada por *Crew Escenic Art*

Anexo H. Sony Vegas



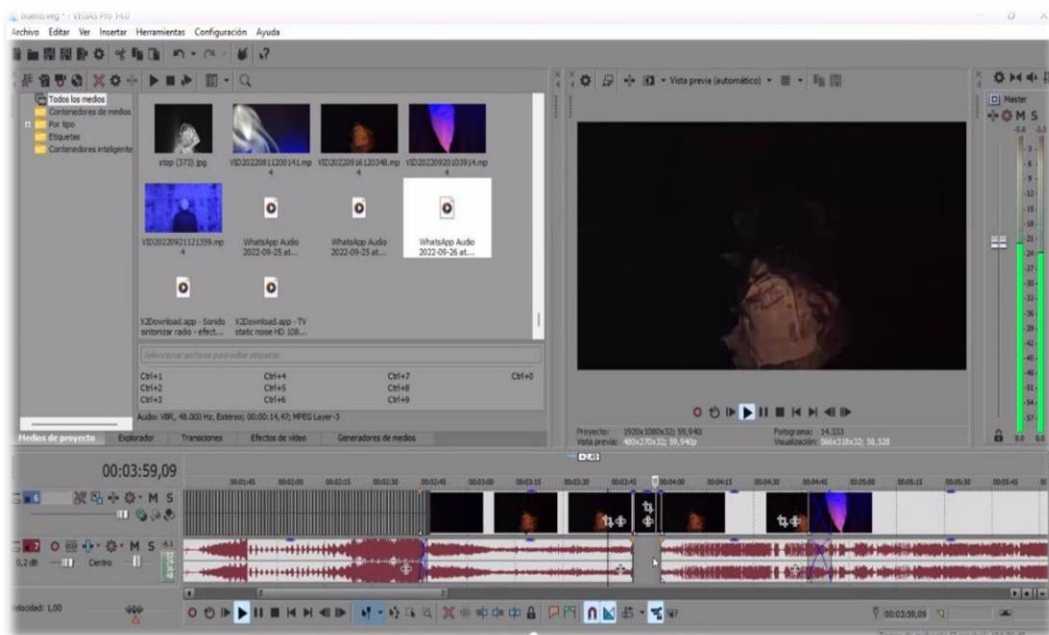
Fuente: Tomada por *Crew Escenic Art*.

Anexo I. Transmisión mediante OBS Studio



Fuente: Tomada por *Crew Escenic Art*

Anexo J. Edición de audio y vídeo mediante el uso de Sony Vegas



Fuente: Tomada por *Crew Escenic Art*.