

Momentum

*Danzando en
el tiempo*

Andrea Martínez Gómez
Facultad de Artes Integradas
Comunicación social-Periodismo
Junio de 2014



Carátula: Imagen de MOMENTUM por Oscar Murillo

Ilustraciones: Alexandra Ballesteros

Fotografía y diagramación: Andrea Martínez

Danzando en el tiempo

MOMENTUM

Andrea Martínez Gómez

Director: Alejandro Ulloa

Junio de 2014

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1

CONTEXTO

1. INDUSTRIAS CULTURALES
2. CONTEXTO HISTÓRICO
3. PUESTA EN ESCENA Y TECNOLOGÍA

CAPÍTULO 2

CONSTRUCCIÓN DE UN ESPECTÁCULO

1. ANTECEDENTES: DANKO
 - 1.1. Construcción del guión
 - 1.2. Puesta en escena
 - 1.1.1. Espacio escénico
 - 1.1.2. Acción
 - 1.1.3. Composición
 - 1.1.4. Aspectos técnicos
 - 1.1.1.1. Diseño de imagen
 - 1.1.1.2. Montajes coreográficos
 - 1.1.1.3. Audiovisual
 - 1.1.1.4. Iluminación
 - 1.1.1.5. Efectos
 - 1.1.1.6. Vestuario
 - 1.1.5. Estreno
 - 1.1.6. Retroalimentación
 - 1.1.7. Publicidad y visibilidad del espectáculo
2. ESPECTÁCULO “MOMENTUM”
 - 1.1. Nuevos desafíos
 - 1.1.1. Música original y nuevos géneros

- 1.1.2. Narración no lineal
- 1.2. Puesta en escena
 - 1.1.1. Espacio escénico
 - 1.1.2. Acción
 - 1.1.3. Composición
- 1.3. Aspectos técnicos
 - 1.1.1. Diseño de imagen
 - 1.1.2. Montajes coreográficos
 - 1.1.3. Audiovisual
 - 1.1.4. Iluminación
 - 1.1.5. Efectos
 - 1.1.6. Vestuario

CAPÍTULO 3

LA PERSPECTIVA DEL ESPECTADOR

- 1. Imaginarios sociales y competencias culturales
 - 1.1. Valores estéticos y Estéticas hegemónicas
- 2. Percepción y participación del espectador
- 3. Percepción de los artistas hacia el espectador
- 4. Legitimación de las puestas en escena

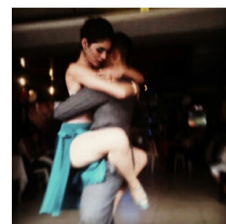
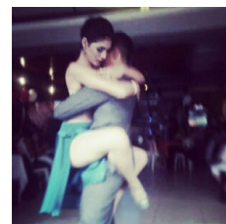
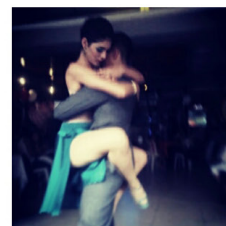
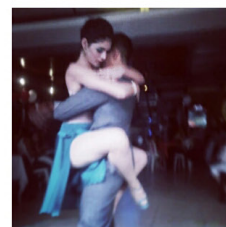
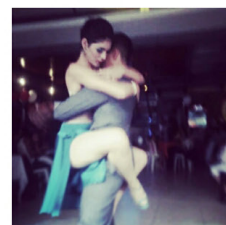
CAPÍTULO 4

TRANSFORMACIÓN DE LA PUESTA EN ESCENA

- 1. Cuerpo como la obra misma
 - 1.1. Oposición cuerpo- tecnología
- 2. Tiempo y relaciones de poder

CAPÍTULO 5

GUIÓN DE VIDEO-PROYECCIÓN PARA MOMENTUM



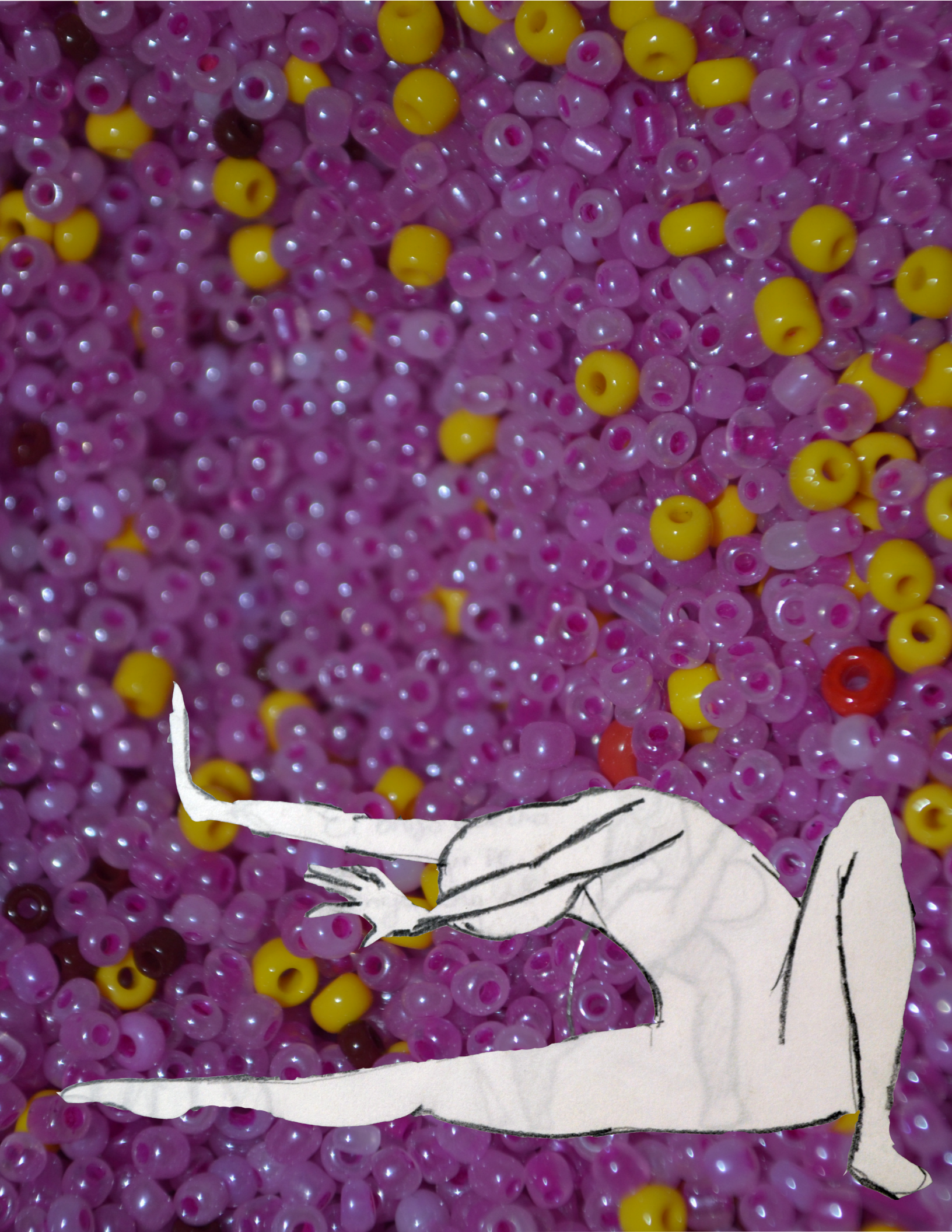
AGRADECIMIENTOS

Al ver finalizado este trabajo no queda más que agradecer el apoyo de mis padres y mi hermano, mi mayor inspiración en esta vida; a mis jacaranditas Andre y Caro, por tantas charlas que me ayudaron a ver más claro el panorama; a mis masolas Marce, Alexa y Jime por sus grandes aportes a este trabajo pero sobretodo por su apoyo incondicional; a los grandes maestros de vida y compañeros que me encontré en la universidad porque con ellos crecí cada día como persona y como profesional; finalmente a mis maestros de danza y directores Carlos Paredes y Diana Giraldo, de los que he aprendido mucho más que a bailar.

Resumen

Este trabajo contiene la revisión de la experiencia de creación de un espectáculo, como una retroalimentación para un nuevo proceso. MOMENTUM pretende ser una puesta en escena que incluye danza y videoproyección, una combinación que poco se ha trabajado en Colombia. Para construir este video se requiere de la consideración de diferentes conceptos que serán abordados, siendo los más importantes la relación de las nuevas tecnologías en el desarrollo de la puesta en escena y las relaciones entre espectador, obra y artista en este nuevo tipo de obra.

Palabras claves: danza, puesta en escena, estética, video, nuevas tecnologías, artista, obra, espectador.



INTRODUCCIÓN

“Todo arte es, a la vez, superficie y símbolo.
 Los que buscan bajo la superficie, lo hacen a su propio riesgo.
 Los que intentan descifrar el símbolo, lo hacen también a su propio riesgo.
 Es al espectador, y no la vida, a quien refleja realmente el arte.”
 Oscar Wilde

Este trabajo consiste en un ejercicio de retroalimentación sobre la construcción de espectáculos de danza con la que he estado vinculada desde hace varios años. Cali es una ciudad reconocida mundialmente por la calidad de sus artistas, especialmente en el área de la danza. No en vano el Instituto Colombiano de Ballet (INCOLBALET) tiene como sede esta ciudad desde sus inicios, así como otras innumerables compañías de danza y parejas galardonadas nacional e internacionalmente.

Tengo la fortuna de contar como mentores tanto en aspectos de la danza como en la producción artística a Carlos Paredes y Diana Giraldo, conocidos por haber sido nombrados campeones mundiales de tango en Argentina en el año 2006. Me vinculé con ellos inicialmente como parte de mi formación en danza y después como apoyo en la creación de su ópera prima DANKO. Esta experiencia ha sido sumamente enriquecedora desde todos los aspectos. Además de trabajar en toda la planeación y ejecución de la producción, también hago parte del grupo de baile del espectáculo.

Jacaranda, la estructura que soporta nuestra exploración en la producción escénica, es el centro cultural fundado por Carlos y Diana. Esta entidad hace parte del Proyecto Industrias Culturales (PRIC), iniciado en el 2009 y conformado por Comfandi, el Fondo Multilateral de Inversiones (FOMIN) del Banco Interamericano de Desarrollo (BID), el Ministerio de Cultura, la Alcaldía de Santiago de Cali a través de su Secretaría de Cultura y Turismo, la Asociación Metrópoli Colombia, la Universidad Icesi y la Cámara de Comercio de Cali. La idea de este proyecto es impulsar las llamadas industrias culturales de esta ciudad, con una gran tradición de cine y danza, que parecen tener mucha fuerza pero se han mantenido en la informalidad.

Este proyecto pretende crear toda una movida en la que se formalice y se promocionen los productos culturales de la ciudad; Jacaranda, desde su fundación en el año 2010, hace parte de las entidades escogidas en la ciudad para participar en él. Recién en 2012 Jacaranda empezó un nuevo eje como productor de espectáculos para la ciudad de Cali, después haber recorrido un camino como escuela de danza y café concierto, además de empezar la formación de un grupo base de bailarines. La Compañía Jacaranda, de la cuál hago parte, actualmente se encuentra en el montaje de su segundo espectáculo MOMENTUM.

Esta posibilidad de ver cómo crece un espectáculo, como lo hace un organismo vivo, en cada área me lleva a hacerme varias preguntas y sobre todo a querer compartir cómo se despliega este proceso tan cuidadoso y detallado. Actualmente nos encontramos en desarrollo de un nuevo espectáculo llamando MOMENTUM. El desafío que nos hemos propuesto para esta nueva obra es mucho mayor en términos de producción. Considero que esta ciudad en los últimos años ha decidido concentrarse mucho más en el mundo del espectáculo desde que el gobierno local puso en el centro de atención el trabajo que las escuelas de danza, principalmente de salsa, han desarrollado.

A futuro Cali podría perfilarse como una ciudad de grandes espectáculos, como lo es Nueva York y su tan afamado Broadway. Esta ciudad ya cuenta con al menos cuatro espectáculos de danza que se presentan constantemente, sobre todo en la época decembrina cuando la Feria se toma Cali. Nuestro trabajo es mucho menos publicitado que otros porque no contamos con los recursos para convertirlo en un espectáculo mensual como lo es DELIRIO, una propuesta escénica que combinaba en sus inicios salsa, circo y orquesta, con ocho años en la escena caleña y varios países recorridos. Sin embargo nos sentimos orgullosos de haber logrado llevar DANKO a Estados Unidos y presentarlo en tres ciudades con taquillas abiertas al público. Nuestro principal soporte para haber logrado la creación de este espectáculo y la gira internacional es Jacaranda, un centro cultural que apenas se acerca a su cuarto año, fundado por Carlos y Diana, que además contempla dentro de sus líneas de trabajo ser una escuela de danza y café concierto.

Creo que los artistas en esta ciudad no se toman el tiempo de reflexionar sobre sus

trabajos y qué tan bien contruidos están, solo siguen creando e incluso cometiendo los mismos errores. Este es el propósito que me he puesto en esta monografía, hacer una revisión de cómo fue construido DANKO y de los aprendizajes y nuevos desafíos que representa nuestro segundo espectáculo MOMENTUM, que se está desarrollando paralelamente con este trabajo de grado. También me interesa revisar el uso de la tecnología dentro de la puesta en escena y su relación con los aspectos fundantes de esta (el artista, la obra y el espectador), cuando este tipo de propuestas están tomando importancia en la escena caleña. Y analizar la nueva dualidad entre la corporalidad y la tecnología, que trae consigo este tipo de puesta en escena. Siendo la necesidad de indagar sobre estas cuestiones porque yo he vivido, como bailarina, la experiencia de compartir escena con la tecnología y creo que nos queda camino por recorrer para entender como se transforma la puesta en escena, las relaciones que se dan en ella.





CAPITULO 1

1. CONTEXTO HISTÓRICO

La ciudad de Cali ha sido reconocida por su movida artística, sobre todo en el cine y la danza. La salsa ha llevado a Cali a ganarse un lugar a nivel mundial por el estilo propio con que se baila, pero no siempre gozó del prestigio con el que cuenta en la actualidad. A nivel de espectáculos esta ciudad puede contar una larga historia en el teatro y la danza clásica, gracias a la creación de la Escuela Departamental de Teatro en los años 50, que más tarde sería dirigida por Enrique Buenaventura, y del Instituto Colombiano de Ballet en los años 80.

Un espectáculo que todavía resuena en la mente de los caleños es BARRIO BALLET. Hace 27 años se probó este innovador concepto donde se fusiona la danza clásica con la salsa. Resultó tan exitoso que llevó a Incolballet a presentarlo en 15 países. Los intentos de los caleños para legitimar la danza como una profesión han construido una parte de la infraestructura sobre la que ahora se sostiene Cali como ciudad de importancia a nivel turístico.

Alrededor de los años 80's se encuentran algunos intentos de subir los bailarines de salsa a los escenarios de la ciudad. Un gran bailarín de la ciudad llamado Jhon Fredy Herrera, cuenta en una entrevista que el primer espectáculo fue liderado por un productor proveniente de Bogotá y tuvo por nombre CALI, RUMBA Y SABOR, que buscó reunir los mejores exponentes de la salsa para ese momento. Algunos nombres de los participantes todavía marcan importantes tendencias en la ciudad como Eduardo "El Mulato", Luz Aide y otros que se encuentran trabajando en el extranjero como Otoniel y Mercedes.

En los años 90 la llamada "salsa de alcoba" enfrió por algunos años la movida de la salsa en Cali, tanto en las escuelas de salsa como en los espectáculos. Se conformó por estos notables exponentes un grupo que viajó a un congreso en Puerto Rico llamado Congreso Bacardí, regresaron con ideas diferentes de cómo hacer espectáculos y distanciarse de bailar en las discotecas. Se dieron cuenta de la importancia de elementos como el vestuario brillante y el dramatizado. El grupo se separó y aparecen importantes escuelas como Son de Luz, Swing Latino, Otto Show. Cada uno empezó a explotar sus características. Son de Luz se dedica a crear

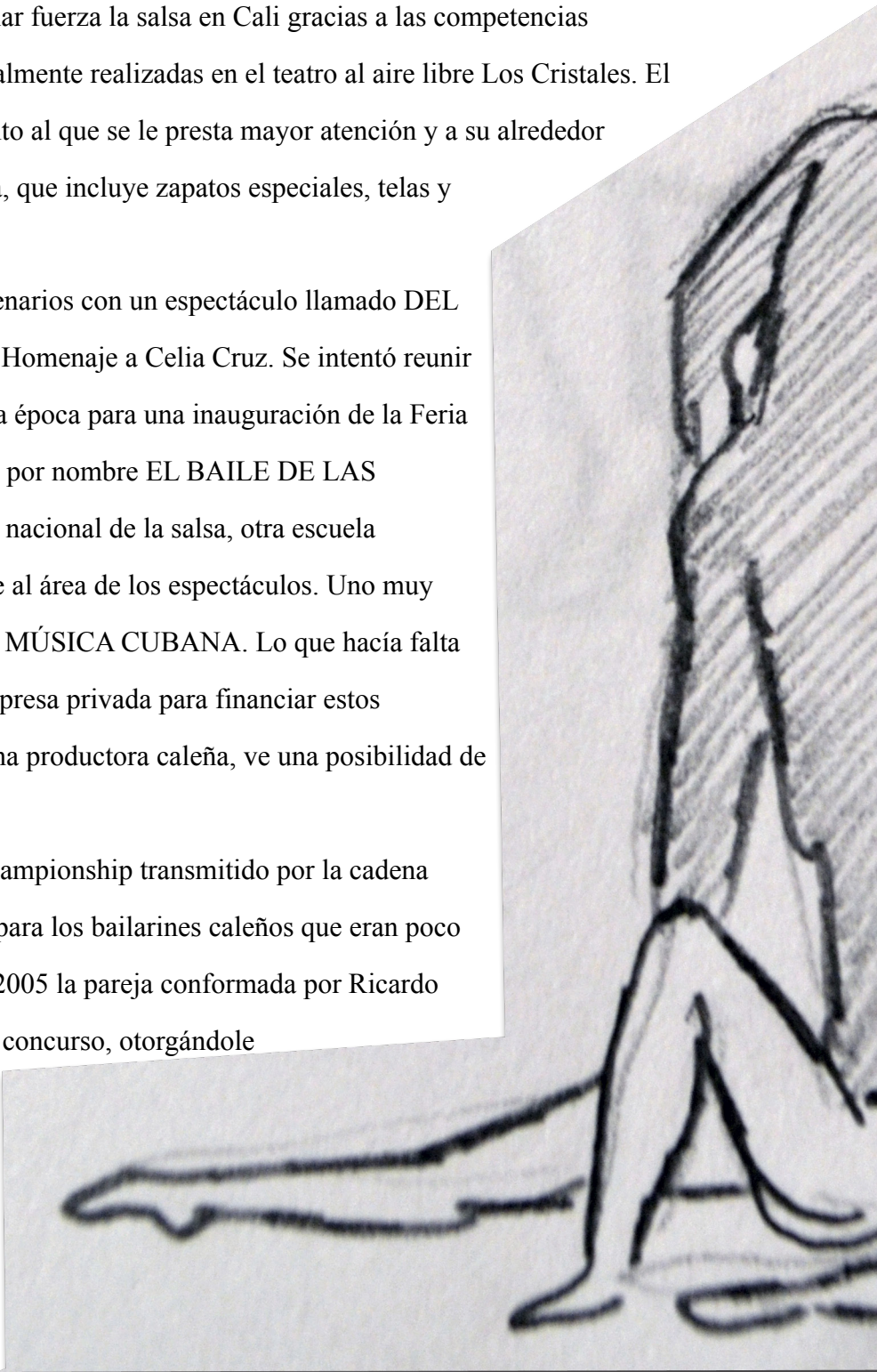


espectáculos con dramatizados: su obra más famosa fue REBELIÓN, donde salía Ricardo Murillo (más tarde campeón mundial de salsa) con grilletes de esclavo e incluso en las competencias utilizaban ese elemento de dramatización.

En el año 2000 volvió a tomar fuerza la salsa en Cali gracias a las competencias nacionales y departamentales, inicialmente realizadas en el teatro al aire libre Los Cristales. El vestuario se convierte en un elemento al que se le presta mayor atención y a su alrededor empieza a constituirse una industria, que incluye zapatos especiales, telas y confecciones para danza.

Son de Luz vuelve a los escenarios con un espectáculo llamado DEL TANGO A LA SALSA, después un Homenaje a Celia Cruz. Se intentó reunir a los bailarines más destacados de la época para una inauguración de la Feria de Cali en el Parque de Caña y tuvo por nombre EL BAILE DE LAS ESTRELLAS. El manicero o Ballet nacional de la salsa, otra escuela importante, se destaca por enfocarse al área de los espectáculos. Uno muy recordado es ONTOLOGÍA DE LA MÚSICA CUBANA. Lo que hacía falta en esta época era el interés de la empresa privada para financiar estos proyectos. Andrea Buenaventura, una productora caleña, ve una posibilidad de negocio.

El concurso World Salsa Championship transmitido por la cadena ESPN se convierte en una ventana para los bailarines caleños que eran poco reconocidos por fuera del país. En 2005 la pareja conformada por Ricardo Murillo y Viviana Vargas gana este concurso, otorgándole reconocimiento a los bailarines de la ciudad. El año siguiente

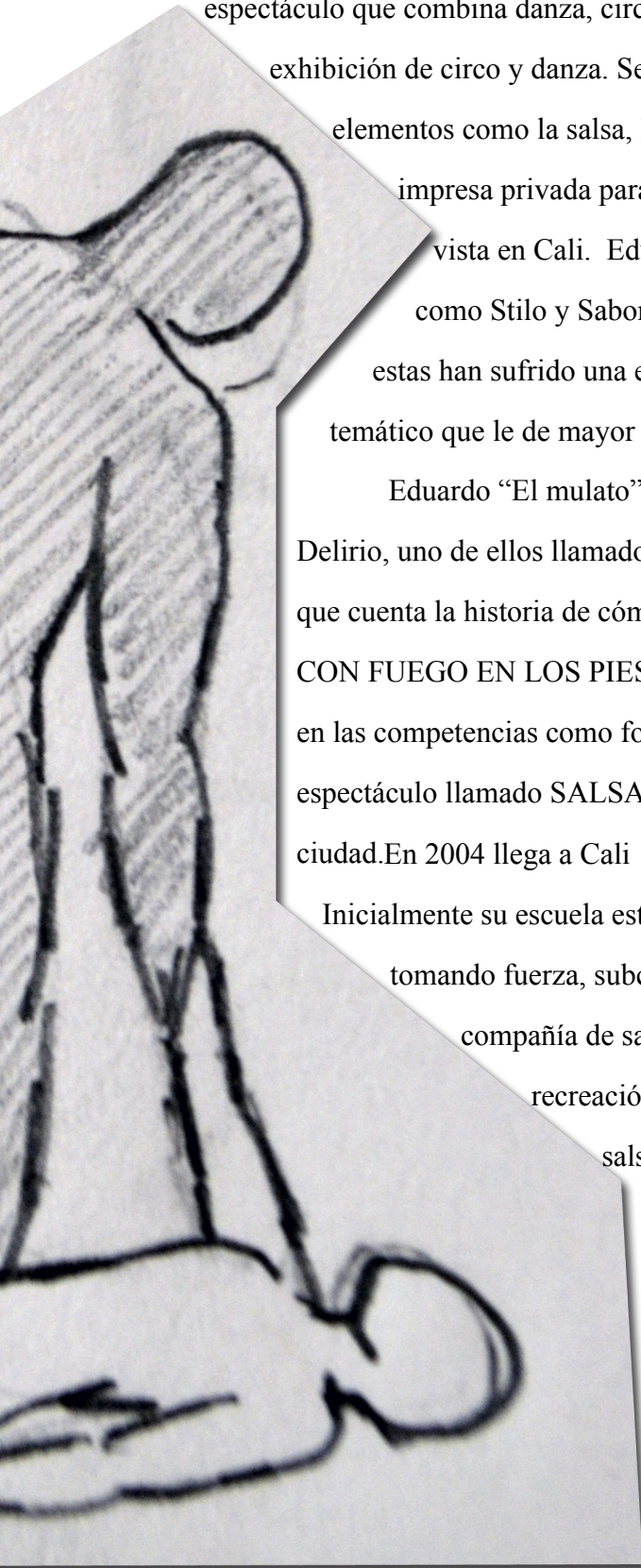


Eduardo “El mulato” viaja con su grupo a varias competencias internacionales y gana en Las Vegas y Philadelphia, otros grupos también viajan en los siguientes años y terminan en primer, segundo o tercer lugar, posicionando el baile caleño de la salsa en el extranjero.

En 2006 inicia Delirio, entre Andrea Buenaventura y Swing Latino se inventan un espectáculo que combina danza, circo y orquesta. En sus inicios no había historia solo exhibición de circo y danza. Se dirigió a la industria del turismo en Cali, incluyendo elementos como la salsa, los bailarines, el circo y la gastronomía. Se apoyó en la empresa privada para lograr la financiación de esta producción nunca antes vista en Cali. Eduardo “El mulato” se separa y Delirio busca otros grupos, como Stilo y Sabor y Rucafé, que actualmente bailan en las puesta en escena; estas han sufrido una evolución, ahora se pretende tener un hilo conductor o temático que le de mayor consistencia al espectáculo.

Eduardo “El mulato” ya había tenido espectáculos antes de vincularse con Delirio, uno de ellos llamado SALSA EN LAS CUATRO ESQUINAS DEL MUNDO que cuenta la historia de cómo evoluciona la salsa en diferentes países; otro llamado CON FUEGO EN LOS PIES tuvo proyección nacional, pero siempre se interesó más en las competencias como forma de posicionamiento. Actualmente tiene un espectáculo llamado SALSA CABARET que se presenta con cierta regularidad en la ciudad. En 2004 llega a Cali desde Medellín un bailarín llamado Edwin Chica.

Inicialmente su escuela estaba enfocada en el tango pero al ver que la salsa está tomando fuerza, subcontrató bailarines de otras escuelas para hacer su compañía de salsa. Estructuró su empresa para ofrecer un servicio de recreación a través de la danza, mientras que las demás escuelas de salsa de Cali estaban dedicadas casi exclusivamente a crear grupos artísticos. Su primer espectáculo se llamó BAILES DEL MUNDO inicialmente privado para Coomeva, y dos mujeres de gran poder adquisitivo se interesaron en invertir



en un espectáculo que incluyera bailes del mundo y salsa. Se preocuparon en hacer vestuarios llamativos y espectaculares para llamar la atención y orquesta en vivo, y así nace ENSALSÁTE. Este espectáculo cambia la temática cada año, y ya ha tenido como temas New York y actualmente están exhibiendo su puesta en escena fusión con folklor colombiano.

Espectáculos fuertes en Cali son DELIRIO, ENSALSATE y SALSA CABARET, este último siendo el más pequeño de los tres. Tienen funciones una vez al mes abiertas al público de la ciudad. Estos espectáculos tiene el apoyo de la empresa privada en gran medida, de allí proviene el capital necesario para hacer funcionar esta industria naciente en la ciudad.

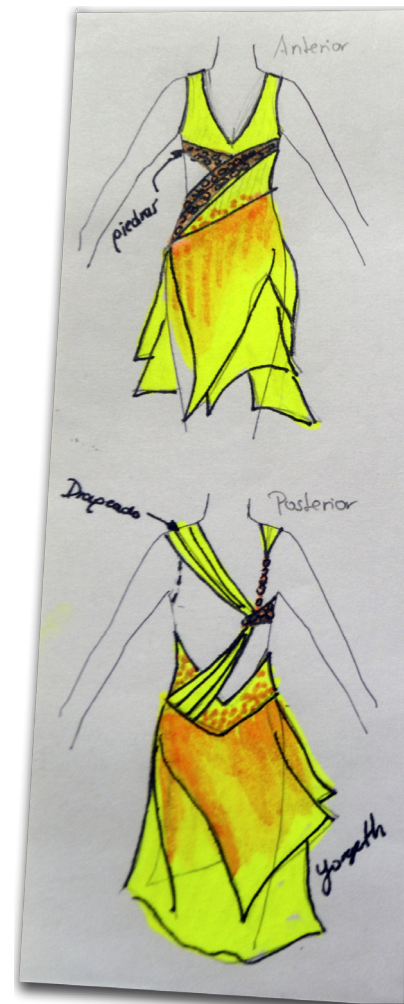
Las demás escuelas de salsa tiene ventanas como el Mundial de salsa que se realiza una vez al año y el Salsodrómo, que desde el año 2008, es el evento inaugural de la Feria de Cali. Ambos eventos están dirigidos a un público de menor poder adquisitivo porque son financiados por la Secretaría de Cultura y sin costo para el público.

2. PUESTA EN ESCENA Y TECNOLOGÍA

“El teatro como práctica cultural y escénica siempre ha estado vinculado a las tecnologías de su tiempo” dice Claudia Villegas-Silva (2012) en su trabajo Tecnologías en escena:

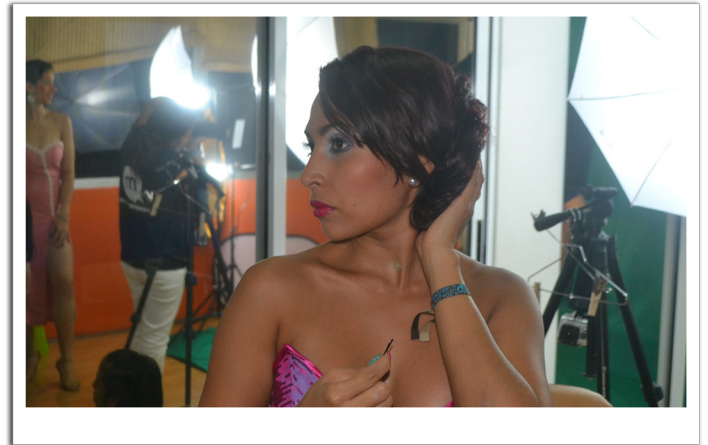
Del teatro multimedia al teatro cibernético en España y las Américas. La cercanía entre los estudios del teatro y las puestas en escena que incluyen danza son de gran importancia para este trabajo, aunque el foco de éste, específicamente, sean los espectáculos de danza, en mucho se parecen a las puestas en escena del teatro. Se podría decir que la tecnología es influyente en los modos de hacer del arte, siempre en movimiento y en la búsqueda de nuevos espacio que conquistar.

Durante la década de los ochenta y noventa, los dramaturgos y teatristas que buscaban la vanguardia teatral hablaban de sus producciones como teatro multimedia o multimediatco. En la primera década del siglo XXI, las prácticas más innovadoras se



insertan dentro de un teatro cibernético. Ambos utilizan elementos de las nuevas x de fines del siglo XX como de los comienzos del siglo XXI que instrumentalizan teatralmente las nuevas tecnologías se advierten cambios significativos en las estructuras, en los espacios escénicos, en los códigos recurrentes, en la selección de los personajes y en la búsqueda de nuevas perspectivas y modos de mirar. Por otra parte, estas producciones requieren de espectadores con una competencia teatral y cultural diferente de los espectadores de las prácticas teatrales tradicionales. Para algunos investigadores, los discursos teatrales con fuerte utilización de las nuevas tecnologías constituyen el teatro definitorio de los tiempos actuales. Para otros, no son teatro (Villegas-Silva, 2012, p.14)

El impacto de la tecnología es un elemento que provoca una profunda transformación, cada avance que puede ser usado en escena propone un millón de nuevas posibilidades a explorar, varios estudios han puesto su vista sobre cómo históricamente cambia la forma de narrar, producir y consumir estos productos.



Es posible afirmar que en toda instancia del devenir del teatro ha existido una íntima interrelación entre éste, la puesta en escena y las tecnologías, aunque éstas varíen considerablemente y su utilización en las producciones teatrales haya sido muy diferente en las distintas épocas. En términos generales, se podría afirmar que las tecnologías en el pasado contribuían a crear un teatro más real y más verosímil en función del actor y el escenario. En cambio en la actualidad las nuevas tecnologías van mucho más allá de la decoración y experiencia sensorial por cuanto, con frecuencia, comparten el espacio teatral como personaje y forman parte del desarrollo de la obra misma. Esta misma integración de las tecnologías contemporáneas y las prácticas culturales con ellas

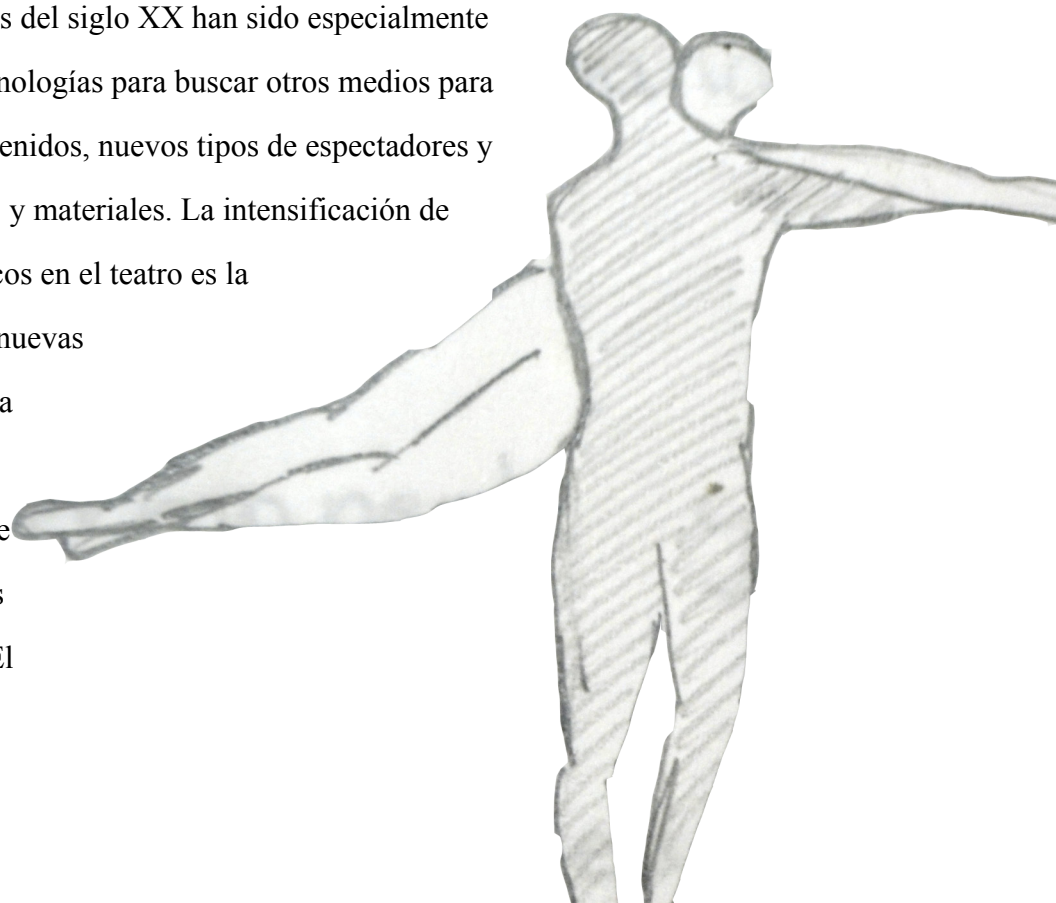


vinculadas establecen nuevos modos de representación, construyen una pluralidad de realidades y comunican un imaginario colectivo diferente al tradicional. A la vez, atraen a los espectadores de maneras muy distintas (Villegas-Silva, 2012,

p.14).

Se puede ubicar el aporte de la tecnología en las puestas en escena desde la infraestructura física donde se ubican, hasta la utilería en casos como el de la máscara, que además de tener una función ideológica ayudaba a proyectar la voz de los actores. En el teatro medieval, los aparatos que permitían la representación en las alturas reforzaron el imaginario y mensaje religioso de la época. Finalmente está la invención de las computadoras y consolas electrónicas desde las que se puede controlar la iluminación, como importantísimo elemento de la puesta en escena.

Las prácticas escénicas del siglo XX han sido especialmente prolíficas en recurrir a las tecnologías para buscar otros medios para comunicarse con nuevos contenidos, nuevos tipos de espectadores y nuevas condiciones históricas y materiales. La intensificación de procedimientos multimediáticos en el teatro es la respuesta a la emergencia de nuevas concepciones de la realidad, la existencia de nuevas realidades y la coexistencia de realidades múltiples, virtuales y cibernéticas y sus efectos. El



teatro de su tiempo es, precisamente, producto de las transformaciones tecnológicas, las que a su vez, son consecuencia de cambios significativos en los modos de producción y las transformaciones económicas e industriales.

El teatro desde sus principios ha estado familiarizado con las técnicas y tecnologías del pasado, del presente y del futuro. La tecnología audiovisual, cinematográfica, televisiva e informativa en sus inicios fue interpretada como una amenaza a la literatura dramática y para el teatro convencional representado, pero la realidad es otra: el impulso de la sofisticación tecnológica no hizo más que complementar las diferentes posibilidades de comunicación artística que en el caso del teatro siempre han estado familiarizados (Villegas-Silva, 2012, p.16).

La producción de las puestas en escena como

objetos culturales nos dice mucho de las

transformaciones, de los tipos productores y de espectadores que reclaman o validan la inclusión de elementos tecnológicos. En la cotidianidad nos encontramos expuestos a todo tipo de avances que transforman nuestra relaciones personales, como los teléfonos inteligentes. El medio de comunicación está ligado al tipo de mensaje que se quiere transmitir. De esta manera, una puesta en escena que tiene una fuerte intervención de la tecnología nos está diciendo cosas sobre el mensaje mismo. Así mismo habla de las competencias que el espectador requiere para enfrentarse a este tipo de puesta en escena.



Pavis (como se citó en Villegas-Silva, 2009) afirma:

El espectáculo multimedia no es únicamente una representación que recurre a los medios audiovisuales y multiplica las fuentes de información; es un espectáculo que introduce una dimensión completamente distinta en el espectáculo vivo, habitualmente definido por el encuentro de un actor y un espectador (p.14).

El espectador se ve desafiado porque en este tipo de puestas en escena, su atención está siendo exigida desde distintos lugares del escenario, pero ya ha sido entrenado por el cine y la televisión para este tipo de lectura: “una práctica multimedia asume que el espectador ya está condicionado a mirar con una mirada televisiva, no cronológica, y está acostumbrado a seguir una pluralidad de acciones coexistentes” (Villegas-Silva, 2012, p.16).

Basados en la experiencia de una puesta en escena atravesada por el uso del audiovisual, se pretende hacer una reflexión detallada de los elementos que son de importancia para proponer una nueva puesta en escena donde lo audiovisual adquiere un rol importante para la práctica escénica y no meramente instrumental. Identificar cómo se pone en juego al espectador y al cuerpo del mismo artista cuando existe tecnología coexistiendo con estos dos elementos tradicionales en el escenario, como un preámbulo a la planeación del audiovisual que acompaña el espectáculo MOMENTUM del centro cultural Jacaranda. El fin de este trabajo es un guión que será usado para realizar la video-proyección de este espectáculo y un prototipo de cómo podría verse.







CONSTRUCCIÓN DE UN ESPECTÁCULO

Para empezar a conocer el proceso de montaje de un espectáculo, se iniciará por analizar lo ocurrido con DANKO, como primera experiencia de producción escénica. Esto arrojará algunas ideas sobre cómo el equipo de producción ha pensado al espectador y las relaciones que se transforman cuando incluimos tecnología (video-proyección, en este caso) junto a los bailarines.

Todos los aprendizajes de esta primera experiencia nos conducen a preguntarnos cómo hacer las cosas en MOMENTUM, el espectáculo que está en desarrollo. Lo que más interesa de hacer la revisión de DANKO es lo que respecta al uso del audiovisual, ya que el fin de este trabajo es desarrollar un guión de la video-proyección que acompañara el nuevo espectáculo.

1. ANTECEDENTES: DANKO

El primer espectáculo que se creó fue DANKO “Una historia de danza que es otro cuento”. La idea original de esta puesta en escena es de Carlos Paredes, bailarín y director del centro cultural Jacaranda. Para él el fin último de los espectáculos debe ser divertir. Por esto propuso una historia donde se mezclara la danza y la comedia, a través de un personaje que interrumpe un espectáculo de danza provocando el disgusto de los bailarines y finalmente consiguiendo la acogida como un bailarín de la compañía. Este personaje tiene la responsabilidad de hacer avanzar la actividad escénica y de mantener el hilo de la narración.

DANKO, por ser el primer espectáculo, fue el espacio donde se probaron las premisas sobre las que se trabaja ahora. El director considera que un





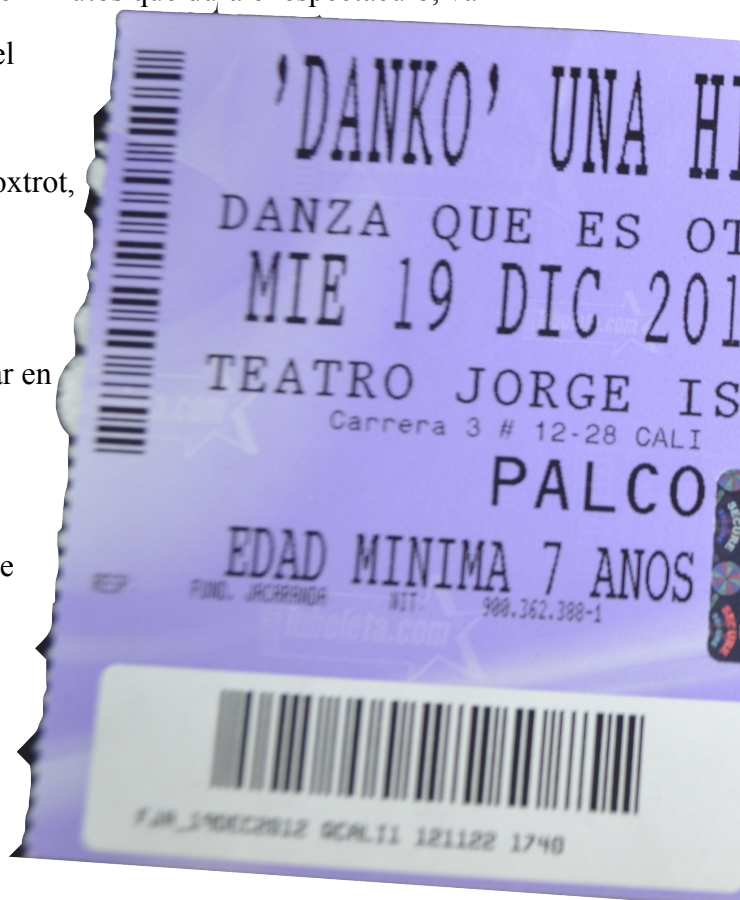
espectáculo debe ser diverso; por lo tanto no puede contener solo un género de la música y la danza, incluso deben existir fusiones. Los géneros que se pueden ver, a lo largo de una hora y veinte minutos que dura el espectáculo, van desde el

tango, la

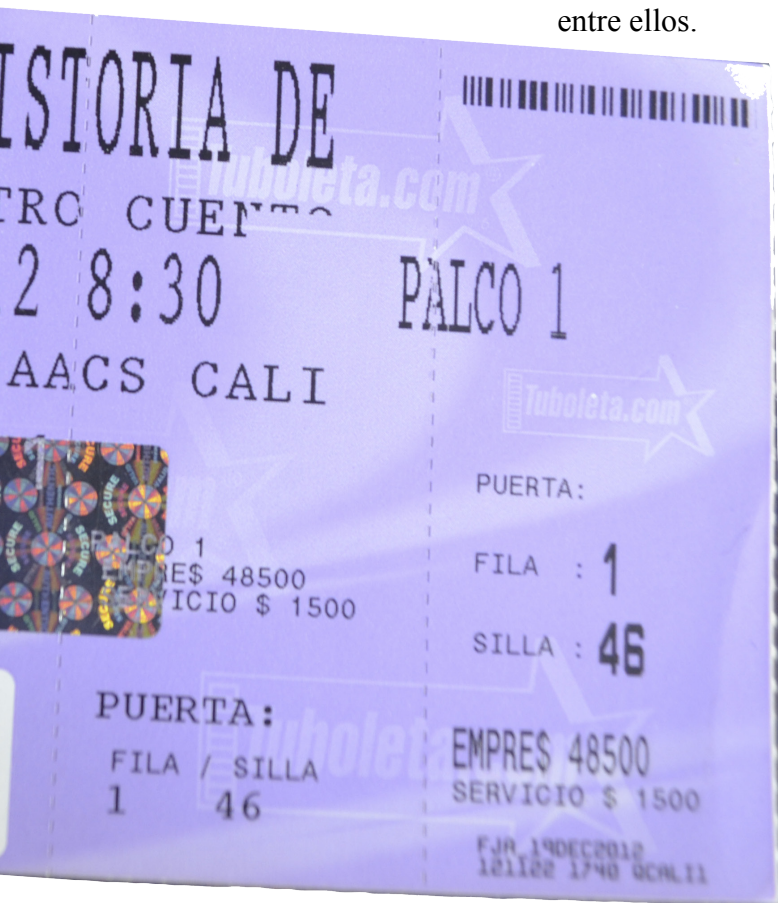
milonga, el vals argentino, la salsa, el hip hop, el foxtrot, la bachata hasta fusiones como tango y sevillana.

Dentro de la labor de crear un espectáculo existen una gran cantidad de elementos a considerar en la visión artística que se pretende proponer. La cantidad de espectáculos que se crean en el mundo proponen formas de hacer y de contar, premisas que los directores por elección deciden utilizar. Pensar cómo construir una obra para procurar que se entienda cómo el director la tiene pensada, implica erigir con mucho detalle cada componente del espectáculo, sobre todo los tres de sus elementos más importantes: el artista, el espectador y la puesta en escena. Esta última es la que permite que todo converja en la experiencia que se pretende proponer.

Jacaranda como productor de espectáculos, considera al espectador como alguien que acude en busca de diversión, que necesita ser movido e interpelado por los artistas que ejecutan la acción escénica. El artista busca lograr que el espectador se reconozca en él y así se acerque a la experiencia que él propone; el intérprete debe sentir lo que quiere que el público sienta. Es importante para las puestas en escena propuestas por



Jacaranda intentar distanciarse de las formas de hacer perpetuadas en la ciudad de Cali. Esta premisa, que guía el trabajo, busca convertir la experiencia en algo más que observar ejecutantes deslumbrar con la destreza, muy acostumbrado en el ámbito de la salsa en nuestra ciudad; se propone vincular algunos elementos conductores a modo de historia que se desarrollen y hagan avanzar el espectáculo y no sólo números de danza sin ninguna conexión entre ellos.



Las otras premisas que han decidido mantenerse son el montaje de tipo teatro musical, donde además de los actores principales siempre existe la presencia de otros elementos en la escena para mantener la dinámica. Cómo el uso de efectos especiales empezando por la video-proyección, que hace las veces de escenografía, pasando por máquinas de humo, cryo jets (columnas de co2) y ventury (papelillo). También se intenta hacer participe al público en diferentes momentos, subiéndolos al escenario y a través del personaje vinculándolos con la historia al principio; el personaje principal es un barrendero del teatro, bastante jocoso pero que llega a convertirse en una molestia.

Para esta puesta en escena se empezó a compilar los números que harían parte de él, la historia es sobre una espectáculo que ocurre mientras un personaje extraño lo interrumpe. Decidimos recoger las coreografías que ya habían sido trabajadas y ponerlas en un orden que le permitiera al personaje interrumpir en ciertos momentos. El paso siguiente



fue hacer la mezcla de audio y la video proyección; para esto se requirieron algunas jornadas de rodaje. Paralelamente se diseñó la imagen del espectáculo y los vestuarios. Finalmente se vincularon los efectos especiales. En este espectáculo la iluminación no se consideró como uno de los elementos esenciales de la puesta en escena.

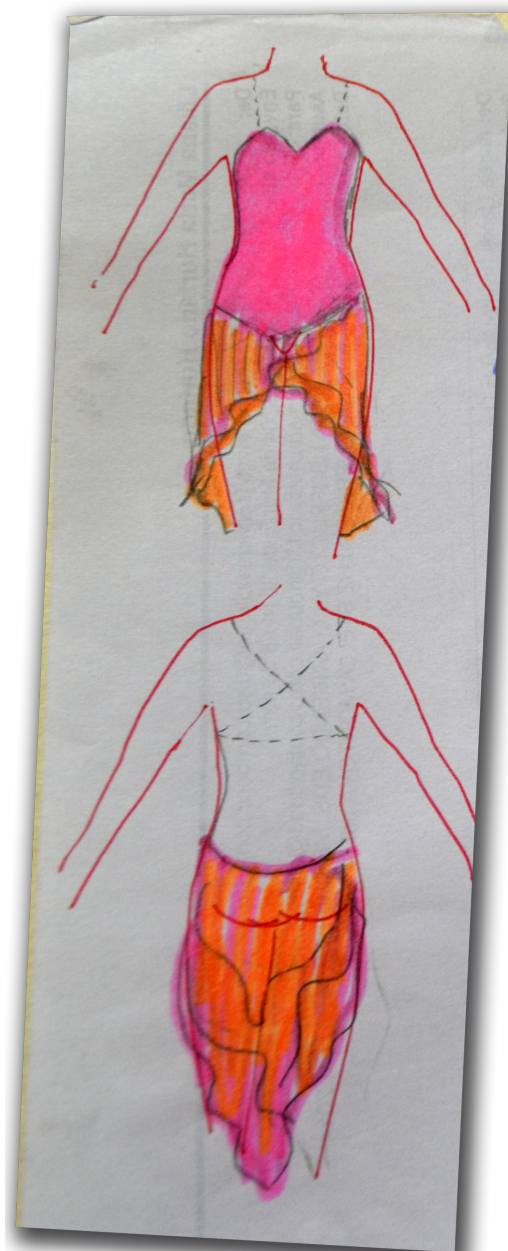
El trabajo con los bailarines fue arduo pues la propuesta escénica requería que se manejarán más técnicas de danza y además recibiéramos asesoría de expertos en teatro y expresión corporal. Después del estreno seguimos trabajando para afinar detalles, como corregir coreografías, adicionar acompañamientos y mejorar el vestuario. Nuestras pretensiones siempre han sido internacionales por eso se eligió este formato de espectáculo.

Los espectáculos son móviles, se están reescribiendo y rediseñando constantemente. Gracias a la retroalimentación se logra al escuchar al público, e incluso a los artistas. El objetivo tiene que estar claro, para algunos es que la historia que se cuenta se entienda, para otros el fin es simplemente la diversión. Otros piensan que se debe lograr movilizar algo en el espectador. Se considera que si el objetivo que el director se trazó se cumple al finalizar la función la puesta en escena fue un éxito, pero para lograr ese efecto deseado en el espectador se debe ir puliendo continuamente la forma de hacerlo.

1.1. Construcción del guión

El primer paso es la planeación de la historia que nos va a servir para el propósito que el director se trace. En el caso de DANKO fue muy claro que era la diversión, una propuesta familiar donde todos podían sentirse cómodos y alegres al finalizar la función. Para lograr esto se apeló a la comedia.

Sin mucho conocimiento sobre los puntos



importantes de la acción de contar historias y más bien vista como la excusa para mostrar la danza, el director creó una historia cuyo protagonista es DANKO. Esta es la sinopsis del espectáculo:

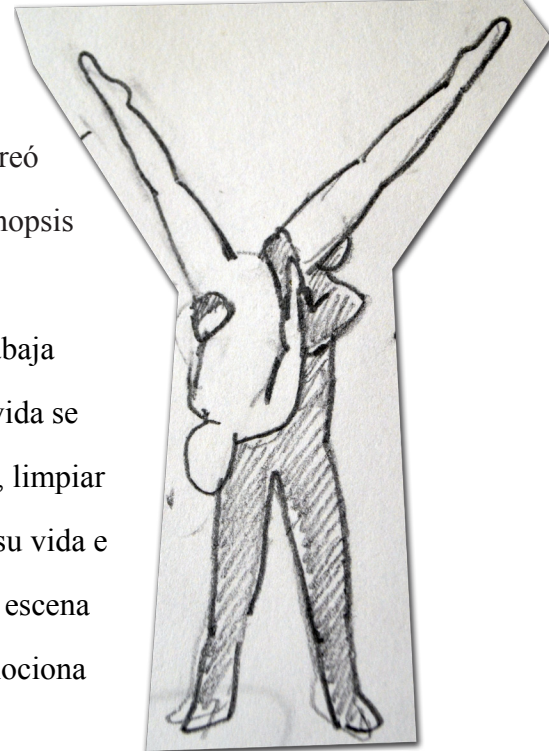
“Danko es un joven alegre e intrépido, que trabaja como asistente en un famoso teatro de la ciudad. Su vida se reduce a la cotidianidad de arreglar día a día el teatro, limpiar y acomodar. Pero un día Danko ve el espectáculo de su vida e imagina que es un gran bailarín, de inmediato entra a escena y se las ingenia para mezclarse con los artistas, se emociona con la música y las luces; está impactado con las proyecciones y su corazón ha sido cautivado por las hermosas bailarinas.

Poco a poco, Danko logra inmiscuirse en las escenas, las interrumpe, quiere hacer parte del show”.

Esta primera aproximación a la historia es todavía muy precaria pero es muy importante definir en esta etapa tres elementos que guiaran el resto de las decisiones: los personajes, el argumento y el comentario, como lo destaca Samuel Selden (1960) en su libro *La escena en acción*. Además debe definirse la forma de representar de la que se dará cuenta en la puesta en escena, si prefiere inscribirse en el realismo o en la abstracción.

En este nuestro caso se decidió trabajar bajo los preceptos del realismo, con algunas libertades creativas. Por más realista que se pretenda ser, las actuaciones deben ser simplificadas y ampliadas para poder tener algún impacto, desde el escenario, en el espectador.

Por argumento se entiende básicamente la acción. Se trata de la búsqueda, conflicto y resolución, es decir, un deseo no realizado que se encuentra con una fuerza contraria, puede ser interna o externa, crea un conflicto que debe ser resuelto.

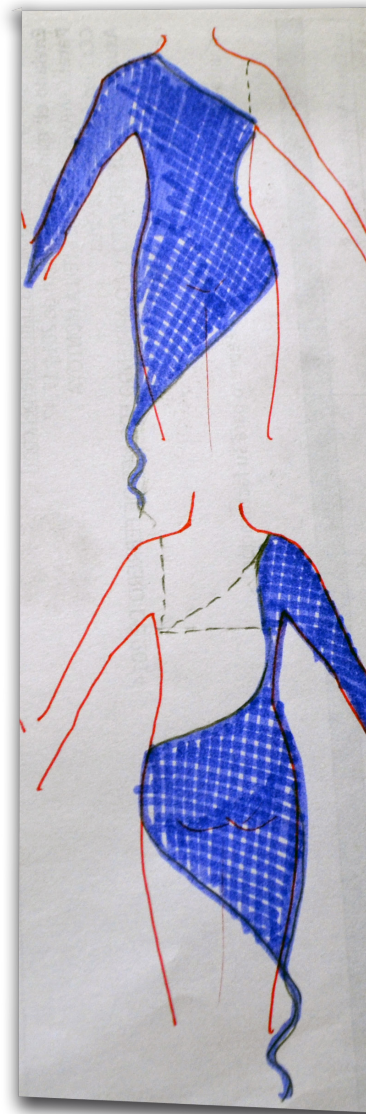


El espectador acude a la puesta en escena a ver personajes, acciones interesantes y el punto de vista del director sobre las cuestiones de la existencia, según Selden (1960). Los personajes son los encargados de dar vida a través de sus experiencias en escena, tanto al argumento como al punto de vista. Los personajes son solo el sujeto discursivo que más tarde tomarán vida en la voz y el cuerpo de los intérpretes. Finalmente el punto de vista o comentario es la visión tanto del dramaturgo como de los intérpretes.

En el caso de DANKO se puede identificar fácilmente que el deseo actuante es el del protagonista de convertirse en bailarín. Este personaje está diseñado para despertar la simpatía del público; la oposición a ese deseo son los demás bailarines del espectáculo que lo rechazan en varias ocasiones por estar interrumpiéndolos. Finalmente es aceptado y los espectadores se sienten alegres cuando tiene la fortuna de ganar el campeonato mundial de tango. Los puntos de cambio están marcados fuertemente para prestar la suficiente guía a los observadores, la historia se encuentra en constante movimiento y esto permite mantener la atención centrada en lo que ocurre en escena.

Selden (1960) considera que el espectador es el verdadero actor, que vive toda la historia a través de los intérpretes:

Del principio al fin, el director debe recordar que el verdadero actor está sentado en una platea. El espectador que permanece allí está ansioso por participar en acontecimientos emocionantes, que como él sabe habrán de llevar a una especie de experiencia emotiva culminante al fin de la velada. Pero ese espectador solo puede seguir esas aventuras del cuerpo y del espíritu a través de la actuación de los personajes que están sobre el escenario y, en consecuencia, la calidad y



cantidad de su placer dependerá de la eficiencia con que los instrumentos dramáticos cumplan su función. (p.159)

La responsabilidad de que el espectador disfrute la puesta en escena se encuentra compartida entre el intérprete y el director. El primero es quién hace accesible la experiencia al público pero el director organiza la escena para poner la información que el espectador necesita al reconstruirla.

1.2. Puesta en escena

El paso siguiente es hacer el montaje con los intérpretes y pensando en convertir la historia en un espectáculo que destaque los momentos importantes y despierte el interés del espectador.

El gran desafío es convertir la historia en una acción escénica, hacer comprensible lo que se está narrando por medio de la voz y el cuerpo del intérprete y los demás componentes del cuadro escénico, empezando por el uso del espacio. Se requiere una conciencia de la escena para jerarquizarla y de esta manera guiar al espectador entre los personajes, las acciones y los cambios que mantienen la sensación de movimiento.

Una buena composición del cuadro escénico resulta bella y placentera, capta la atención del observador para entregarle el mensaje, que es la finalidad de todo acto comunicativo. Lo primero que juzga el espectador es la belleza de la





composición, cuando esto se ha ganado y la atención está centrada en la escena, los intérpretes pueden entregar su visión particular del mundo y la del director, que finalmente es quien ha dispuesto los elementos para lograr entregar un sentido.

DANKO es una puesta en escena que pretende exhibir un componente espectacular; por ser una puesta en escena de danza, el espacio escénico debe estar limpio para no impedir la movilidad de los bailarines, por eso la escenografía fue diseñada como una proyección sobre el telón de fondo y enriquecida con efectos escénicos como el humo, los cryo jets y el ventury. Los personajes son bailarines con trajes coloridos y

llamativos que se mueven por todo el escenario, entrando y saliendo constantemente. Se quiere que el espectador desde el inicio se sienta seducido por la belleza de la composición escénica para que siga con agrado el ritmo de la historia y se divierta. Incluso si no comprende la historia y solo se deja seducir por la danza.

Las herramientas de las que se vale el director son numerosas pero la finalidad usualmente no es lograr la estructura sino llenarla de sentido, compartir su mirada única con los espectadores.

1.2.1. Espacio escénico

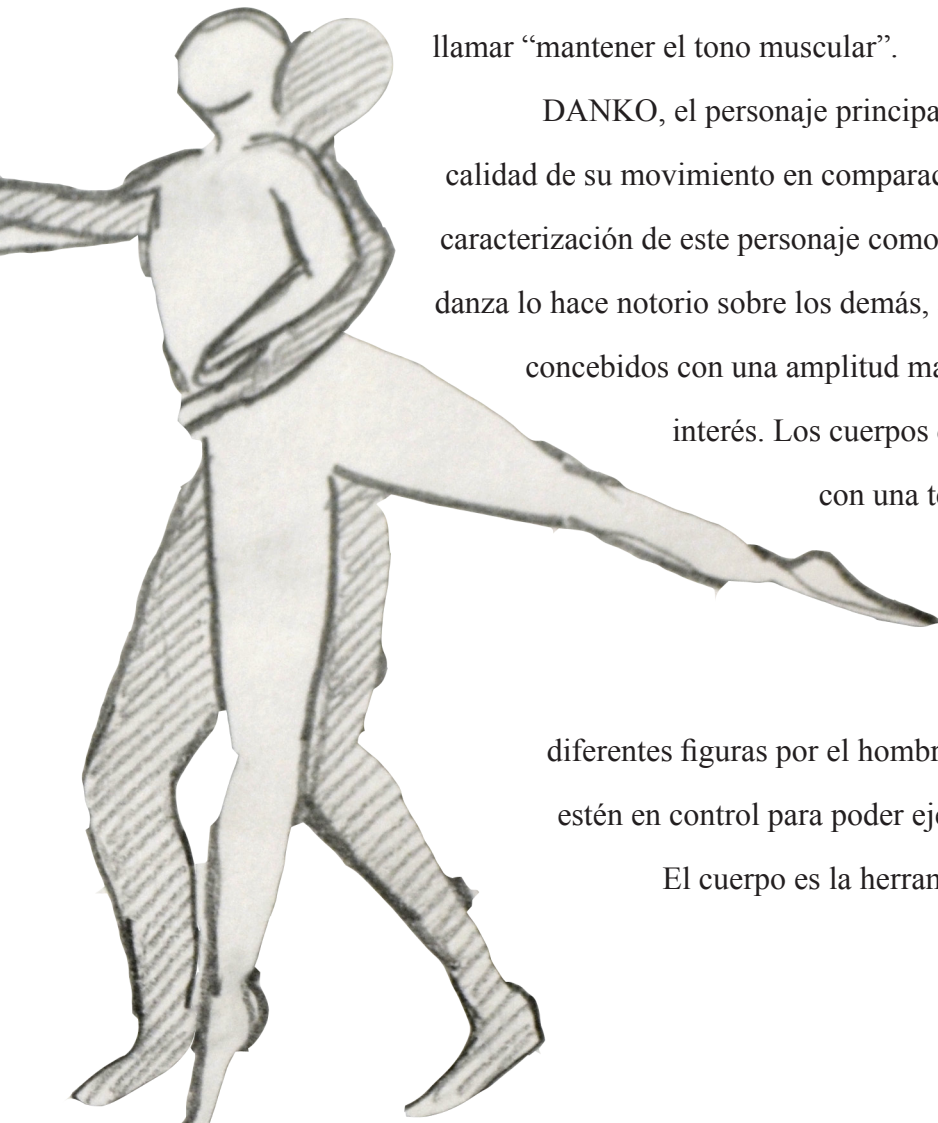
Este componente define dónde se distribuyen los personajes y otros elementos en el cuadro escénico. Tratándose de un espectáculo de danza el

espacio debe cumplir con unas condiciones mínimas para cuidar la integridad física de los bailarines; debe ser un piso apto, es decir, no muy liso ni muy pegajoso para permitirles moverse con cierta confianza y ejecutar los pasos coreografiados, de una extensión mínima para permitirles moverse con comodidad.

Todo lo que ocurre sobre el escenario es percibido como movimiento. Para esta condición es importante la amplitud con la que se ejecute, esto determina el foco de la acción. Es una de las formas de jerarquizar la puesta en escena, si pretende ser un centro de atención importante debe ser lo suficientemente amplio para llamar la atención. Los intérpretes deben mantener sus cuerpos en lo que se denominará un “estado de alerta”, es decir un mínimo de tensión para evitar que el espectador pierda el interés si ve cuerpos en estado de relajación sobre el escenario. A esto también se le puede llamar “mantener el tono muscular”.

DANKO, el personaje principal, se destaca en escena porque la calidad de su movimiento en comparación con los bailarines es torpe. La caracterización de este personaje como alguien inexperto en el ámbito de la danza lo hace notorio sobre los demás, además sus movimientos están concebidos con una amplitud mayor para ponerlo como centro de interés. Los cuerpos de los bailarines siempre deben estar con una tensión mínima para poder lograr los movimientos. Por tratarse en su mayoría de bailes en pareja y con figuras donde la mujer es cargada en diferentes figuras por el hombre es indispensable que los cuerpos estén en control para poder ejecutar las coreografías.

El cuerpo es la herramienta expresiva principal,



acompañado de la voz en el caso del teatro. Por esta razón todo movimiento que se ejecute debe estar controlado y ser preciso. Además, debe estar lleno de sentido para poder lograr transmitir un mensaje. La expresividad no se centra sólo en el rostro, usualmente nace del torso que es el lugar que se acerca o aleja a los demás intérpretes o elementos, de allí continúa con las extremidades. Y si es así para todo en nuestra vidas, mucho más para los bailarines que carecen de las palabras en escena para hacerse entender por quienes los observan. El cuerpo también representa sus estados a través de la fuerza y la intensidad con la que ejecuta los movimientos. Todo esto significa para quien está en el lugar del observador, que asocia la calidad del movimiento a ciertos sentimientos y actitudes del intérprete.

La mirada tiene un gran poder en la puesta en escena, tanto para quienes están en el espacio escénico como para quienes observan. Todo lo importante debe mantenerse a la vista de los espectadores, preferiblemente hacia el centro donde es visible para mayor cantidad de personas. Es importante tener en cuenta que el espectador solo puede ver una cosa a la vez, por esta razón los actores deben alimentar el centro de interés con su movimientos y

NOVIEMBRE 2012

MILONGUEROS

Carlos & Diana
Campeones Mundiales de Tango 2006

Te invitan a
Danko
"Una historia de Danza que es otro cuento"

BOGOTÁ:
5 de Diciembre
8 pm
Teatro Libre

CALI:
19 de Diciembre
9 pm
Teatro Jorge Isaacs

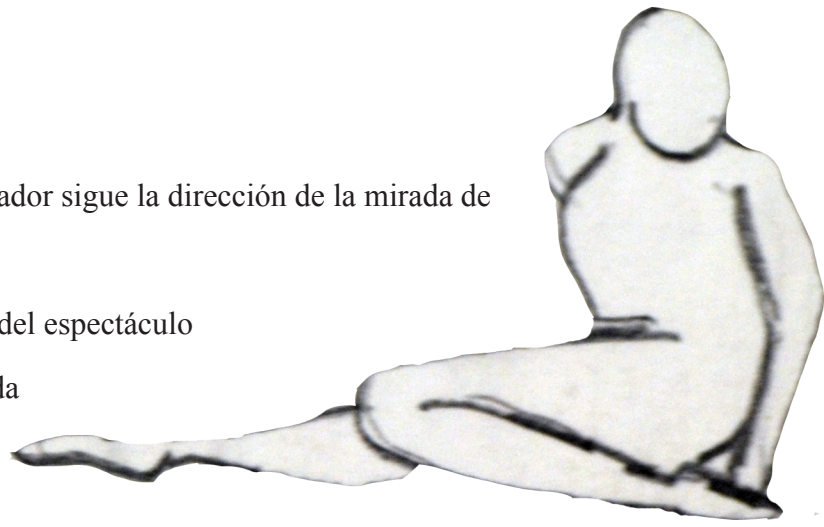
Organiza:
Tucarándia Centro Cultural

Boletería en:
Tuboleta.com (57 1) 593 6300
(57 2) 405 6300
Desde el celular #593

Patrocina:
Cooimeva, Teatro Libre, and other sponsors.

miradas, la mirada del espectador sigue la dirección de la mirada de los intérpretes.

En ciertos momentos del espectáculo usamos el recurso de la mirada para definir con claridad el centro de interés. Puede detenerse el resto de las acciones que están ocurriendo en escena y centrarnos en el elemento al que pretendemos dirigir la atención del espectador. Otra opción es que los movimientos de los bailarines sean uniformes y el del personaje principal sea diferente para lograr ser el foco de los observadores.



1.2.2. Acción

La justificación para el movimiento es la acción, que es el detonante, lo verdaderamente importante porque destaca las tensiones que hacen avanzar la historia. Según Selden (1960), existen tres fases o tipos de acción sobre los que se basa la acción dramática:

Primera fase: acción como tránsito, simple movimiento. Se trata de un objeto que cambia de posición con relación a los objetos que lo rodean.

Segunda fase: acción como cambio, “la cualidad de algo que varía o se sustituye por otro objeto. Y ante ese cambio, los sentidos y la mente del observador reciben la impresión y son estimulados. Hay una sensación de actividad”. Se trata de una

inflexión: cambio de velocidad, volumen e intensidad. No sólo aplica a la vista sino también a los demás sentidos, siendo especialmente

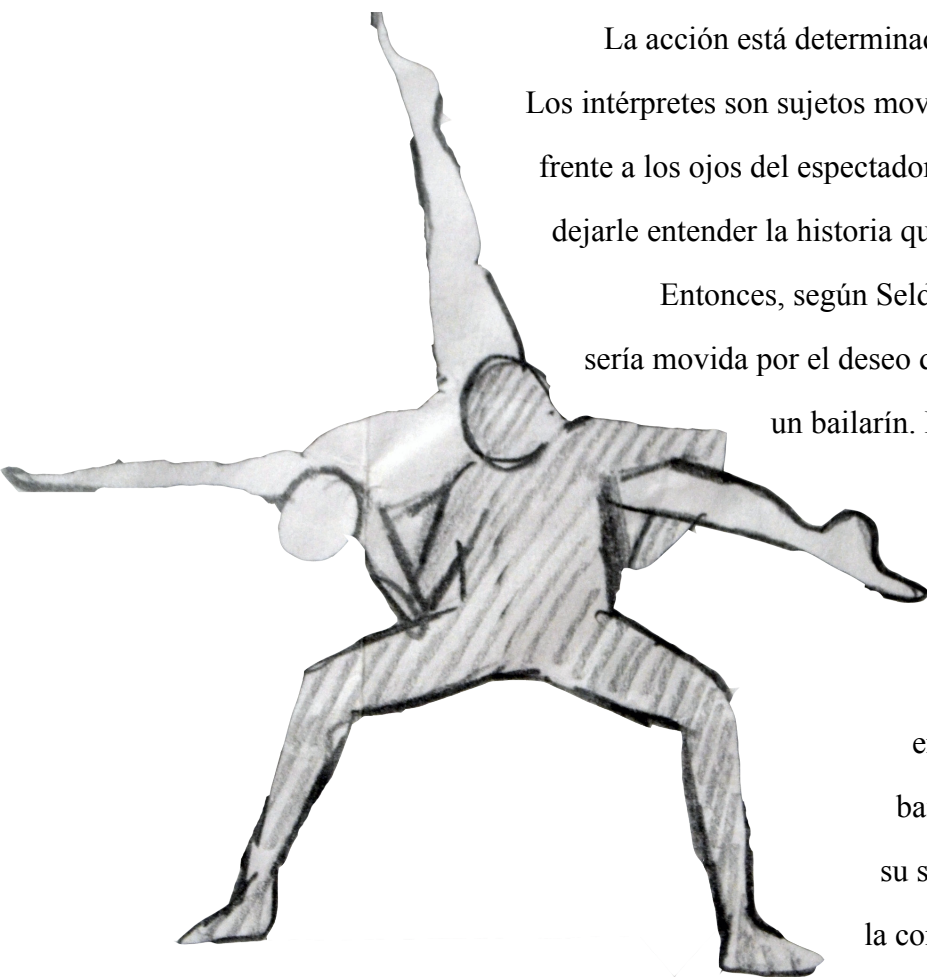


importante el sonido.

Tercera fase: acción como búsqueda de la adecuación, otorga un sentido de dirección, un significado. Se centra en la búsqueda del equilibrio y esta implica movimiento. Cuando no está en equilibrio está activa, por ende solo entra en reposo cuando se ha resuelto el conflicto.

La acción está determinada por el movimiento y el tiempo. Los intérpretes son sujetos movidos por el deseo que se desarrolla frente a los ojos del espectador, esta acción está jerarquizada para dejarle entender la historia que cuentan los cuerpos en escena.

Entonces, según Selden (1960), la acción en DANKO sería movida por el deseo del personaje principal de convertirse en un bailarín. En la primera fase, el barrendero sube al escenario y desde uno de los laterales intenta imitar a los bailarines; durante la segunda fase ejecuta varios números de danza de manera precaria y jocosa, entra en pugna con el deseo de los bailarines que quieren que no interrumpa su show; finalmente, logra ser aceptado por la compañía de baile y gana un campeonato mundial.



1.2.3. Composición

Se trata de reunir los elementos de la puesta en escena y otorgarles importancia, darles un sentido dentro de la acción, lograr que todo esté dispuesto para una finalidad. Las operaciones más importantes son la selección y la ordenación. Este paso está en manos del director:

El director pone en relieve, esfuma, acentúa, desarrolla, reúne



elementos, mantiene la proporción entre las partes, conduce a cada actor por el camino ascendente hacia los momentos culminantes (...) Si el director es árbitro y guía de los actores, ante todo es el principal representante de los espectadores. (Selden, 1960, p.128)

Dentro de las herramientas, que reconoce Selden (1960), para ordenar de modo efectivo la puesta en escena tenemos:

El contraste: El estado de atención nunca permanece en equilibrio estacionario. La atención continuada requiere un gran número de estímulos y cada estímulo actúa de forma renovada. El contraste es la base de la forma, por que si no hay contraste no hay base para la comparación. Existen una cantidad de características que se pueden poner en contraste: Fuerte y débil, lento y veloz, etc.

Para destacar a un personaje se debe marcar la diferencia con quienes se pone en contacto, en relación con el fondo, la iluminación o los niveles. El contraste efectivo es cuando hacemos parecer algo muy notorio al ponerlo en comparación con su opuesto como poner a alguien alto al lado de alguien bajo.

Las voces, en el caso del teatro, también deben ser variadas y contrastar tanto en su registro, como en volumen y tiempo.

El espacio se usa como contraste cuando se pone al personaje principal alejado del resto, para llamar la atención.

La luz es un elemento muy importante para destacar momentos y personajes claves para la acción, cuando se requiere contrastar al centro de atención del resto de los elementos en escena.

La actitud de quien desear resaltarse debe ser diferente al resto para lograr notoriedad.

El vestuario también logra el efecto de enfocar a quien es mas llamativo o colorido, diferente del resto.

La utilización del decorado para enmarcar a un personaje. Para ubicarlo donde las línea del decorado apuntan para llamar la atención.

El juego con los niveles para poner al centro de atención por encima o por debajo del nivel del resto.

En la puesta en escena de DANKO el personaje principal es el único que usa su voz. En algunos momentos de la acción él está solo en alguno de los laterales para diferenciarlo. La iluminación también hace algún énfasis para resaltarlo. El único que tiene licencia para ser jocosos dentro del show es el personaje principal por eso es visible desde la actitud. Y en cuanto al vestuario es notablemente diferente, DANKO tiene un overol de uniforme mientras el resto de los bailarines están vestidos de manera formal.

La unidad: apartar todo elemento que no contribuya al efecto de unidad y asegura el máximo deleite del intelecto. Que todo apunte hacia una misma dirección. Que se advierta un punto de vista único. La unidad logra mantener vivo el centro de interés. Obedece a un deseo. La transición la pone a medio de unificación cuando se anticipa y se prepara para estar dentro de la acción. Por eso la jerarquización es la manera de volver eficiente la acción para que sea clara y contundente a ojos del espectador.





DANKO trata de dejar muy claro en todo momento cual es foco de atención y reforzarlo continuamente mientras la acción se mueve.

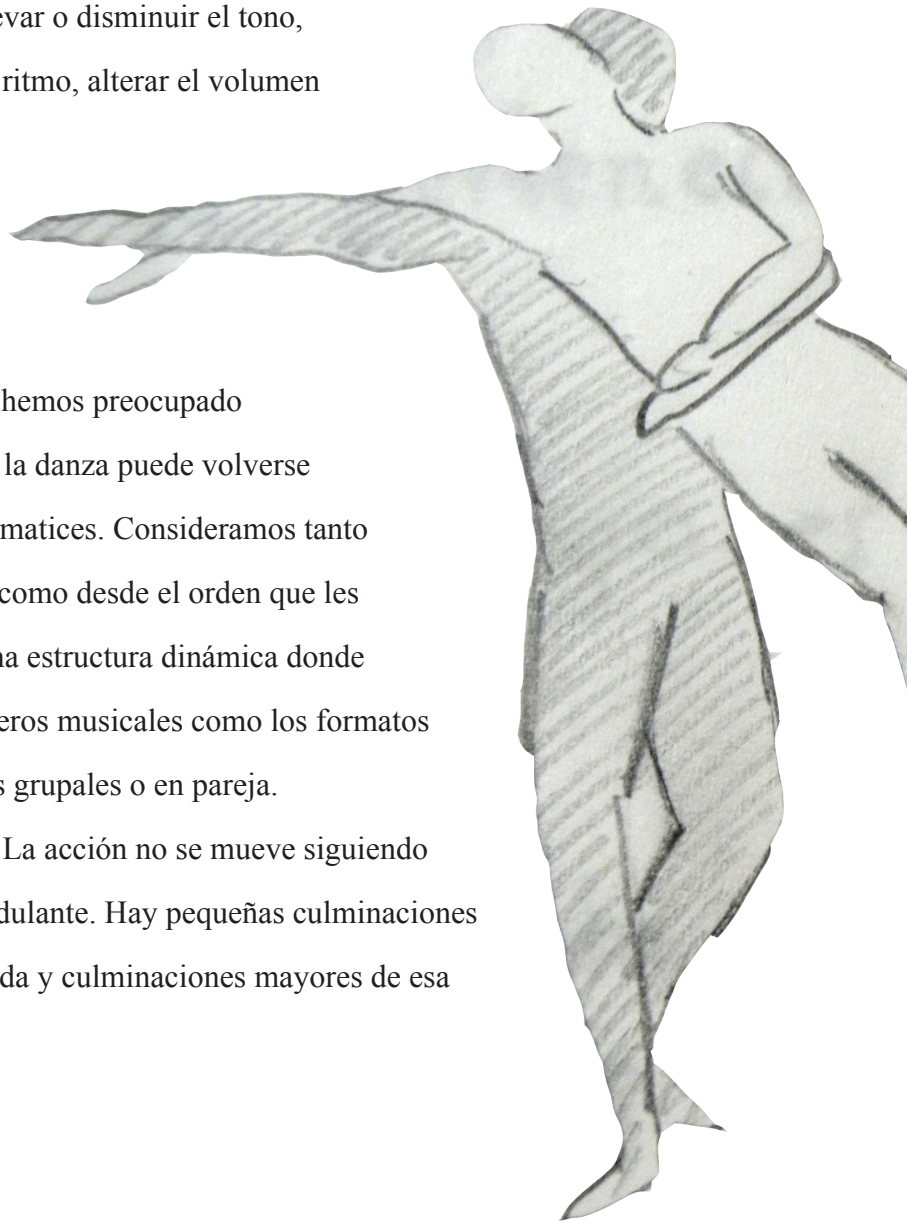
El ritmo: “el ritmo es un principio biológico de eficacia. Por esta razón, los estímulos visuales y vocales que ya están formados en estructuras de grupo, son rápidamente percibidos y comprendidos por el observador” (Selden, 1960, p. 46)

Momentos de pausa o menor tensión que anticipan la acción, sirven para marcar el ritmo de la escena.

El fraseo: Para lograr el fraseo es necesario usar la subordinación y acentuación para agrupar varios elementos y ejecutarlos después de una pausa momentánea. La atención del ser humano es limitada, por eso se hace necesario el fraseo. Elevar o disminuir el tono, acelerar o disminuir el ritmo, alterar el volumen logran mantener la concentración del espectador.

Por estos dos últimos elementos nos hemos preocupado continuamente, ya que la danza puede volverse agotadora si no se dan matices. Consideramos tanto desde las coreografías como desde el orden que les dimos a las mismas, una estructura dinámica donde cambian desde los géneros musicales como los formatos coreográficos, números grupales o en pareja.

La gradación: La acción no se mueve siguiendo una línea recta sino ondulante. Hay pequeñas culminaciones de la acción intensificada y culminaciones mayores de esa



misma acción que conducen rítmicamente hacia el punto final de la escena y luego de la obra.

El equilibrio: Teóricamente se utiliza el principio de una balanza. No solo por la cantidad de personas de un lado del escenario sino por el peso dramático de cada personaje. El balance en la distribución no se puede mantener por mucho tiempo, porque de este elemento se vale la acción para avanzar en búsqueda de la adecuación.

Para equilibrar números coreográficos es muy complicado mirarlo desde la lógica de la balanza porque el movimiento es constante, solo en ciertos momentos donde existen pequeñas pausas se advierte el equilibrio del espacio en términos de una balanza. En el caso de la danza es mejor pensarlo como los recorridos en espacio, se dice que una coreografía está equilibrada cuando se abarca todo el escenario durante el movimiento.

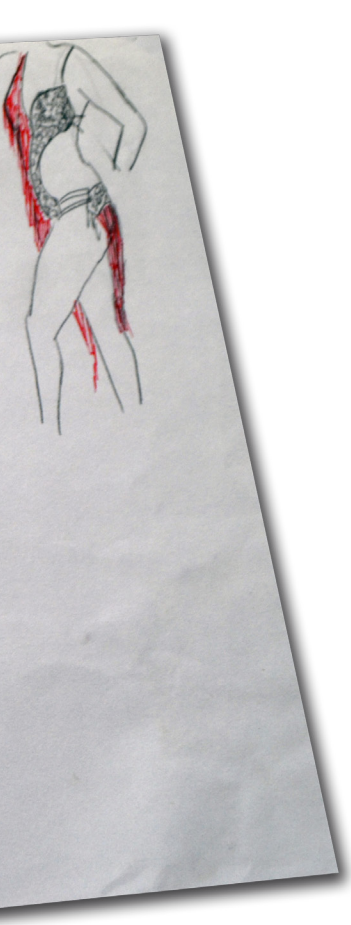
1.1.4. Aspectos técnicos

Para lograr un acercamiento sobre cómo se ha construido todo el universo que propone DANKO se va a recorrer las decisiones técnicas que deben tomarse para lograr la puesta en escena que se desea. Incluye un trabajo multidisciplinario para que cada aspecto se sincronice en la lógica que el director plantea.

1.1.4.1. Diseño de imagen

Se inicia por el diseño de imagen del espectáculo que va a ser la cara visible para los espectadores desde antes de conocer el show. Es de vital importancia que cause un impacto positivo y produzca interés. La premisa fundante fue la diversión, a través de fotografías





del elenco y colores llamativos. Se necesitaron infinidad de pruebas para encontrar algo que el director sintiera que reflejaba el espectáculo.

El trabajo está a cargo de un diseñador gráfico, con una constante asesoría del equipo de dirección. Finalmente se escogió un tipo de letra cursiva y lisa, sin texturas dentro de la tipografía, acompañado de unos trazos de colores (amarillo, naranja, azul, rojo y fucsia) con diferentes texturas.

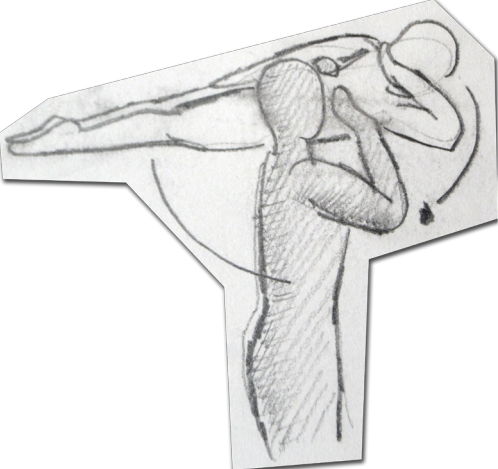
1.1.4.2. Montajes coreográficos

Para este espectáculo los montajes coreográficos ya existían antes de concebir DANKO como una puesta en escena elaborada. Como la historia que cuenta se desarrolla durante un espectáculo de danza tradicional, se organizaron las coreografías de modo tal que el personaje principal pudiera intervenir en ciertos momentos para lograr el avance de la acción.

Las coreografías son de varios géneros musicales y coreógrafos, cada uno tiene un estilo de montaje pero las premisas a las que nos acogemos son sobre la circulación en el espacio y el dinamismo, entendido como cambios y contrastes que casi siempre obedecen a la música.

En el sentido de la organización se variaron los ritmos argentinos con la salsa y otras fusiones como una milonga con influencias españolas y una bachata con tango. Es predominante el tango frente a los demás géneros pero siempre buscando diversificar y provocar rupturas, por ejemplo después de un tango tradicional continua un hip hop grupal donde los bailarines mantienen el vestuario clásico de tango.

También buscando la variación en cuanto a cantidad de



bailarines en escena; hay números grupales de ocho parejas, grupales que no se bailan en pareja, números de dos parejas y acompañamiento, una pareja y solos. Y están mezclados de manera que siempre hay entradas y salidas, se mantiene renovando la distribución en el escenario.

1.1.4.3. Audiovisual

Desde las primeras concepciones de DANKO como espectáculo el director quería integrar elementos visuales a modo de escenografía. La preocupación inicial era que se robara el foco a los bailarines, pero cada día esto nos preocupó menos. El espectador está conectado lo suficiente con la experiencia que ofrecen los intérpretes no prestará mucha atención a lo que ocurre a sus espaldas más que como un elemento decorativo.

Así fue planteado entonces el trabajo visual que tiene desde videos de la compañía hasta animaciones. Es un elemento meramente ilustrativo, no tiene la función de aportar datos sobre la historia. Este será el primer cambio que se hará en la nueva apuesta MOMENTUM.

Si se ofrece al espectador una puesta en escena que capta la atención desde la estética puede acercarse más fácilmente a la historia que se desarrolla ante sus ojos. Aquí también aplica la jerarquización de la acción en escena, pero como el video no tiene pausas el intérprete debe ganarle la atención usando las herramientas de las que pueda echar mano (interpretación, destreza o virtuosismo).

Esta proyección poco tiene que ver con lo que ocurre en escena, fue construida para ser consecuente con lo que suena pero no con los montajes coreográficos, otra diferencia con la que este trabajo pretende desarrollar para el espectáculo MOMENTUM.

1.1.4.4. Vestuario

Se decidió para DANKO, por cuestiones de presupuesto, usar vestuarios que ya estaban hechos para la compañía y los que faltaban los diseñaron para ir con el estilo musical. En la nueva puesta en escena que está ubicada en un momento histórico de la posguerra, hay todo un estudio de los estilos de cada época.

El vestuario ha evolucionado notablemente como todo en el espectáculo, se ha vuelto más “espectacular”, con más brillo y color. La iluminación fue diseñada pensando en los colores de los vestuarios.

1.1.4.5. Iluminación

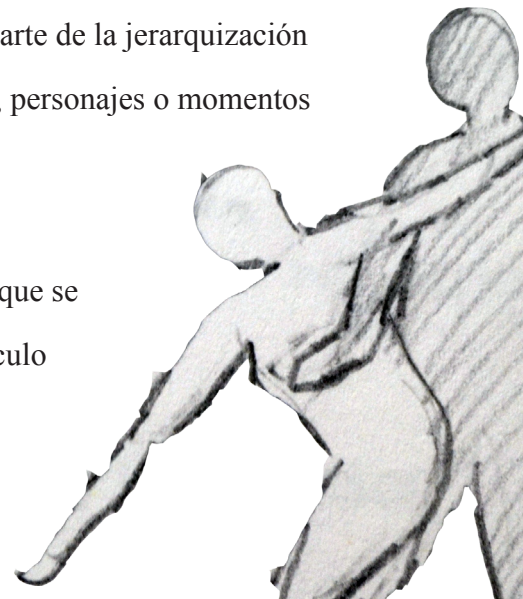
Debido al escaso presupuesto, se diseñó la iluminación basado en información que leí para ese fin.

Los elementos que deben tenerse en cuenta para diseñar la iluminación están explicados en el Manual de Iluminación lanzado por la Dirección de Arte- Área de Artes Escénicas por parte del Ministerio de Cultura durante el Plan Nacional para las Artes 2006-2010 y la Universidad Distrital Francisco José de Caldas como resultado del diplomado de Escenotécnia y Dramaturgia.

Los de mayor importancia tienen que ver con los llamados “objetivos de la iluminación” dentro de los que se encuentran: la visibilidad selectiva, la revelación de la forma, la composición y la atmósfera. La iluminación es responsable de parte de la jerarquización de la puesta en escena; destaca ciertos lugares, personajes o momentos para facilitar la comprensión al espectador.

1.1.4.6. Efectos

Los efectos fueron pensados a medida que se construía el espectáculo. Conforme el espectáculo



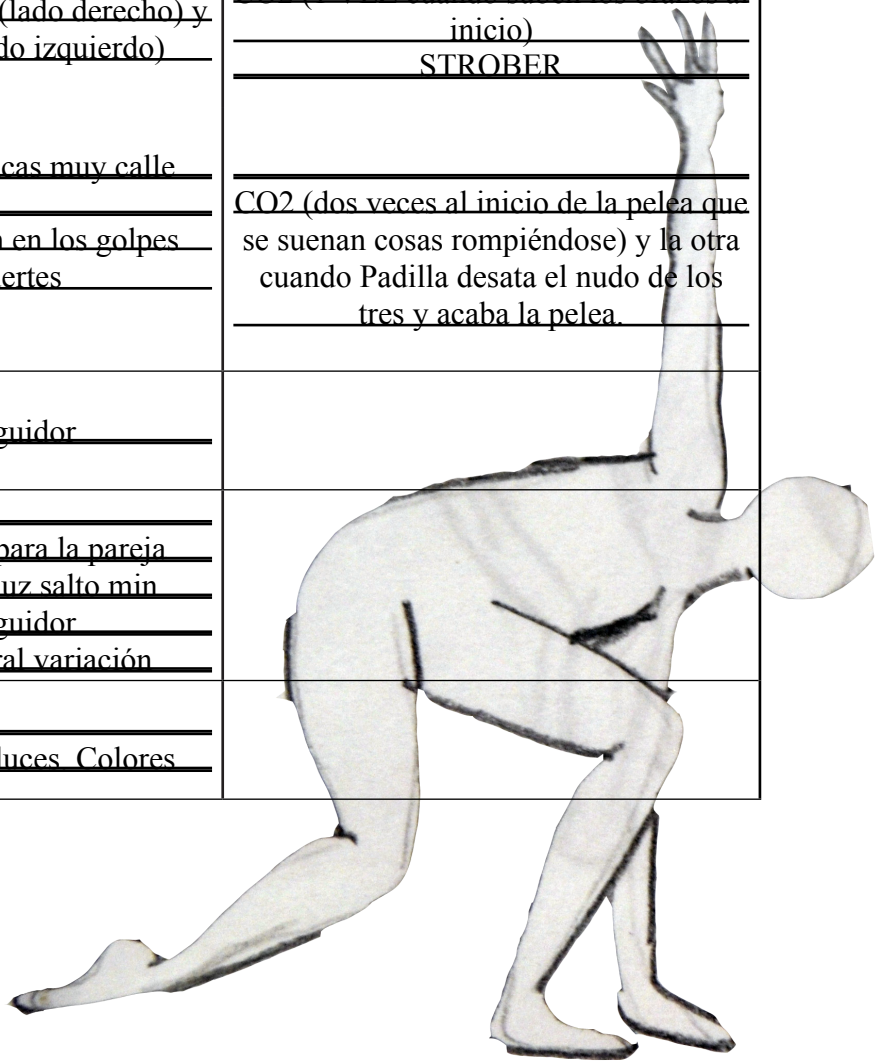
ha evolucionado se han aumentado la cantidad de efectos que ayudan a crear la atmósfera. Inicialmente se contaba con una máquina de humo y el ventury, máquina que lanza papelillo de colores. Después se empezaron a usar las columnas de CO2.

Los efectos se usan para apoyar partes importantes de la acción o momentos que pueden considerarse un poco débiles, por ejemplo cuando solo hay una persona en escena para dar la impresión de que el espacio escénico está ocupado se usa el humo. O en los momentos donde se quiere llamar la atención del público se usan las columnas de CO2, lanzando un humo que rápidamente desaparece para dejar ver la acción.

Este es el guión con el que se trabajan los efectos en DANKO:

Música	Luces	Efectos
BEAT 1:	Solo proyección	Humo
ROXANNE	Luces azules (Nocturno) Disminuye intensidad hacia le min 1:41 para que solo se vean las siluetas. Y se vuelve ROJAS	CO2 (1 vez al final, cuando sale la luna llena y suben los brazos)
NEW YORK NEW YORK	Luz Roja SEGUIDOR CARLOS	HUMO
MILONGA DE LA ALEJANDRÍA	Luz Rojas (lado derecho) Luz ambar (lado izquierdo)	CO2 (1 vez antes de empezar la sevillana y separan)

<u>QUIERO SER TU</u> <u>SOMBRA</u>	<u>Luces cálidas solo del lado</u> <u>derecho y se desvanecen.</u> <u>Seguidor</u> <u>SEGUIDOR CARLOS</u>	
<u>IULIAN</u>	<u>Parpadeo de luz general</u> <u>Luz general (Show no</u> <u>preparado)</u>	
<u>LA PESADILLA</u>	<u>Fiesta, colores</u> <u>SEGUIDOR CARLOS</u>	<u>Efectos en el piso (formas)</u>
<u>BACHATANGO</u>	<u>Luz general cálida</u>	
<u>GRUPAL MUJERES</u>	<u>Luces fucsia (lado derecho) y</u> <u>azules (lado izquierdo)</u>	<u>CO2 (1 VEZ cuando suben los brazos al</u> <u>inicio)</u> <u>STROBER</u>
<u>PA BAILAR</u>	<u>Luces blancas muy calle</u> <u>Pelea: flash en los golpes</u> <u>fuertes</u>	<u>CO2 (dos veces al inicio de la pelea que</u> <u>se suenan cosas rompiéndose) y la otra</u> <u>cuando Padilla desata el nudo de los</u> <u>tres y acaba la pelea.</u>
<u>LOS EYES DE MI</u> <u>CARRETA</u>	<u>Seguidor</u>	
<u>LA CUMPARSITA</u>	<u>Seguidor para la pareja</u> <u>Calle de luz salto min</u> <u>Seguidor</u> <u>luz general variación</u>	
<u>PASITO TUN TUN</u>	<u>Juegos de luces Colores</u>	



<u>CRONOPIOS</u>	<u>Luces azules</u>	<u>CO2 (una vez en una parte fuerte)</u> <u>HUMO</u>
<u>CALIPACHANGUERO</u>	<u>Luces rojas y naranjas, fucsia y azules. Juegos</u> <u>Luz general</u> <u>SEGUIDOR CARLOS</u>	<u>VENTURY y CO2 corto al final</u>
<u>TANGUANGO</u>	<u>Seguidor Padilla</u> <u>SEGUIDOR CARLOS</u>	
<u>ADIOS COCO</u>	<u>Luz general frias</u>	<u>HUMO</u>
<u>HIP HOP</u>	<u>Luz difusa y se va aclarando</u> <u>Juegos colores</u>	<u>CO2 (3 veces distribuirlo)</u>
<u>BOEDO</u>	<u>Seguidor</u>	
<u>EL MARNE</u>	<u>Empezar con luces azules</u> <u>tenues y luego Seguidor</u>	
<u>NEGRACHA</u>	<u>Seguidor</u>	
<u>DESDE EL ALMA</u>	<u>Luces rosadas, violetas</u>	<u>HUMO</u>
<u>PAJARO AZUL</u> <u>Cambio del texto</u>	<u>Luces calidas</u>	
<u>LA LUCIERNGA</u>	<u>Luces calidas Juegos</u>	<u>FINAL : VENTURY Y CO2</u> <u>HUMO</u>

Tabla No. 1 Guión de efectos para DANKO

1.3.Estreno

El día en que se estreno DANKO, el 18 de octubre de 2012, desde temprano se dispusieron todos los aspectos técnicos. Se necesito que contratar un video beam de mayor capacidad para que se alcanzara a ver sobreponiéndose a las luces del teatro, a pesar de haberlo hecho pruebas días anteriores.

El público desde el principio entró en el juego con el personaje principal que los recibió desde la puerta con sus impertinencias. En términos generales se logró el objetivo, la gente vibró con el triunfo final de DANKO en el campeonato mundial. En el público se encontraban los asesores de actuación que al final hicieron una serie de recomendaciones.

Hubo errores con el vestuario por no conocerlo antes del show, en las coreografías por causa de los nervios, incluso caídas por culpa de efectos, como el humo que alisa el piso. Pero de todo el elenco de DANKO notó, el público se dio cuenta de muy pocas cosas porque estaban concentrados en el desarrollo de la historia del personaje principal. No hay forma que un show salga de modo perfecto pero con el tiempo hay menos errores.

1.4.Retroalimentación

Los grandes cambios que surgieron después del estreno tienen que ver tanto con vestuarios, como coreografías, proyección y efectos. Aún hoy, después de un año, se continúan haciendo modificaciones en todos los aspectos, menos en la proyección.

Se buscaron elementos más espectaculares para los vestuarios, más brillo en algunas escenas. Se adicionaron escarapelas con números de competencia a las coreografías finales de pareja previas al momento en que DANKO gana el campeonato mundial, para dejar claro que se está recreando de manera muy rápida una competencia entre varias parejas de tango.

Se adicionaron la columnas de CO2 para ocupar el escenario y captar la

atención a través de la sorpresa que causan. Las coreografías se replantearon, aumentaron el número de acompañamientos durante los momentos más débiles, se reemplazaron bailarines. Han entrado y salido varios bailarines y por ello también se tienen que cambiar coreografías enteras. Es un trabajo de nunca terminar, los espectáculos de este tipo están contruidos para que cada integrante del elenco tenga una función y no se pueden reemplazar fácilmente.

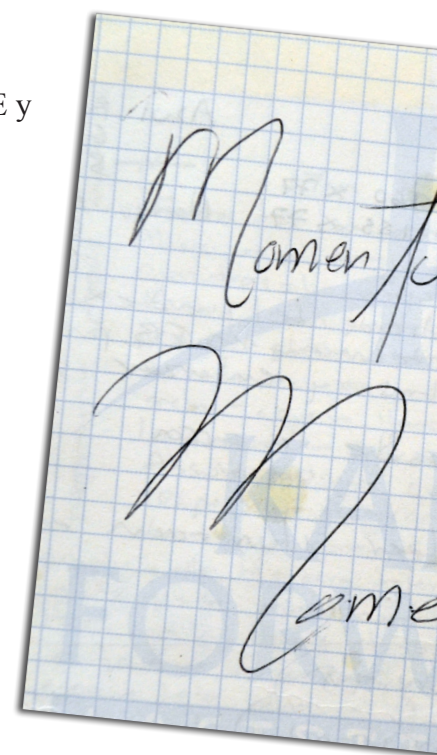
1.5.Publicidad y visibilidad del espectáculo

En conveniente apuntar brevemente sobre este tema que DANKO está construido sin mucho presupuesto y de las 16 veces que ha sido presentado, solo 5 al público general. Esto se debe a que Jacarandano tiene la capacidad para difundir a través de la publicidad y los medios de comunicación este producto. Los demás espectáculos que se presentan constantemente en Cali sí tienen patrocinadores que se encargan de hacerlos visibles; ENSALSÁTE y DELIRIO anualmente invierten varios millones de pesos; por esta razón pueden presentarse con taquilla abierta al público como mínimo una vez al mes.

DANKO es desconocido para la gente de la ciudad, es un buen producto construido para la diversión de la familia; el concepto de los otros espectáculos ha sido llamado por ellos mismos “fiesta-espectáculo” porque incluye comida y bebidas alcohólicas, esta industria atrae al pueblo caleño famoso por su gusto hacia la rumba.

2. ESPECTÁCULO “MOMENTUM”

El objetivo que ocupa a este trabajo está relacionado con la creación de un espectáculo, la finalidad es crear un guión para el audiovisual que será usado en la puesta en escena. Para llegar a ese resultado final se recorrerá la construcción de las demás áreas de la puesta en escena, con el objetivo que el audiovisual sea coherente dentro del universo propuesto en el espectáculo.

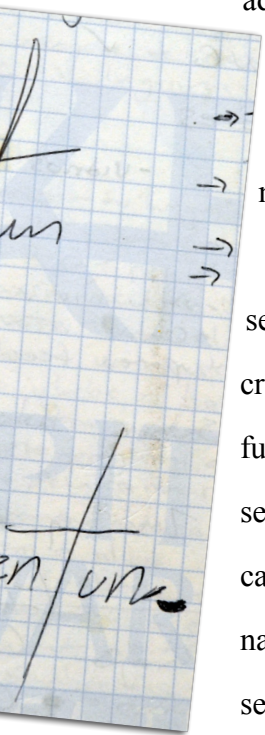


Además antes de llegar al guión final, se revisarán las transformaciones que han ocurrido en las puestas en escena que contienen tecnologías, con fin de aplicar todo esto en la construcción del audiovisual de MOMENTUM.

Para el proceso de creación del segundo espectáculo se han incluido nuevas propuestas que pretenden continuar innovando en otros aspectos. En esta oportunidad la historia es mucho más compleja y requiere que toda la puesta en escena refuerce lo que ocurre durante la acción porque nunca se usa la palabra. Durante la creación del guión inicial, se hicieron reuniones para compartir la historia sobre la cual se iba a construir el espectáculo. En medio de la discusión se iban afinando detalles, que aún continúan en transformación.

La historia que se escogió narrar en esta oportunidad es sobre la vida de Madeleine de forma no lineal, distinguiendo tres etapas fundamentales: la infancia, la adolescencia y la adultez. De aquí viene el nombre, que se refiere al tiempo como elemento que da orden a toda la historia. Está pensada para ser una puesta en escena con bailarines y músicos, donde el elemento de video-proyección apoya e intensifica la historia que se pretende narrar.

La historia es el primer elemento, desde aquí se construye todo un universo, puede ser sobre uno o varios personajes, como excusa perfecta para conectar al espectador y para crear un mundo posible dentro de la estructura del espectáculo. La forma de evaluar si funciona es la coherencia que adquiere cada elemento que se pone en juego, que interactúa y se relaciona. Lo usual es que este elemento no sea muy complejo, como se dijo antes, en este caso es más una excusa, lo que se pretende contar no debe superar la forma en la que es narrado. Es este punto donde todo se enriquece. Esta es la sinopsis de la historia que narra MOMENTUM:



“Madeleine es hija de un militar controlador, un hombre fuerte y posesivo con ella. Por su trabajo, este hombre es el responsable de algunas ejecuciones y una vez termina la guerra se ve obligado a huir. Un día se embarca con su hija rumbo a otro país, un joven llamado Emilio que embarca junto a ellos ha decidido matar a Madeleine para vengar la muerte de su padre, que ha sido ejecutado por el militar, pero accidentalmente termina matándolo a él. Al desembarcar, la joven Madeleine se ve obligada a conseguir un empleo, algo que nunca pensó hacer a tan temprana edad. Años después se encuentra con el hombre responsable de la muerte de su padre, Emilio, lo reconoce en la calle pero no siente odio, solo cierto temor, él siempre ha permanecido cerca de ella vigilando que esté segura porque siente culpa de dejarla huérfana. Nuevamente se encuentran y él la ayuda a escapar de la policía que quiere deportarla y tienen un romance, Madeleine encuentra el amor en la persona que antes le ha hecho mucho daño.”

Para el caso del espectáculo en desarrollo se propuso innovar en otras áreas en las que no habíamos trabajado antes. En primer lugar pretendemos que parte de la música sea original y los músicos estén en escena, el vestuario sea un poco más trabajado y la iluminación junto con la video-proyección nos ayuden a marcar la narración no lineal de la historia. Los colores de la iluminación serán coherentes con las etapas de infancia, adolescencia y adultez, para guiar al espectador entre esta narración que da saltos en el tiempo.

1.1. Nuevos desafíos

El siguiente paso después de definir la historia fue escoger los géneros



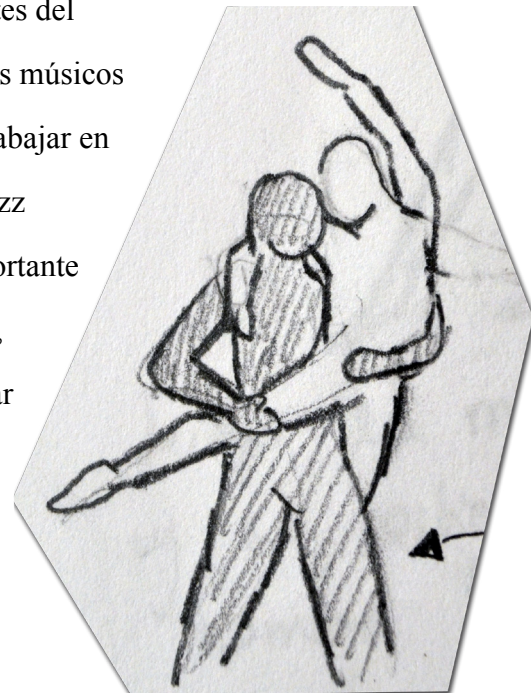


musicales, canciones, tipos de montaje para cada número y su relación con la historia. Se organizó de forma no lineal los cuadros que cuentan la historia, teniendo en cuenta cambios de vestuario y transiciones. Incluso se empezó a lanzar ideas sobre la video-proyección que acompañará cada uno de estos momentos. Algunas ya se han transformado y a otras a las que se han tenido que renunciar por limitaciones técnicas.

La vinculación de profesionales para desarrollar cada aspecto de la puesta en escena hace que el trabajo sea una construcción colectiva. La cantidad de trabajo que se necesita para que se materialice este espectáculo depende de muchas personas, por eso los procesos pueden ser un poco más demorados de lo esperado.

Se inició por los músicos, teniendo ya el guión, dándoles a conocer la historia y los géneros que se van a trabajar. Lo interesante de este trabajo es que cada uno desde su visión artística aporta diferentes posibilidades. Ellos aportaron ideas sobre cómo aprovechar el hecho de que estarán en escena junto con los bailarines, vincularlos como parte de la historia y cómo incluir a los espectadores en momentos de improvisación o a los bailarines en momentos de coros.

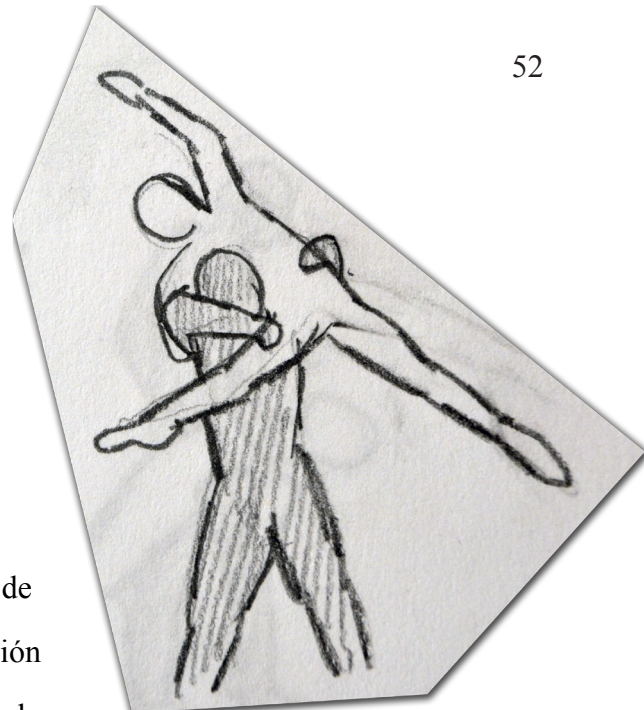
Las canciones que no son originales fueron las primeras que se empezaron a coreografiar. El trabajo con los bailarines debe empezar antes del montaje, primero se debe trabajar en la técnica, mientras los músicos envían las primeras maquetas. Los géneros que se van a trabajar en la danza van desde tango, milonga, vals argentino, salsa, jazz lírico, hip hop y contemporáneo. Para cada número es importante escoger un coreógrafo con especialidad en el tipo de danza, darle a conocer qué momento de la historia debe representar para que su propuesta escénica no solo incluya los



movimientos coreográficos sino toda una construcción que cuente algo de la historia. Los bailarines son exigidos tanto en el aspecto técnico de varias disciplinas de la danza como en la parte expresiva.

La parte escenográfica será cubierta por la video-proyección que en esta ocasión a diferencia de DANKO pretendía contar tecnología para interacción con los bailarines, este aspecto se ha transformado, la video-proyección será acorde a cada momento de la escena y no solamente un elemento ilustrativo. Vincular la tecnología a la danza es un trabajo de investigación que se está haciendo, la exploración es un reto porque se quiere que la proyección esté determinada por lo que ocurre en escena. Los aspectos técnico son muy importantes para que todo funcione, cuestiones como la distancia entre el escenario y el proyector, que varían en cada escenario, deben ser evaluadas para poder lograr el efecto que queremos con los escasos recursos que se cuentan.

Los demás elementos de la puesta en escena como los efectos especiales y la iluminación son la última etapa de planeación, justo en el momento en que los ensayos se hacen para ensamblar los músicos y los bailarines. El diseño de iluminación para éste espectáculo debe ser especialmente cuidadoso porque será un elemento recurrente para marcar las etapas en las que se ha dividido la historia. Esta es una de las grandes preocupaciones, el fin no es que el espectador comprenda completamente la historia, si eso se logra sería algo bueno, pero la finalidad es que la puesta en escena sea placentera y se pueda disfrutar aún prescindiendo de la historia. Sin embargo, se quiere dejar la mayor cantidad de pistas para que el espectador sea capaz de entenderla en alguna medida.



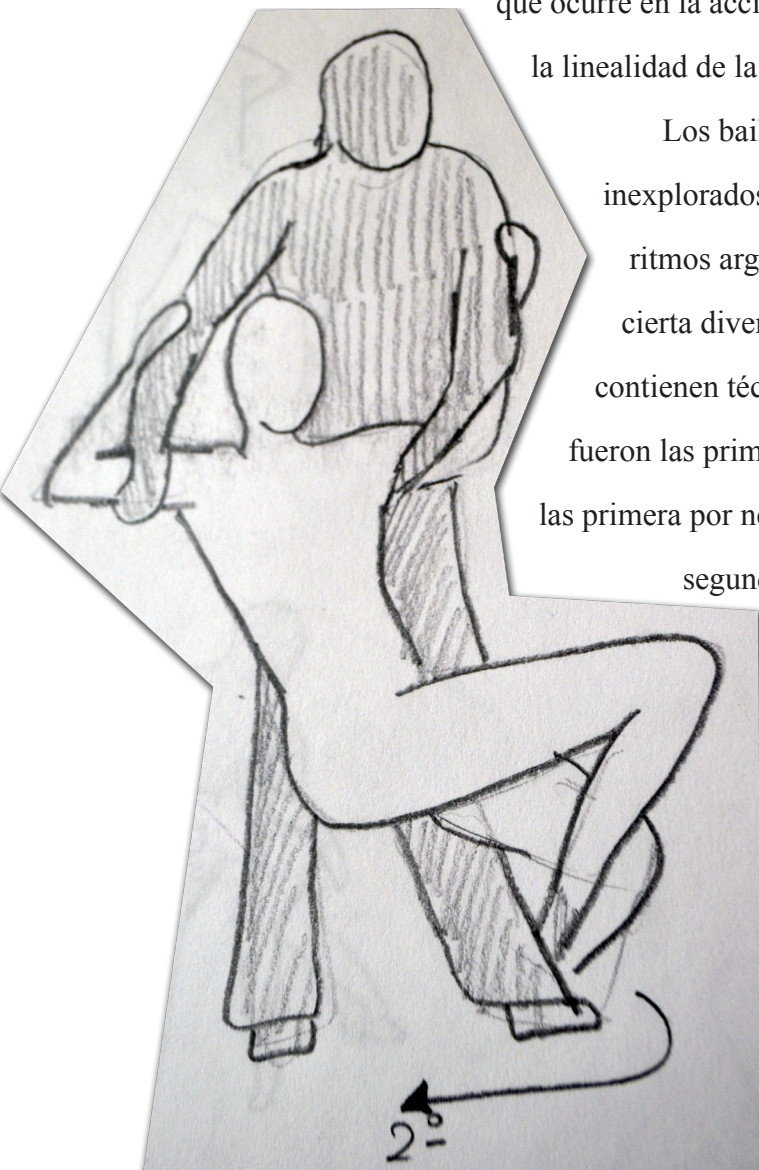
1.1.1. Música original y nuevos géneros

Ha resultado muy complicado este aspecto, ha tomado mucho más tiempo del presupuestado terminar las maquetas de la música. La versatilidad que exige este espectáculo no solo presiona a los bailarines, también en gran medida a los músicos, los géneros musicales son muy específicos. Por eso desde el inicio se sabía que los números coreográficos que requerían tango debían ser con canciones pregrabadas, exceptuando el número final donde los músicos están en vivo pero acompañados del sonido de un bandoneón pregrabado.

Además la letras de las canciones tienen que ser consecuentes con lo que ocurre en la acción, para poder dejar más pistas al espectador sobre la linealidad de la historia.

Los bailarines están trabajando en géneros de danza inexplorados por nosotros hasta el momento. El fuerte son los ritmos argentinos, pero al igual que en DANKO, se pretende cierta diversificación en el bailarín. Las coreografías que contienen técnicas como jazz lírico o danza contemporánea fueron las primeras en iniciarse junto con las de ritmos argentinos, las primera por necesidad de estudiar la técnica a fondo y las segundas por la facilidad y la disponibilidad de la música.

El proceso es lento pero se considera que la variedad causa placer y se desea apostarle. Un buen producto debe ser interesante desde todos los ángulos, los que más preocupan son la puesta en escena (elementos que entran en juego y cómo jerarquizarlos) y los intérpretes desde la calidad técnica y expresiva. La historia debe ser una guía



pero se permiten muchas libertades en la forma de narrar.

1.1.2. Narración no lineal

El gran desafío de este espectáculo es vincular toda la puesta en escena que se ha imaginado, a una historia que podría no ser narrada a través de la danza, a diferencia de DANKO, lograr dar cuenta de la acción por medio de los cuerpos en movimiento y los elementos que se integran a ellos en el escenario.

Se escogió narrar de manera no lineal, permitiendo múltiples lecturas en la mente del espectador. No quiere decir que esto sea particular de la puesta en escena sino que además es alentado de manera enfática. Se moverá al personaje principal Madeleine a través de su infancia, adolescencia y adultez, marcando cada etapa desde la iluminación, la video-proyección y el vestuario.

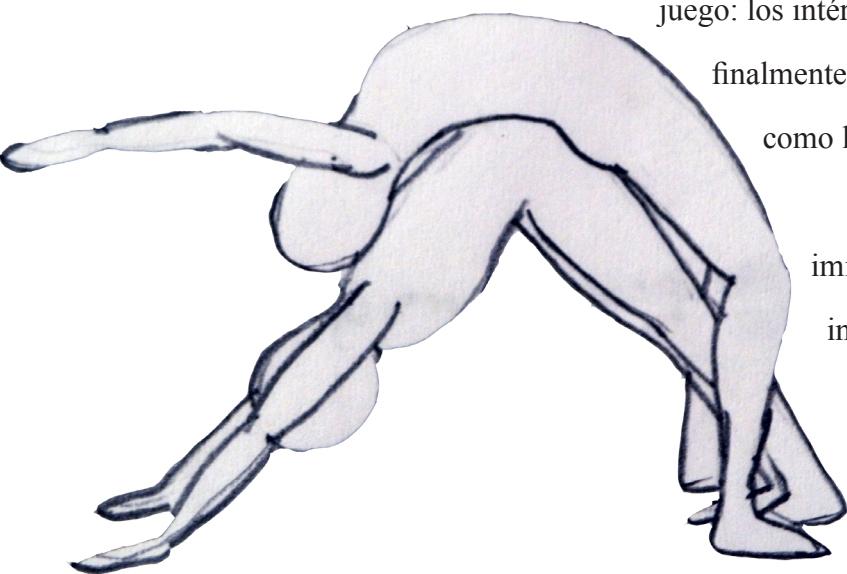
El orden de los acontecimientos está variando constantemente para poder dar el efecto de saltar en el tiempo, pero si se analiza detenidamente la historia, se está contando desde un tiempo presente con algunas analepsis o flashback (saltos al pasado) y otras prolepsis o flashforward (saltos al futuro).

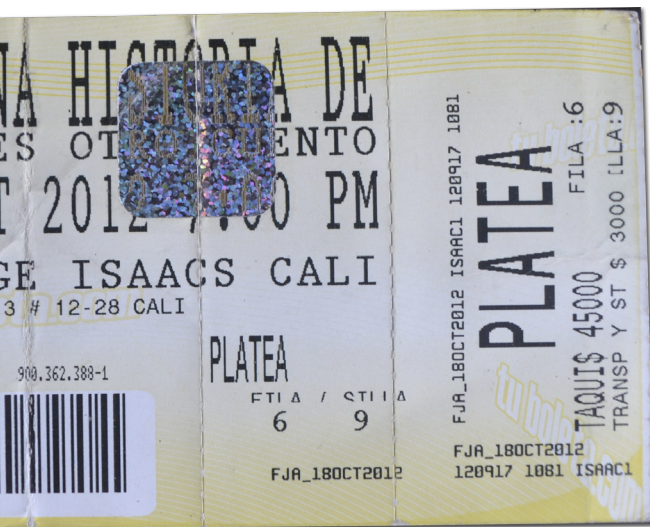
1.2. Puesta en escena

Para MOMENTUM se ha pensado la puesta en escena un poco más teatral, aprovechando la historia que se ha escogido para narrar. La forma de narrar es lo que marca la originalidad y convierte la experiencia en algo particular. Las partes más importantes de la puesta en escena tienen que ver con las relaciones entre los diferentes elementos que están en

juego: los intérpretes y los espectadores, en primer lugar; y finalmente los demás elementos que nos ayudan a narrar, como la luz, la video-proyección y el vestuario.

Interesa que la puesta en escena no sea una imitación de la situación real, porque se lograría indicar en lugar de expresar. Existen muchos



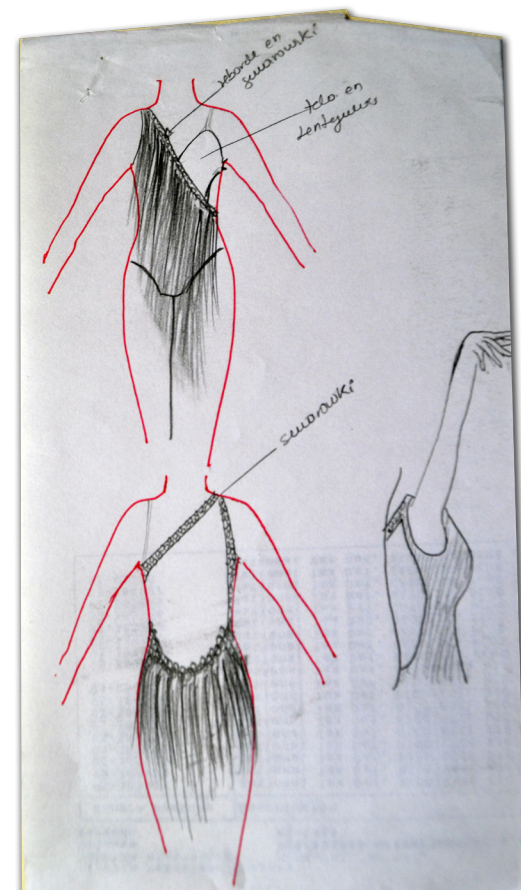


modos de representar, los más realistas resultan ser los más aparatosos. Además, al tratarse de un espectáculo de danza se necesita la mayor cantidad de espacio para poder moverse por el escenario. Villegas-Silva (2012) retoma las palabras de Gordon Craig para explicar cómo debe darse este movimiento en el escenario:

Craig propuso que todo el escenario debería tener la posibilidad de moverse o de movimiento, que la luz y la música también deberían crear movimiento. Dentro de sus planteamientos sobre el escenario con movimiento, estaba el concepto de los escenarios simples, mínimos en su decoración, para que no imiten la realidad sino que interpreten el sentido —emotivo— de los espectáculos teatrales. Según él, el escenario sirve para representar la obra, no para ser fiel a la realidad del ambiente, sino como representación simbólica, física, de la puesta en escena. Otra vez, el énfasis está en el escenario como parte integrante de un todo —la música, los colores, el movimiento de los escenarios, la luz— forman parte de la representación y la interpretación de la obra de teatro que le comunican al espectador una sensación. Por ello, cree en el poder del simbolismo, la falta de necesidad en la re-creación de lo natural (lo real), y planteaba que lo real no es arte. (p.51)

Esta es una de las razones por las que interesa apoyarse en el audiovisual para que la historia logre contarse a pesar del entramado temporal que propone. Los espectadores a los que se dirige están permeados por una cultura hegemonícamente visual, del cine y la televisión, y lograrán comprender la funcionalidad de proyectar videos. Podrán establecer relaciones entre lo que ocurre en el escenario y lo que está siendo proyectado.

Respecto al uso en el teatro de elementos tecnológicos,

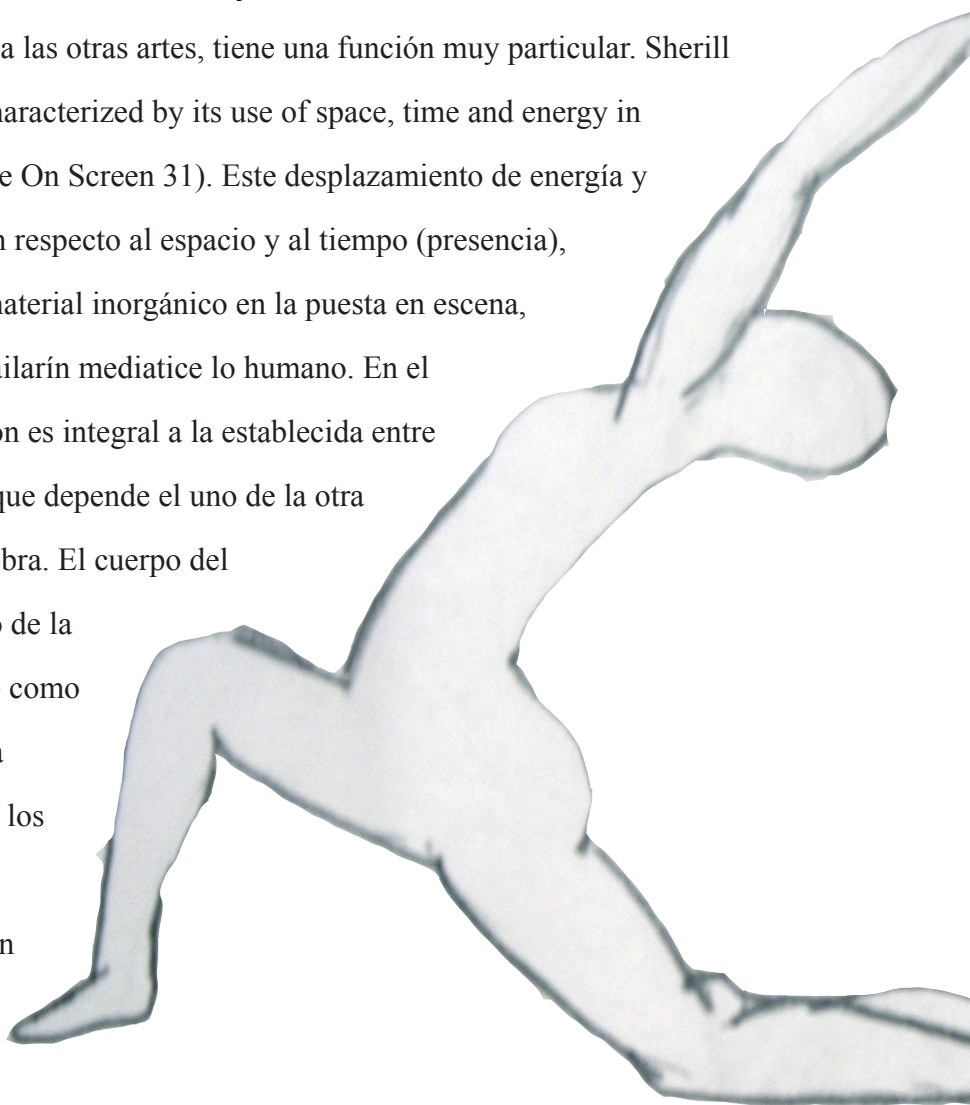


Villegas-Silva (2012) analiza un caso donde se trabaja también desde la danza:

La danza, en relación a las otras artes, tiene una función muy particular. Sherill Dodds dice que: “Dance is characterized by its use of space, time and energy in relation to movement” (Dance On Screen 31). Este desplazamiento de energía y el movimiento del cuerpo con respecto al espacio y al tiempo (presencia), establece un vínculo con el material inorgánico en la puesta en escena, que hace que el cuerpo del bailarín mediatice lo humano. En el teatro multimedia esta relación es integral a la establecida entre el cuerpo y la tecnología porque depende el uno de la otra para lograr el mensaje de la obra. El cuerpo del bailarín, su presencia y el uso de la tecnología son tanto el medio como el modo de comunicación. La diferencia entre la bailarina y los videos es que el cuerpo es tridimensional y la proyección bidimensional. (p.108)

Madeleine, nuestro personaje principal, será personificada durante el espectáculo por varias bailarinas en diferentes etapas de su vida, solo quién representa la infancia es reconocible para el público. En ocasiones todas las bailarinas en escena serán Madeleine, en la misma o diferentes etapas de su vida. Es un espectáculo ubicado en periodos históricos reconocibles, como el final de la Segunda Guerra Mundial, incluso reforzados por imágenes de archivo, el vestuario y los peinados, para ubicar en el imaginario del espectador esta época.

La idea de tener una proyección continua es que pueda servir para aportar información de utilidad al espectador, como ubicaciones espacio-temporales, relaciones entre los personajes, sueños o deseos del personaje principal, etc. Incluso se ha pensado en hacer un



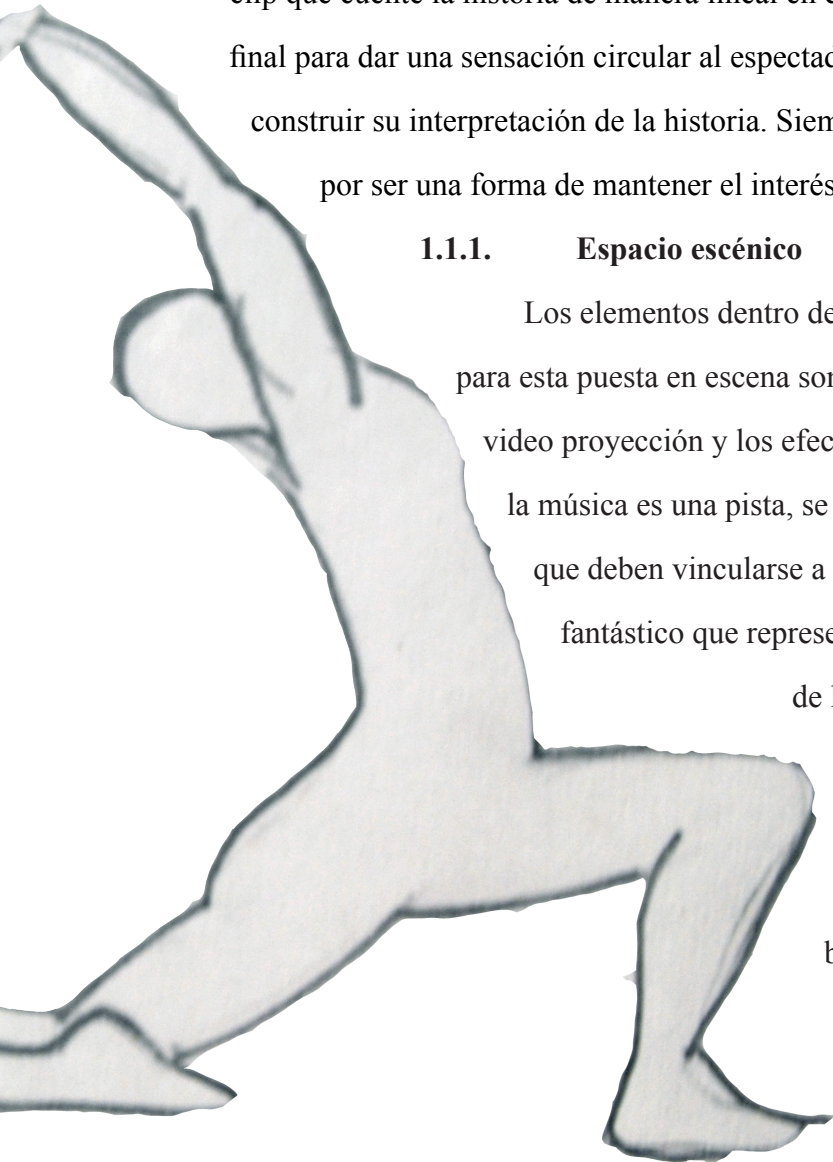
clip que cuente la historia de manera lineal en el opening del espectáculo y que se repita al final para dar una sensación circular al espectador y darle las herramientas necesarias para construir su interpretación de la historia. Siempre es el objetivo crear una relación emotiva por ser una forma de mantener el interés activo de quién observa la puesta en escena.

1.1.1. Espacio escénico

Los elementos dentro del espacio escénico que están contemplados para esta puesta en escena son los bailarines y músicos, la iluminación, la video proyección y los efectos especiales. A diferencia de DANKO, donde la música es una pista, se tendrán a cuatro o cinco músicos en escena que deben vincularse a la historia. La vocalista será un personaje fantástico que representa el tiempo. Es importante vincular dentro de la puesta en escena a los músicos, que se destaquen en ciertos momentos. Ellos ocupan un lugar dentro del espacio escénico que disminuye el espacio del que disponen los bailarines.

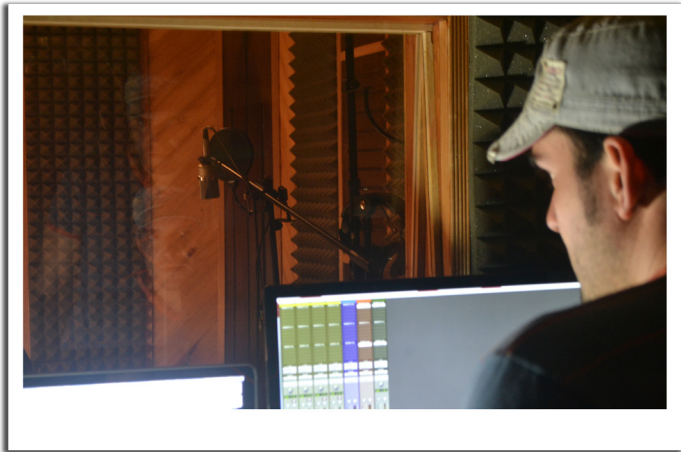
Las coreografías están diseñadas para hacer dinámico el movimiento de los cuerpos dentro del espacio, ya sean en bailes pareja o individuales, tiene que haber desplazamientos por el escenario, dejando lados del escenario vacíos en ocasiones o llenando por completo el espacio, para que la dinámica cambie y sea notoria. Cuerpos que entran y salen de escena y la energía se renueva con los cambios de la música, unos reclaman más atención que otros. Predominancia del lenguaje visual y gestual por sobre el verbal, será usado por todos los integrantes del elenco con excepción de la cantante.

La iluminación, la video-proyección y los efectos especiales serán



usados con fines específicos para prestar apoyo a las escenas que lo requieran. La iluminación estará diseñada para ayudar al espectador a ubicar el tiempo en que esta siendo narrada la historia, cada etapa tiene un color asignado como código para facilitar la comprensión de los saltos temporales.

La video-proyección, como la finalidad última de este trabajo, tiene la función de codificar el periodo espacio-temporal en que se encuentra la



historia, durante la posguerra e inmigración de europeos a Latinoamérica. También revelará sueños y deseos de Madeleine, y contará fragmentos de la historia que no son contados en escena. Finalmente reconstruirá de forma lineal la historia para brindar todas las pistas posibles al espectador.

1.1.2. Acción

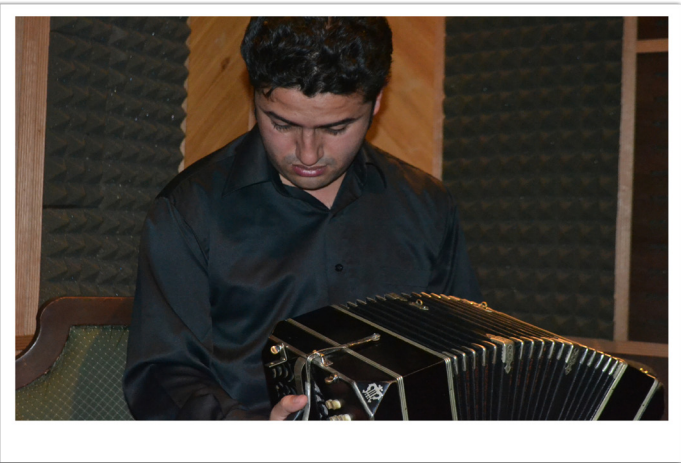
La acción en MOMENTUM está determinada por las vicisitudes que debe sufrir el personaje principal, Madeleine, a lo largo de su vida.

Retomando la noción de acción de Selden (1960), detallada anteriormente, las tres fases o tipos dentro de este espectáculo serían:

Primera fase: Acción como tránsito. Esta ocurre muchas veces, cada vez que un cuerpo se desplaza y cambia su posición en el espacio durante las coreografías. Es fácil advertirlo porque se trata de

un espectáculo de danza donde el movimiento es constante.

Segunda fase: Acción como cambio. Se puede apreciar dentro de cada canción, la música es dinámica y tiene matices, pero se puede notar más cuando cambiamos de canción porque todas pertenecen a géneros musicales



diferentes. Cada canción tiene una escena asignada, nos cuenta algo sobre la historia y la hace avanzar.

Tercera fase: Acción como búsqueda de la adecuación. Durante todo el espectáculo el personaje principal se encuentra en búsqueda del “equilibrio” o la felicidad, por esta razón el conflicto se mantiene activo mientras acompañamos a Madeleine en su historia de vida.



Es una gran preocupación que cada elemento encuentre su lugar de manera orgánica para evitar la frustración del espectador cuando no puede entender lo que sucede en escena, como lo describe el teórico del teatro Meyerhold (1975)

El director experimentado se traiciona frecuentemente por la poca atención que presta a la claridad de la exposición. Ahora bien, si la exposición no es absolutamente limpia, el espectador no comprenderá nada del desarrollo de la obra y comenzará a adivinar el sentido en el momento en que debería estar enteramente absorto por la acción (p.136).

El director deberá disponer los elementos de tal modo que el espectador pueda acceder a la información que requiere para reconstruir la narración.

1.1.3. Composición

Esta etapa de ensamble y composición todavía no la hemos trabajado; para esto necesitamos terminar todas las partes que conforman el espectáculo y armar



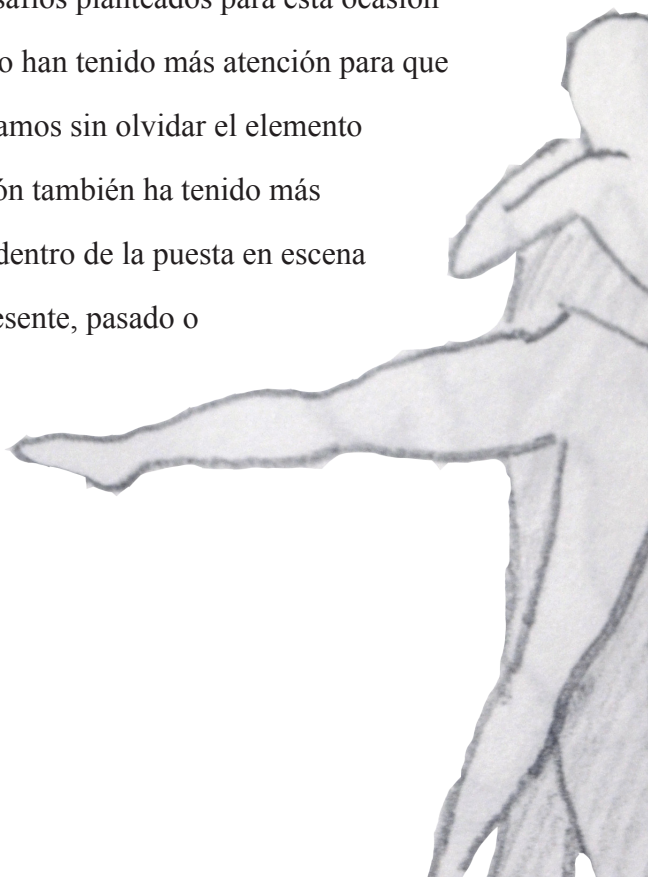
una maqueta donde podamos determinar cómo jerarquizar y a qué cosas dar importancia en cada momento de la historia. Tenemos claro que el personaje principal debe destacar sobre los demás, pero como he advertido antes, todas las bailarinas en escena pueden representar a Madeleine en la misma o varias etapas de su vida.

Las transiciones y la vinculación de los músicos son detalles que tienen algunos apuntes pero aún no hemos llegado al momento en que todo se pone en escena y el director, como representante de los espectadores, decide sobre quienes y como recaerá el foco.

1.1.4. Aspectos técnicos

Cada elemento que está considerado en el espectáculo debe tener un sentido que logre la unidad de la puesta en escena. Esta vez han sido más cuidadosos en todo sentido, desde la elección de los colores, diseño de imagen o vestuario, y por supuesto la video-proyección que es la finalidad de este trabajo.

En general el elemento femenino es predominante en la historia, por eso los colores son de tonos pastel. Los desafíos planteados para esta ocasión son muy diferentes, temas como el vestuario han tenido más atención para que sea consecuente la época histórica que narramos sin olvidar el elemento espectacular de brillo y color. La iluminación también ha tenido más atención, en este caso es un personaje más dentro de la puesta en escena porque marca el tiempo de la narración (presente, pasado o futuro). Igualmente la video-proyección adquiere un sentido de mayor importancia en este puesta en escena, abandona la función meramente ilustrativa y se convierte en parte de la narración.



Cada paso dado ha sido un proceso consciente de análisis y toma de decisiones, pero el espectáculo todavía tiene un importante camino por recorrer cuando se inicie la etapa de ensamble de los bailarines y los músicos; y acercándose al estreno, muchas de estas decisiones técnicas tendrán que ser evaluadas.

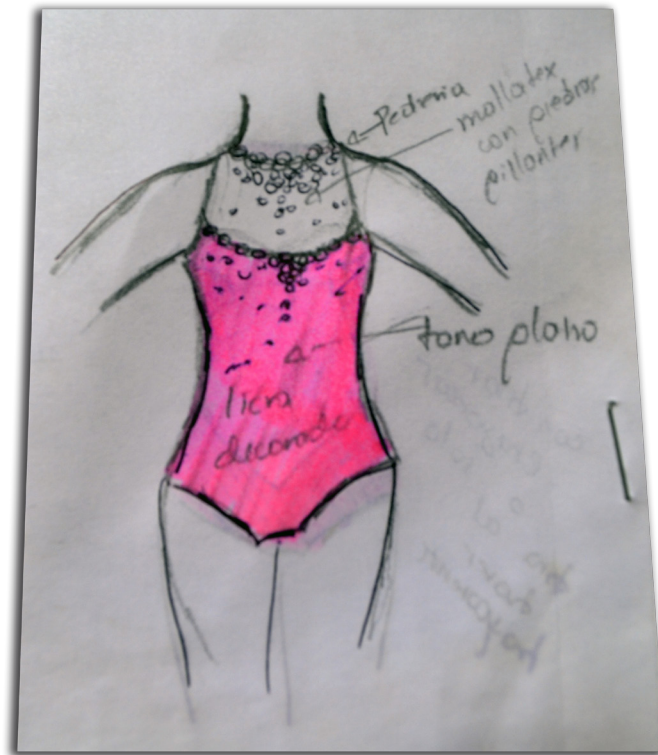
1.1.1.1. Diseño de imagen

El diseño de imagen fue el primer acercamiento a la propuesta estética del espectáculo. El diseñador destacó el componente infantil y femenino escogiendo colores pasteles, tonos entre los azules, violetas y fucsia para el fondo. Y las letras son de tipo cursivo, por preferencia de los directores, pero en esta ocasión están inspiradas en avisos de neón en un color azul claro para destacar.

Para el afiche de estreno la imagen debe estar acompañada de fotografías del elenco (bailarines y músicos) o del personaje principal. Para esto ya se tienen algunas fotografías para escoger y editar.

1.1.1.2. Montajes coreográficos

A diferencia del espectáculo anterior todos los montajes coreográficos nacieron para esta puesta en escena en específico, cada uno contiene partes de la historia que deben ser representadas por los cuerpos en escena. Todavía no han logrado



una sensación de unidad porque hay partes que no han empezado a ser coreografiadas y otras que ya tienen un proceso de maduración.

Además, se han incluido técnicas que los bailarines recién empiezan a explorar. El proceso de estas coreografías toma más tiempo, en algunas ocasiones la música no está lista así que empiezan por las pistas que ya se tienen, las que no son originales y no tienen ningún tipo de intervención.

1.1.1.3. Audiovisual

Como este es el fin último de este trabajo, se ha dedicado todo el capítulo cinco a mostrar el guión que se ha diseñado de la mano con los directores para apoyar la acción en escena de los bailarines y músicos.

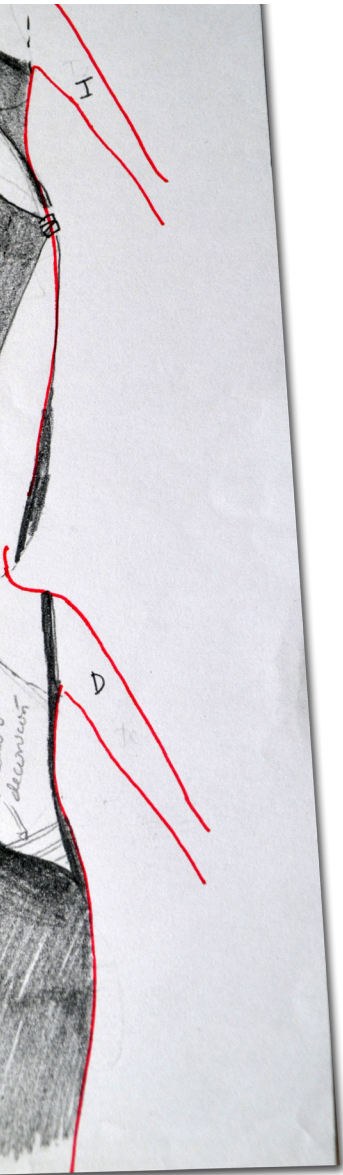
1.1.1.4. Iluminación

La construcción de la iluminación tiene una gran importancia pero hasta el momento se está considerando algunas ideas y buscando a un profesional del área que pueda hacer lo que proyectamos. Como apunta Villegas-Silva (2012), “El análisis de la iluminación revela aspectos significativos del espectáculo y su sentido» (p. 97)

Se valdrá de este elemento para narrar la historia de Madeleine. La narración será de forma no lineal y se ha dividido en tres etapas: infancia, adolescencia y adultez.

Para la primera etapa se asignó el color sepia, la idea es





que la iluminación sea de tonos cálidos para dar la idea de época pasada, además está ubicada en los años 40 en plena posguerra.

La segunda etapa será de colores azul y rosado, acompañado de otros colores de tonos ácidos. Esta época se ubica en los años 60, en plena adolescencia Madeleine.

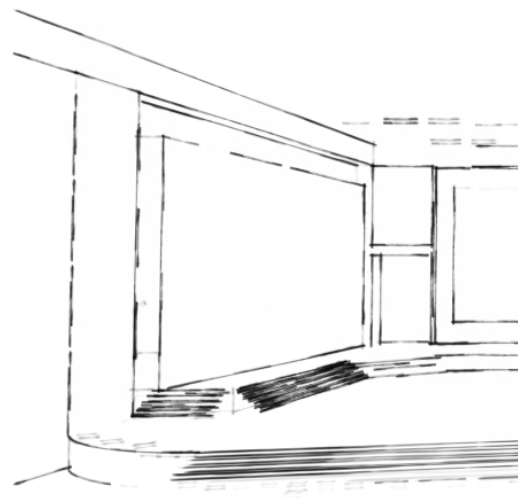
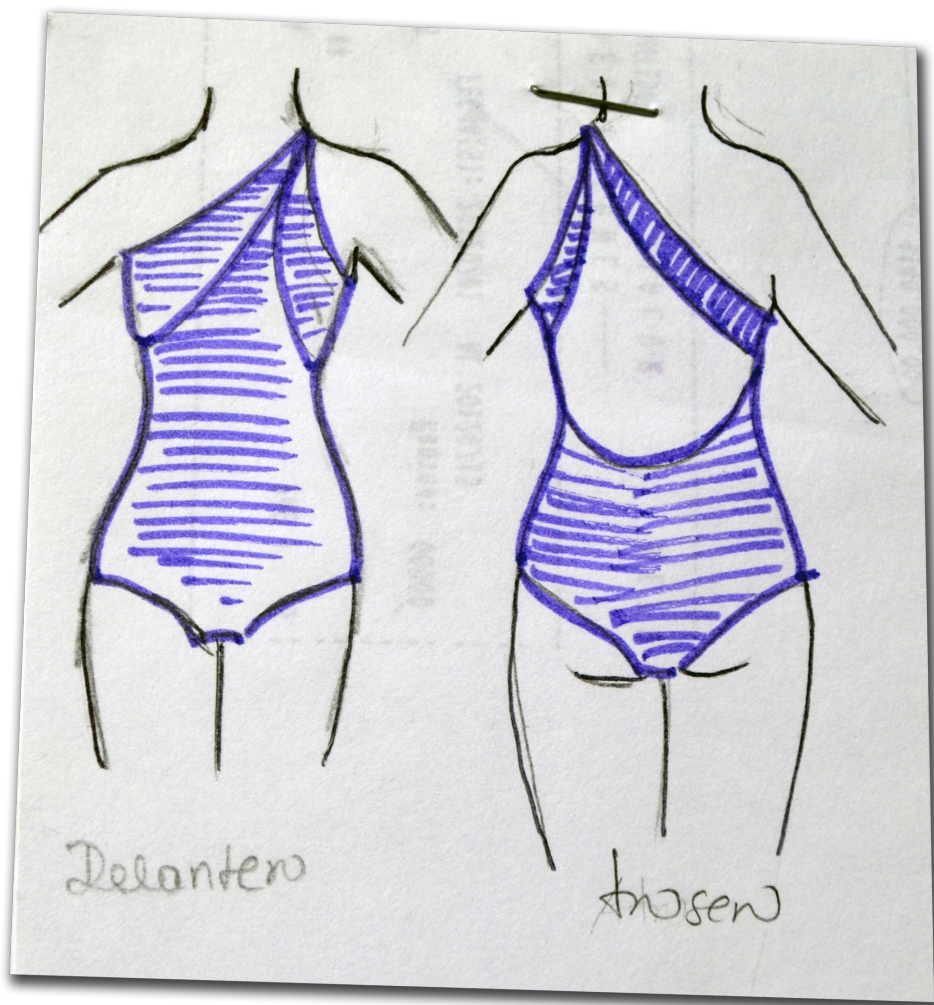
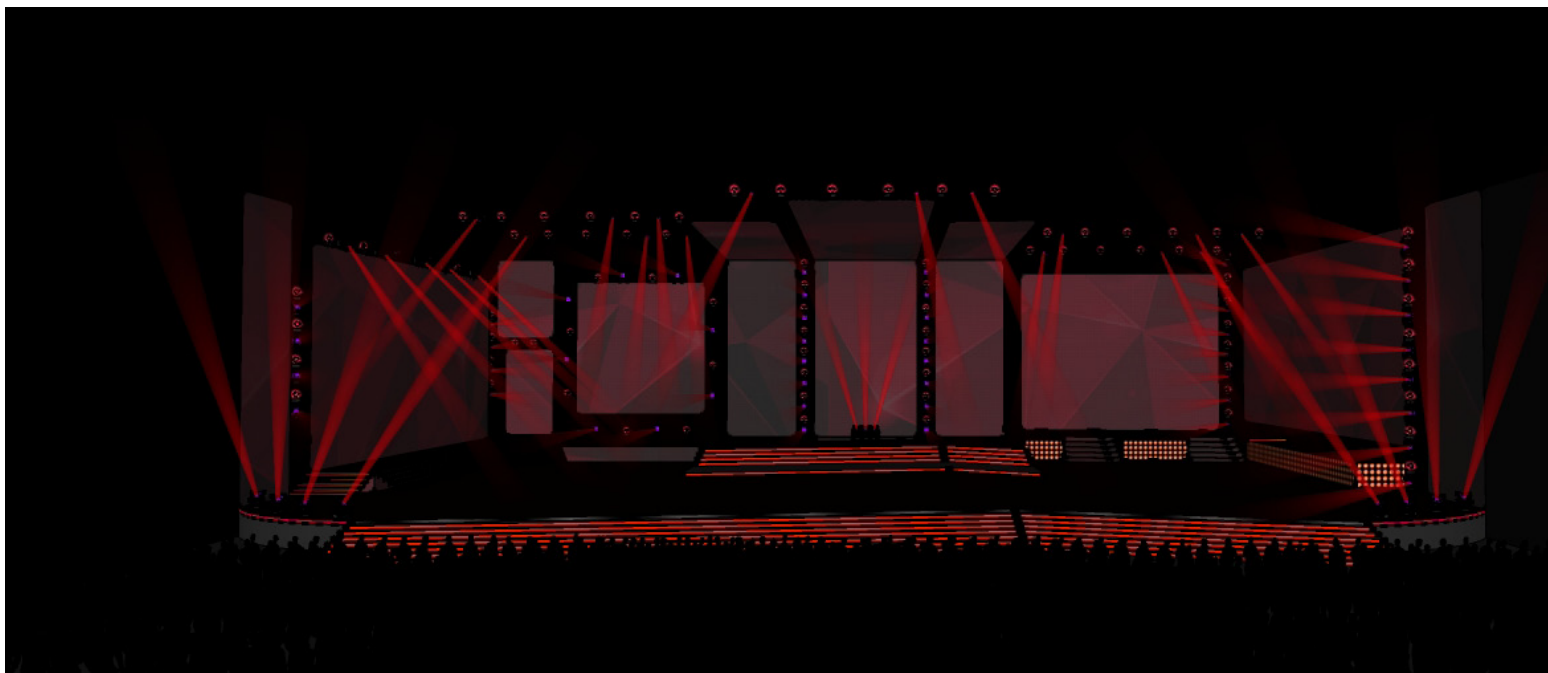
Finalmente los colores violeta y rojo indicarán la etapa de la adultez, así se tratará de ubicar al espectador sobre el tiempo de la narración en que se encuentra.

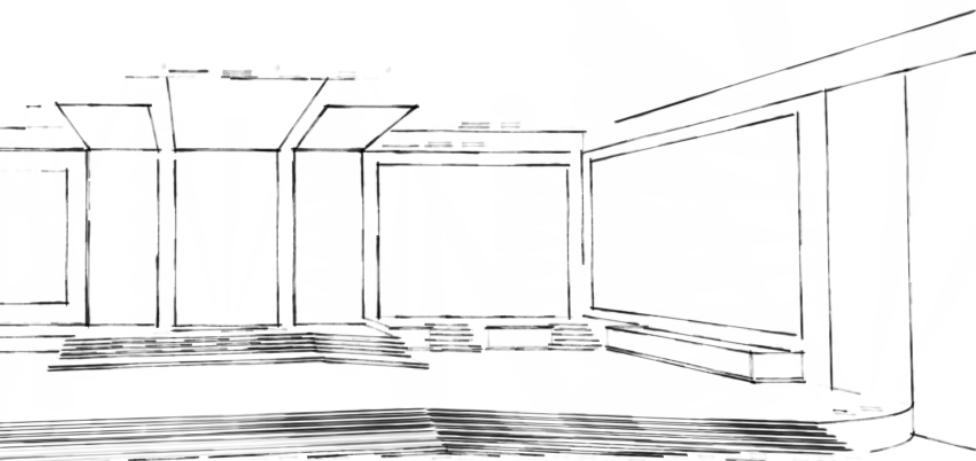
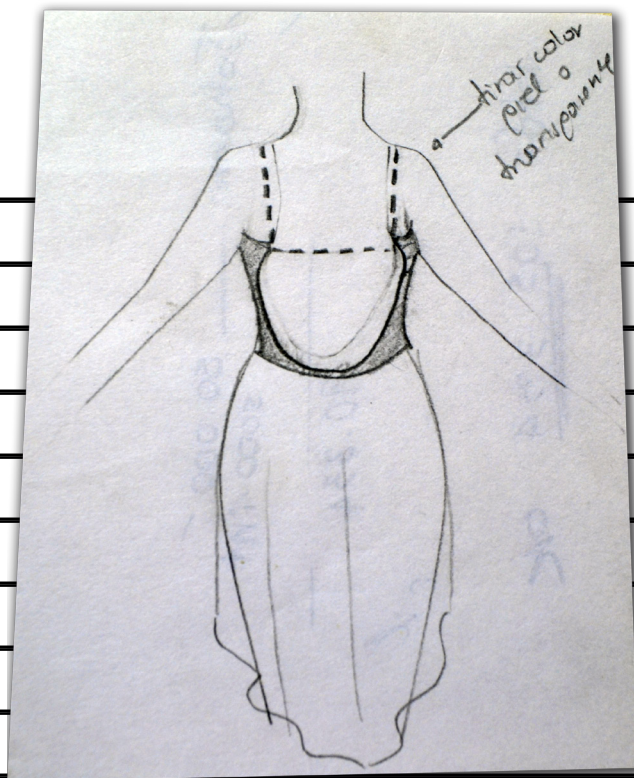
1.1.1.5. Efectos

Todavía es en una etapa muy temprana para tener una visión de los momentos en los que estos efectos pueden aportar dentro de la puesta en escena.

1.1.1.6. Vestuario

En el caso del vestuario inicialmente se propuso algo que se pareciera al body painting, es una malla que no se nota, impresa y decorada, que agilizaría los cambios de vestuario que en este tipo de espectáculos se complica por la velocidad. Se quería hacer parecer que es pintura sobre el cuerpo de los bailarines, pero esta opción no es viable por todo el contacto que tienen los cuerpos en la danza, entonces los diseñadores nos han propuesto esta malla que podría simular el efecto. Como la historia transcurre en medio del tiempo también queremos que haya correspondencia en el vestuario; por lo tanto ciertas épocas históricas como los años 40's en el tango y los 60's en la salsa también ayudarán a darle contexto a los números coreográficos.







LA PERCEPCIÓN DEL ESPECTADOR

Dando un salto al otro lado del escenario encontramos al espectador. Sin él nada de lo mencionado sería posible. Todo está construido para seducir sus sentidos, principalmente su vista y audición.

Según Selden (1960), las razones por las cuales el espectador asiste al teatro son: en primer lugar, divertirse; en segundo lugar, buscan un estímulo “una intensificación de sus afectos y de sus esperanzas (...) entumecidos por la frustración o por la simple rutina” (p.12); y finalmente, una necesidad de “esclarecimiento”, están en la búsqueda de la visión única que el autor y los intérpretes exponen sobre las cuestiones de la vida.

El espectador va al teatro a soñar a través de quienes habitan el escenario, a ponerse en su piel y viajar con ellos a los lugares que les permite ese universo creado por el tiempo que dura la puesta en escena. El pacto que hace el espectador al entrar a un teatro es concebir como posible lo que ve, por esa razón de entrada tenemos la fé del espectador en el intérprete. Una de las coreógrafas de MOMENTUM insiste al decir que como intérpretes, el espectador ya nos entregó sus ganas de creer en lo que se está haciendo y es un deber corresponderle entregándole algo de parte de los artistas.

1. Imaginarios sociales y competencias culturales

Cuando un espectador se ve enfrentado a una multiplicidad de signos en la escena, que han sido puestos allí para acercarlo a una experiencia que pretende trascender lo estético, entran en juego los imaginarios sociales sobre los que se mueve en el plano de la “realidad”, entendiendo el plano de lo escénico como “ficción” (verosímil o no) con unas condiciones particulares que lo diferencian de los demás planos en los que participa.

Lo escénico propone un discurso que se ha construido indudablemente sobre lo conocido pero también sobre lo imaginado. Sobre la posibilidad de recrear en el plano real todo lo que ha sido elaborado por la mente y que puede no corresponderse con lo posible. Es evidente que contiene rasgos de la ideología, los imaginarios sociales y los

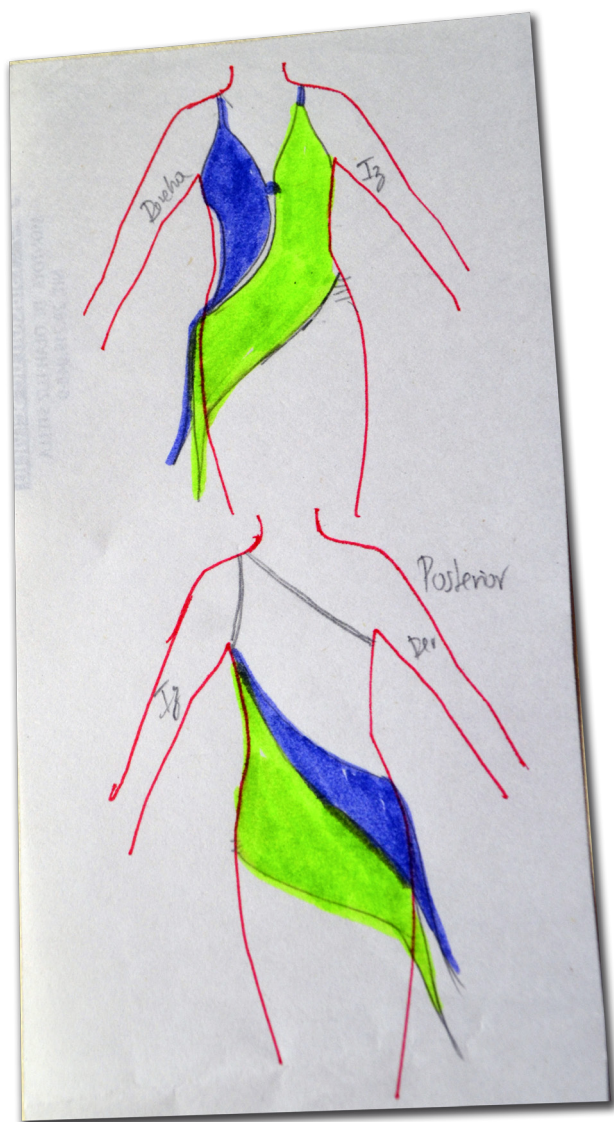
sistemas de valores del emisor del discurso; está inserto en una tradición retórica, literaria, dramática, cultural e histórica, que proporciona buena parte de los códigos culturales, estéticos y escénicos.

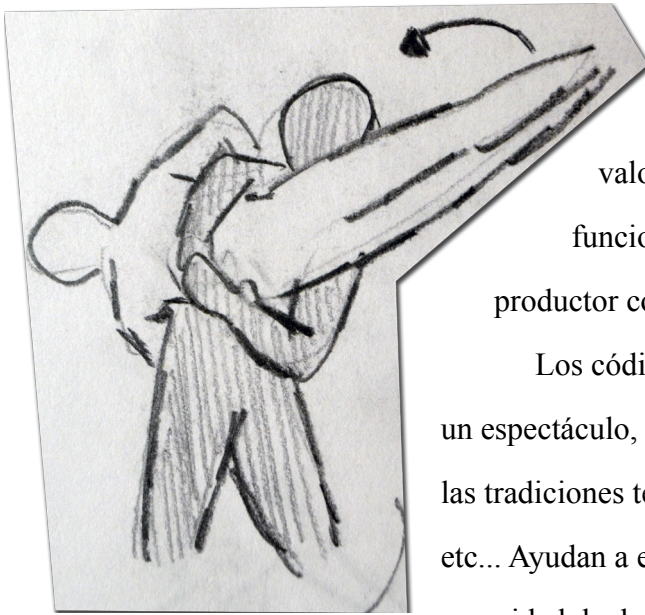
Las puestas en escena son objetos culturales productores de significados, que están enmarcados en un contexto histórico y cultural, por lo tanto están codificados dentro de los códigos legitimados en el sistema cultural del productor y del destinatario potencial. Es labor del productor definir su destinatario ideal para poner los códigos de acuerdo a la competencia con la que cuente o la cultura legitimada del sector al que pertenezca.

El punto de partida con frecuencia puede consistir en la pregunta por lo comunicado- el mensaje- y el imaginario social construido en el texto. Desde la perspectiva del que analiza, el imaginario social está condicionado por el mensaje

es decir, el sentido con el que ese imaginario es comunicado al lector o espectador (...) entendemos el “mensaje” como la propuesta- hipótesis- del intérprete quien desde sus propios códigos estéticos y culturales, construye un posible sentido sobre la base de los indicios que proporciona el texto. El mensaje no es la verdad original, sino una propuesta de sentido unitario que permiten los indicios del texto y códigos del intérprete (Villegas, 2000, p.31)

Los códigos culturales tiene que ver con la recurrencia de ciertos motivos, la clase de lenguaje utilizado, la motivación de los personajes y la aceptación de los mismos. El productor construye un discurso portador de sentido significativo para su espectador ideal. La puesta en escena, como objeto cultural, supone una validación de imágenes de mundo y sistemas de





valores para el productor; estos signos que son representados funcionan para validar los imaginarios sociales tanto del productor como del espectador.

Los códigos dramáticos también son notables a la hora de concebir un espectáculo, estos pasan por el tipo escenario, la clase de iluminación, las tradiciones teatrales, el elenco, capacidad económica de la compañía, etc... Ayudan a entender qué tipo de producto está ante los sentidos. La capacidad de decodificar estos signos muestra si se hace parte de ese

sistema o se está por fuera de él. En el caso de las puestas escena los signos son predominantemente visuales y sonoros.

2. Valores estéticos y estéticas hegemónicas

Los valores estéticos de las puestas en escena están insertos en la vida desde las estéticas hegemónicas, instauradas en la pintura, la literatura, la música, el cine, la televisión y la internet. Cierta tipo de espectador se encuentra expuesto a un régimen visual predominante, conoce los códigos y es competente frente a esta visualidad.

El practicante de una cultura tiene la competencia para utilizar y descifrar esas imágenes, y además, tiene la competencia para asignar a esas imágenes su legitimidad de acuerdo con las diferentes prácticas culturales. El practicante de una cultura sabe qué gestualidad, qué imágenes corresponden a qué prácticas culturales.

Entender la dimensión visual de la práctica cultural como sistema de signos involucra entender el medio de comunicación visual implícito y la condiciones materiales o tecnológicas que hacen posible la visualidad dentro de esa cultura. Algunas de las tareas que implica esta perspectiva son, por ejemplo, que todo sistema cultural involucra un sistema de imágenes o modo de percepción visual del mundo (Villegas, 2000, p.42).

La aceptación de los cánones estéticos implica la inclusión o exclusión de códigos

culturales, por tanto la legitimación o desvalorización de sistemas culturales. El ejercicio de quién ostenta el poder determina gran parte de las prácticas culturales que permanecen y cuáles son desechadas. Aunque persisten algunas prácticas alternativas restringidas que no gozan de reconocimiento.

Ambas puesta en escena (DANKO y MOMENTUM) contienen muestras muy claras de esta visualidad hegemónica, por ejemplo el uso de técnicas digitales de animación y video, heredadas del cine y la televisión. Además las formas en las que se cuentan las historias están relacionadas con formas de narración sobre todo del cine. Somos sujetos expuestos a estos productos y muy seguramente nuestros espectadores lo son igualmente.

3. Percepción y Participación del espectador

El espectador como sujeto que actúa dentro de un sistema cultural está condicionado por su experiencia previa. Pero lo más valioso que puede sentir es una participación emocional con el objeto que observa, es un reconocimiento que permite que el interés no decaiga.

El productor de la puesta en escena cifra su mensaje en los códigos que están dentro de su competencia y el espectador los descifra de acuerdo con su propia competencia cultural para construir un sentido. Por esta razón no existe “una” lectura válida sino una multiplicidad de estas, aunque el director de la puesta en escena procure que la suya sea entendida y asimilada por encima de las demás:

Todo texto supone la potencialidad de varias lecturas o ‘interpretaciones’ mediatizadas por la accesibilidad a sus códigos para la competencia del lector o espectador, por sus códigos de lectura y por el contexto del acto comunicativo. La



validez de las mismas no emerge de una proximidad o lejanía con respecto a un sentido original, sino de la coherencia y la significación de la propuesta dentro del sistema cultural en que se lleva a cabo la lectura (Villegas, 2000, p.105).

El espectador debe construir inmediatamente el sentido de lo que observa, de eso depende que pueda avanzar con la acción que ocurre ante sus sentidos durante una puesta en escena. Como sujeto histórico inserto en una tradición, relaciona lo que observa con los textos canónicos de su sistema cultural, su experiencia y competencia son instrumentos que lo acercan a la interpretación.

Los signos en el escenario provienen de todas partes, desde el aspecto físico del intérprete, el vestuario que lo acompaña, etc. son los insumos que usa el espectador para re-construir (construir una vez más) el universo que está siendo ofrecido a sus sentidos. Las características del espacio son signos que el espectador debe decodificar, además está recibéndolos junto con el desarrollo de la acción y la caracterización de los personajes.

La competencia con respecto a la interpretación y valoración de la puesta en escena específica funciona en relación con la competencia cultural genérica y específica del espectador. A lo que se le une la posición del espectador con respecto a la posición ideológica y el mensaje específico de la puesta en escena en el contexto internacional, nacional o local. En otras palabras, en la puesta en escena son numerosas las variantes que confluyen o mediatizan la experiencia teatral (Villegas, 2000, p.110)

El elemento escénico interpela al observador conocimientos del cine, la pintura, la música, en general de la historia de la cultura visual en su mayoría, para significar lo que hay en escena. Como en el caso de música, que es usada en momentos donde se quiere reforzar el patriotismo o la protesta social asociándola a ciertos géneros musicales.

Entenderemos el mundo posible como la imagen de mundo que funciona como referencia al imaginario social del texto o espectáculo y sirve al lector o espectador como medida de lo posible y esperable dentro de la situación y la



información proporcionada en el imaginario social fundador del texto. El mundo posible del lector o espectador, en consecuencia, funciona constantemente como validador o invalidar de la ‘realidad’ y verosimilitud del mundo ficticio.

El mundo ficticio dramático con que funciona el lector es continuamente comparado con mundo de referencias del lector. Este es construido sobre la base de situaciones, objetos, personajes, espacios, etc., que provienen tanto de la experiencia real como cultural del autor. Esta doble experiencia constituye el mundo real posible y el mundo cultural posible, desde los cuales emerge la clave para decidir qué es aceptable como posible o verosímil en el imaginario del texto. El mundo de referencias del lector o espectador se conforma por su experiencia de la realidad (mundo real posible) y su experiencia de las realidades ficticias que le ha proporcionado la literatura o las artes (mundo cultural posible).

Dentro del proceso de construcción del imaginario que lleva a cabo el lector o espectador la verosimilitud de las situaciones y las posibilidades de continuidad de las mismas de acuerdo con cierta coherencia o “lógica” cumplen una importante función. Esta coherencia y lógica no se funda predominantemente en las normas proporcionadas por la “realidad” de la experiencia del lector en su mundo “real” sino de la configuración de las opciones que permite la “lógica” de los códigos que el lector/espectador acepta como verosímiles, códigos entre los cuales funciona la competencia cultural y teatral del lector o espectador.

El autor dramático y el director de la puesta en escena construyen sus

imaginarios combinando elementos de su mundo real con los elementos del mundo cultural posible dentro de los parámetros que le pueda permitir el mundo cultural de su lector o espectador ideal o potencial. Precisamente la coherencia de los sucesos del mundo dramático emerge de las limitaciones que se le impone en su mundo posible. (Villegas, 2000, p.113)

Lo que permite que el interés del espectador se mantenga tiene mucho que ver con la tensión que existe antes de que se resuelva la acción hacia la búsqueda de la adecuación, como plantea Selden (1960). El contexto cultural es el que brinda referencias al espectador para que considere el mundo posible que se le está ofreciendo a sus sentidos y a su intelecto. El contraste que se da entre los mundos posibles del autor y del espectador, determinado por el contexto del que hacen parte tanto histórico como cultural, es el que determine ese interés.

El espectador ideal o potencial que re-construye este espectáculo es en definitiva alguien cercano a las prácticas visuales del cine y la televisión, con algún conocimiento en historia y literatura. La

forma de narración no lineal es heredada de la literatura, aunque el cine se ha encargado de popularizarla. El cine como poderosa herramienta visual es el que ha logrado que los productores y los espectadores podamos incluir video dentro de la

puesta en escena. Y que en lugar de constituir una competencia con lo que ocurre en el



escenario, se convierta en un elemento que ayuda a narrar.

4. Percepción de los artistas hacia el espectador

Las relaciones que se tejen entre los actores implicados en un espectáculo enriquecen de muchas maneras la experiencia tanto del espectador como de los actores. Todas las contingencias que pueden suceder antes y durante un puesta en escena afectan la forma en que se percibe el éxito de una función.

En lo corrido de las 16 funciones de DANKO se han vivido gran cantidad de experiencias que demuestran cómo un espectáculo es un organismo vivo que se alimenta de las relaciones entre todos los componentes de un espectáculo.

La concentración de los bailarines, el piso donde se va a bailar, el tipo de público, una gran variedad cosas son las que pueden determinar cómo funciona el espectáculo.

Por el lado de los bailarines es fundamental la confianza y la comodidad. El escenario donde se va a bailar es muy importante, si el piso está liso o es difícil deslizarse en él, si tiene camerinos cómodos para los cambios de vestuario rápidos, si tiene telón o patas (las cortinas que hay a los lados del escenario donde el artista espera antes de salir a escena) puede determinar la facilidad con la que se den las cosas. El trabajo de las artes escénicas es siempre de gran atención, son muchas las cosas que pueden y que salen mal durante un show, pero la premisa es que el artista debe solucionar los impases de la mejor manera para no afectar el goce de quien observa la puesta en escena.

La sincronía de todos los elementos es fundamental, desde los artistas hasta los técnicos deben estar atentos a los acontecimientos dentro y fuera de la escena. Los momentos más dramáticos que no pueden ver los espectadores son los cambios de vestuario. Algunos de ellos requieren una gran velocidad porque corren el riesgo de no estar listo en el momento en que empiece la música. En el caso de DANKO es una sola





pista que no se detiene una vez haya iniciado. En algunas ocasiones nos han ocurrido percances como no alcanzar a cambiarse los zapatos, pero esos detalles no son percibidos por el espectador, según algunas preguntas ocasionales que he realizado a los asistentes. Todo ocurre tan rápido que la capacidad de solucionar esas contingencias es lo que determina el éxito. No existe una función en que algo así deje de ocurrir. Pero cada vez nos volvemos más expertos en solucionarlo discretamente.

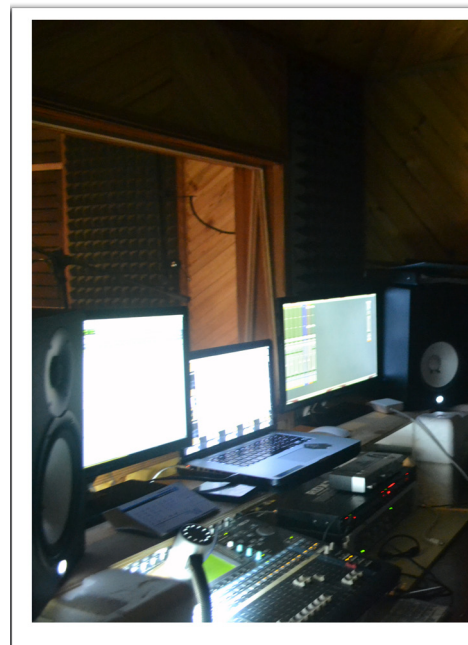
Los bailes de pareja, son gran parte de los números de DANKO, en los que cada integrante tiene una gran responsabilidad para que todo transcurra como debería. Las posiciones que están asignadas en el escenario hacen parte de una planimetría calculada, si alguien no hace su parte, el equilibrio se ve afectado. Si alguien no sale a tiempo, si no se alcanza a cambiar, si la iluminación de escenario no es la adecuada pueden ocurrir incidentes incluso peligrosos.

Los espectáculos son grandes mecanismos que deben estar coordinados para evitar que esas contingencias ocurran y sin embargo nunca se puede salir invictos. En casos puntuales puedo contar cómo existen errores que el público no percibe pero que los artistas notan enseguida. Por ejemplo, en nuestra tercera función alguien dentro de los camerinos vio un vestuario y consideró que estaba mal ubicada, que para que todo funcionara mejor la movió; lo que ocurrió fue que un cambio de vestuario muy rápido no alcanzó a hacerse. Entonces en el momento en que el bailarín debía salir a escena no estaba listo y uno de los que acababa de entrar tuvo que salir a reemplazarlo para que no se notara su ausencia en un solo de pareja.

Incluso la iluminación ha jugado malas pasadas en varias ocasiones: una vez por el uso excesivo del strober uno de los bailarines en medio de sus acrobacias casi termina cayéndose por fuera del escenario. O en medio de un tango grupal cuando las parejas

cambian de compañeros un black out (cuando todo el escenario queda sin luces) casi provoca caída de los bailarines que estaban girando y desplazándose cuando la luz de repente se apagó.

Otro factor importantísimo es la relación que se establece con el público, ese intercambio de energía es parte importantísima de lo que determina el éxito de una función. El artista siempre sale a escena dispuesto a compartir su interpretación, la forma en la que el público lo recibe y lo comunica por medio de sus aplausos y risas, puede exigir más al artista o puede hacer que renuncie al hecho de conectarse con quién lo está viendo. Si el público no se divierte o aplaude es probable que el espectáculo no resulte bien, esa carencia hace que el artista se desanime; mientras que un público que aplauda y reaccione a lo que ocurra en el escenario motiva a los artista, que harán su trabajo con mayor placer.



5. Legitimación de las puestas en escena

Se puedo adelantar una de las grandes conclusiones sobre la forma como las tecnologías cambian las relaciones en la puesta en escena. Sin desconocer que en varios ordenes se dan cambios, se toma el riesgo de decir que estos cambios no obedecen exclusivamente a la tecnología que entra en juego durante la puesta en escena.

Estos cambios, que más adelante serán enunciados, son profundos dentro de la manera de producir y consumir cualquier tipo de producto. Es la relación con el mundo la que se ha visto afectada y evidentemente eso se traduce en la puesta en escena.

Se cree también que son los productores de las puestas en escena quienes eligen incluir tecnología para legitimar la práctica escénica. Los espectadores están en contacto cada vez más constante con estos elementos y esto ha alterado nuestra relación con el mundo mismo; nuestra concentración ha disminuido y existe una necesidad de saltar entre focos de atención como lo hacen los internautas en la web. Esto es llevado a las puestas en escena con el ánimo de darles un estatus, de ofrecer al espectador lo mejor de ambos



mundos. Desde luego existen transformaciones específicas pero la más importante ha ocurrido en la manera de percibir y relacionarse con el mundo en todos los aspectos.

Claudia Villegas-Silva (2012) en sus tesis *Tecnologías en escena: Del teatro multimedia al teatro cibernético en España y las Américas* expone que el surgimiento de nuevas tecnologías y su utilización en la puesta en escena dan origen a nuevas formas y prácticas teatrales y nuevas formas de percepción. Destaca varios puntos, algunos que ya se habían contemplado antes de leer esta tesis. En general coinciden en las consecuencias de incluir la tecnología en las prácticas escénicas, aunque a Villegas-Silva le interesa el teatro y a este trabajo de grado la danza.

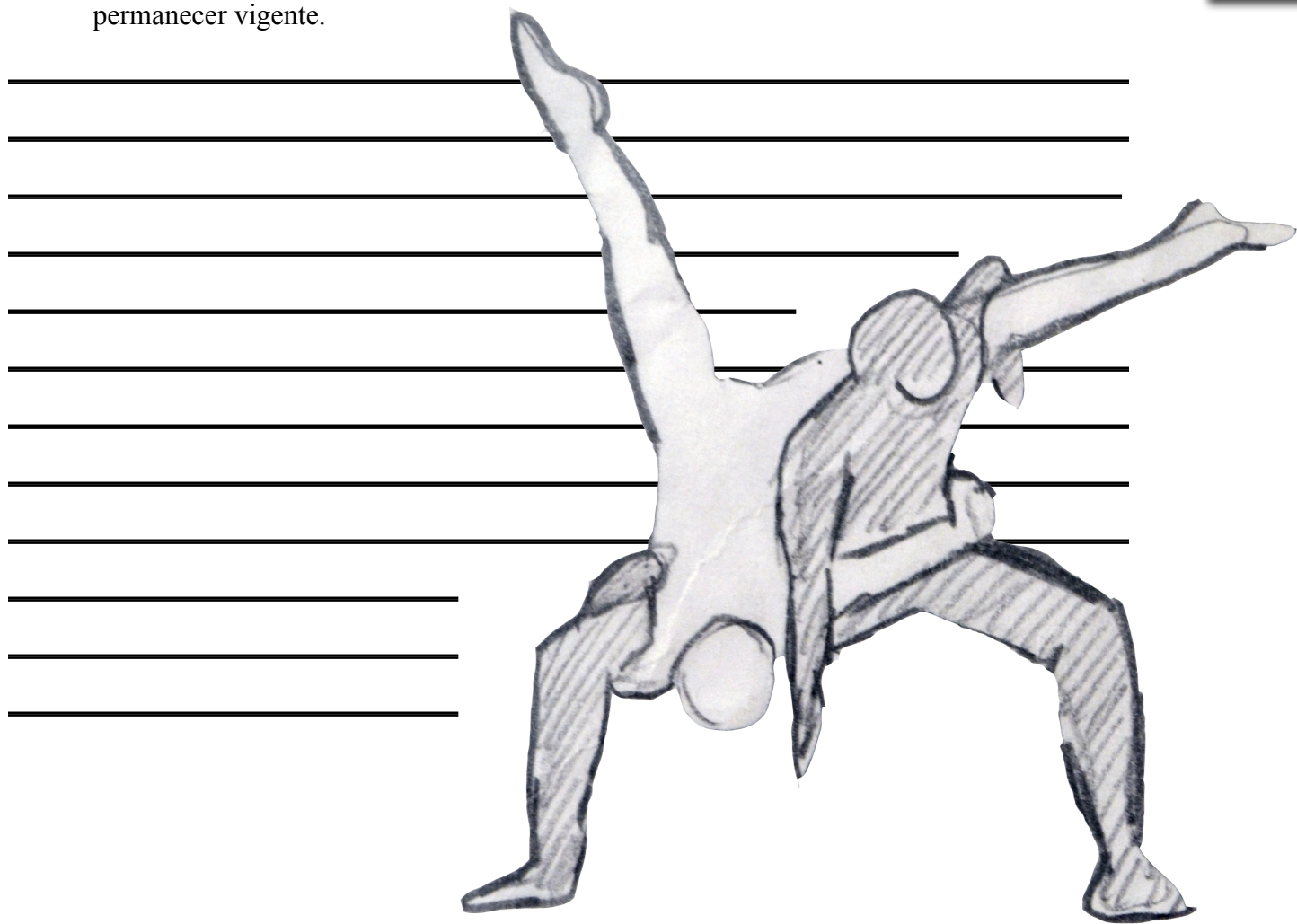
La tecnología se ha convertido en la nueva fórmula para comunicar el mensaje de los productores escénicos. Cómo lo señalaba anteriormente, es la manera actual de atraer al público a los teatros, las prácticas escénicas se valen de este elemento desde siempre. La tecnología conforme avanza cambia los modos de narrar y con esto renueva los modos de percepción que conllevan a nuevos desafíos, resueltos con nuevas tecnologías. La puesta en escena siempre ha sido un conjunción de disciplinas, en las últimas décadas se ha incluido una nueva: el video.

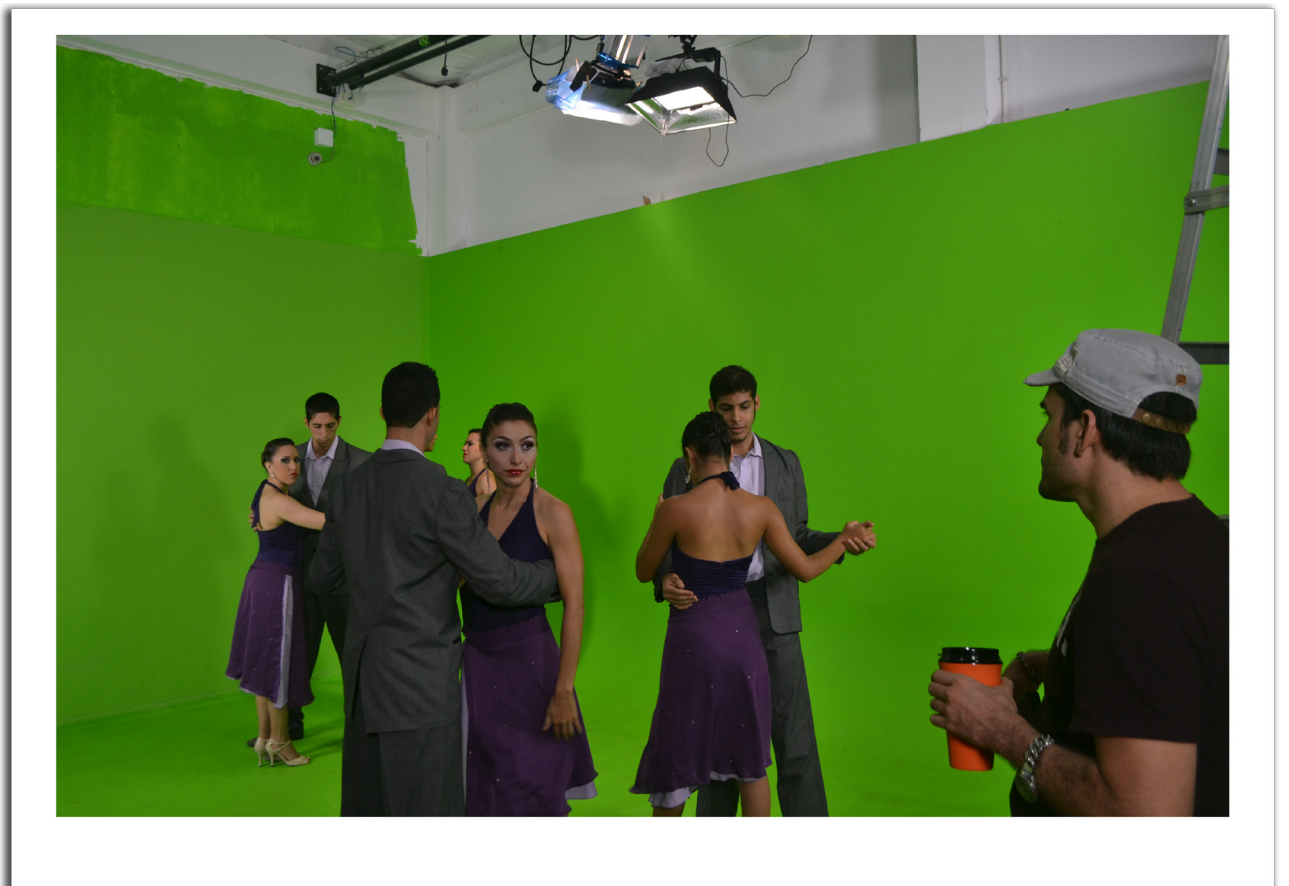
Cambio en la representación que se transforma de lo naturalista a lo simbólico. Las puestas en escena en este sentido simplifican los elementos que se encuentran en el escenario y los cambian por video proyecciones, a manera de símbolos, el espectador que acepta el pacto de verosimilitud con el espectáculo y ya no hace falta la reconstrucción concreta en los espacios escénicos. Esto propone un cambio en los modos de narrar. Las transformaciones incluyen no solo el espacio sino el tiempo, un elemento que se ve profundamente alterado con la incursión de estas nuevas tecnologías en los escenarios. El cuerpo orgánico del intérprete encuentra su contraparte digital, otra arista de los cambios

importantes.

Nuevos signos se incluyen en las prácticas escénicas. Estas prácticas son extremadamente visuales, el recurso de las imágenes y el video afirma esta tradición visual. Ahora con muchas más herramientas para disponer al narrar, traídas de la cultura televisiva, cinematográfica y de los medios de comunicación, elementos de renovación en los espectáculos de danza y teatro.

Ingenuamente se creía al iniciar este trabajo que la tecnología transformaba la puesta en escena, sin contemplar que transformaba a la vida misma, y por consecuencia a la puesta en escena como un reflejo de la vida, como el lugar donde se representan las relaciones y las transformaciones sociales. Ahora se puede decir que la tecnología es responsable de transformaciones mucho más profundas y trascendentales que las apreciadas en la puesta en escena. Las relaciones con el mundo y con los demás, difícilmente volverán a separarse de los artefactos tecnológicos. Por eso la puesta en escena evoluciona para incluirlos, para no quedar atascada en épocas anteriores, para permanecer vigente.







CAPITULO 4

TRANSFORMACIONES DE LA PUESTA EN ESCENA

Para concluir la investigación se puede decir que las transformaciones se dan en cada una de las partes que conforman un espectáculo. Barba (2014) identifica tres tipos de relaciones sobre las que se da la interpretación escénica: 1) Entre lo visible y lo invisible, es decir entre lo que puede ser visto y lo mental, que corresponde a las motivaciones y construcciones del actor, esta relación es del actor con sí mismo; 2) Entre el actor, el espacio, el tiempo, las luces, el vestuario y sus compañeros de escena, el actor debe realizar transformaciones entre objetos y sujetos que lo acompañan, cada cosa dentro de la escena es una presencia activa que merece alguna reacción; 3) Entre el actor y el público: “Es el tejido que revela patrones, matices, colores, dibujos; es la mina de la cual cada espectador va a extraer los significados. Es el nivel en el cual hay una elaboración precisa por parte del bailarín/ actor para crear imágenes, asociaciones en el espectador, para dirigir su (a)tens(c)ión hacia perspectivas inusuales o inesperadas. Es en este nivel donde aparece la significación y donde el actor seduce al espectador, lo hace reaccionar, lo induce a pensar, se transforma en la causa de su deseo” (Barba, 2014)

Cada relación se ve transformada con este nuevo modo de construir la practica escénica: en la forma de producir, de consumir y en la obra misma.

Nuevas formas de percibir reclaman un cambio en la forma de concebir la puesta en escena, la experiencia debe llenar las nuevas expectativas de usuarios acostumbrados a la velocidad que representa en sus vidas el uso de internet, que ya bastante rapidez había agregado a la vida sin contar ahora con el uso de teléfonos inteligentes. La mente tiende a funcionar a modo de hipervínculos, saltando de una cosa a otra y sin quedarse mucho tiempo en una sola función. Los productores de espectáculos deben ser conscientes de esto.

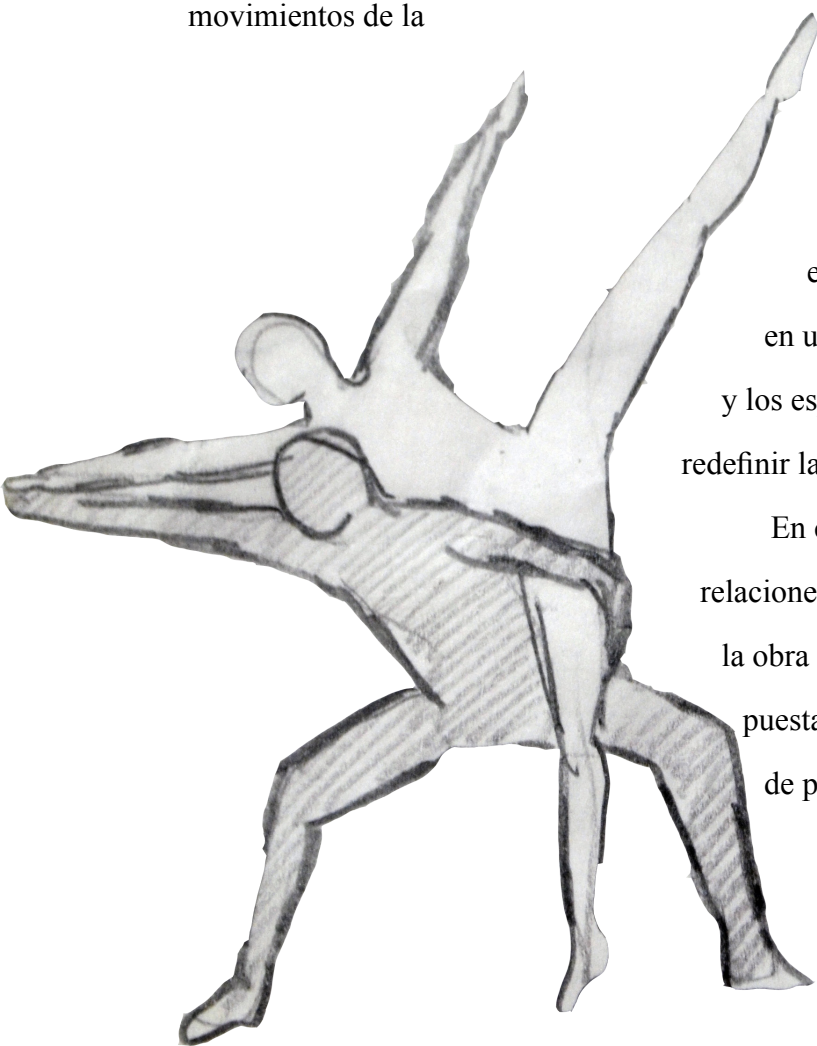
Sobre la forma de consumo, Cotaimich (2008) describe en su trabajo El impacto de las nuevas tecnologías en la puesta en escena. La estética dialógica como desafío estético, poético y político cómo la hibridación de técnicas, géneros y recursos que toca los límites entre ciencia, arte y tecnología (desde los 60's) ubica en una nueva posición al espectador frente a los modos

de consumir. Se propone un cambio en la manera de percibir del espectador debido a que se encuentra bombardeado por una infinidad de sensaciones, desde lo visual, auditivo, etc. Pavis (citado por Cotaimich, 2008), plantea “una nueva kinestésia (o cinestesia) dando lugar a una experiencia de síntesis corporal en el espectador, que se opone a su sistema habitual de referencia, fundado en la alianza del tiempo, el espacio y el cuerpo”(p. 5) El cuerpo del espectador es seducido por nuevas sensaciones, pero se cuestiona por qué esta experiencia está en contra del sistema de referencias del público. Por el contrario creo que más que nunca la tradición visual y las referencias del sistema cultural al que pertenecen los espectadores entran en juego para hacer de una decodificación de la puesta en escena propuesta.

Sobre la forma de producir, Villegas-Silva (2012), en un recorrido por los realizadores latinoamericanos, se ha topado con la perspectiva de Ramón Grifféro que destaca el aporte del cine a las puestas en escena actuales. Los conceptos manejados en la industria cinematográfica han sido útiles para explorar las nuevas formas de narrar: el ritmo del montaje, la fragmentación de la mirada en planos, encuadres y ángulos, los movimientos de la

cámara, el manejo de la temporalidad por medio de la elipsis, la perspectiva desde la cual se cuenta, etc. El cine ha impregnado las practicas estéticas de este siglo y del anterior, se ha convertido en un lenguaje común entre los productores y los espectadores, del cual pueden valerse para redefinir la puesta en escena.

En conclusión, las transformaciones que sufren las relaciones no solo afectan al autor y al espectador, sino a la obra misma. Se replantea la forma de escritura de las puestas en escena, reclamado por las nuevas formas de percibir. Insertando en la experiencia una gran





cantidad de signos de otros sistemas diferentes al teatral, de convenciones tan arraigadas en las prácticas escénicas tradicionales.

Además se dan otras transformaciones en este encuentro entre cuerpos y artefactos tecnológicos. La experiencia del espectador frente a una propuesta escénica es enriquecida por su capacidad de seleccionar, transformar e interpretar; es decir, esta relación siempre es interactiva. Como dice Rancière (2010) “son a la vez espectadores distantes e intérpretes activos del espectáculo que se les propone”, todo lo que seleccionan lo hacen desde lo que conocen, recuerdan o inventan. El autor tiene la pretensión de mostrar algo, pero el espectador puede ver cosas que el autor no consideró en primer lugar, no existe correspondencia completa entre el autor y el espectador. Aquí se puede ver la riqueza de la obra que ha sido re-

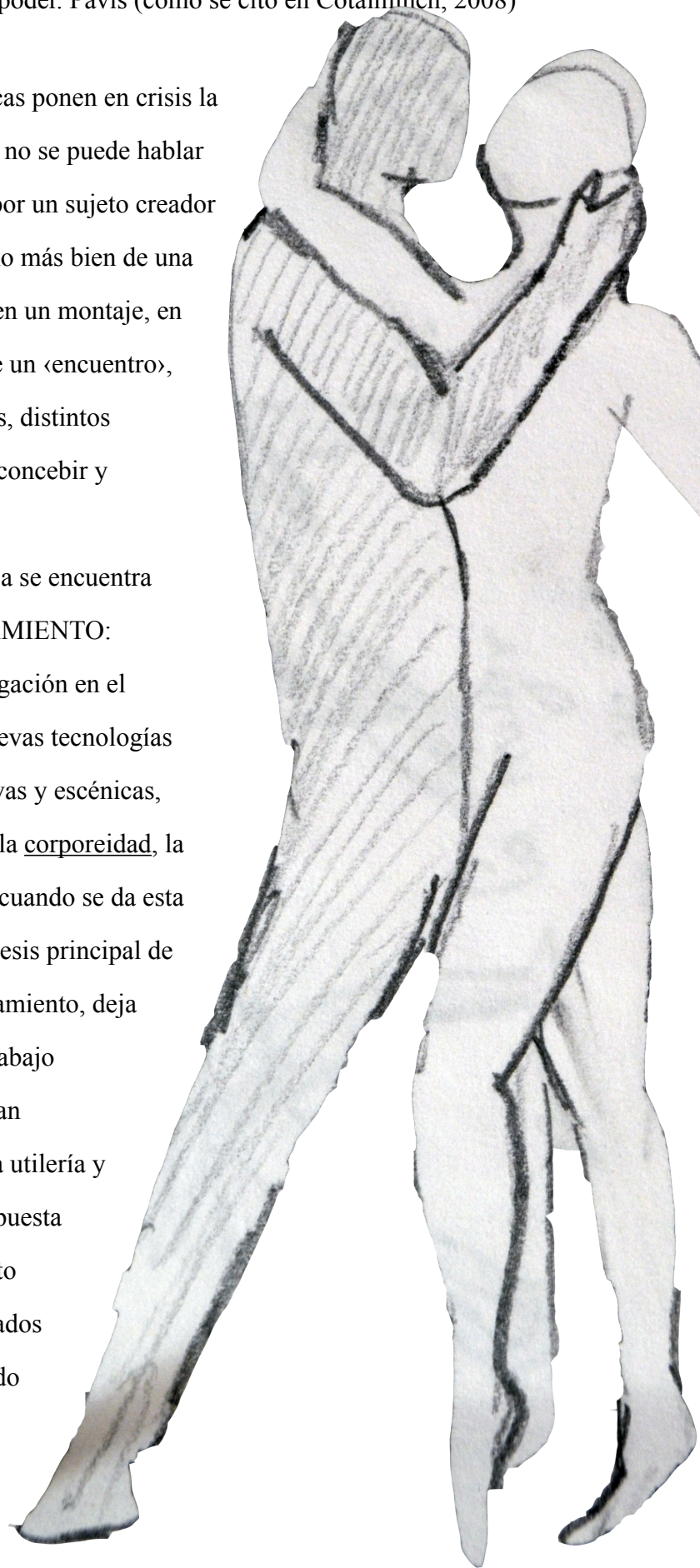
creada una vez más por cada persona que interactuó con ella. Se encuentra una coincidencia con Rancière cuando afirma que es el anonimato que nos hace a todos iguales. Cuando se está frente a una puesta en escena, la capacidad de percibir cada uno a su manera es lo que enriquece la experiencia, incluso cuando el cuerpo del actor en escena ha sido reemplazado por proyecciones.

Toda la estructura se ve alterada, no solo desde la técnica, sino también desde la forma misma de creación y los sujetos implicados. La primera transformación que he identificado, es

por tanto política, cambian las relaciones de poder. Pavis (como se citó en Cotaiminch, 2008) afirma que:

Las nuevas tecnologías mediáticas ponen en crisis la noción de puesta en escena, en tanto ya no se puede hablar de un mensaje homogéneo controlado por un sujeto creador que garantiza la coherencia estética, sino más bien de una transformación de la práctica escénica en un montaje, en una práctica significativa, que promueve un «encuentro», un diálogo entre distintas subjetividades, distintos soportes y distintos modos de percibir, concebir y construir el mundo.

La siguiente transformación que interesa se encuentra señalada en el estudio como EL DESCENTRAMIENTO: CUERPO-DANZA-INTERACTIVIDAD Indagación en el territorio de la interactividad y el uso de las nuevas tecnologías aplicadas a las prácticas corporales, compositivas y escénicas, Ceriani (2010) identifica un cambio radical en la corporeidad, la forma de entrenar y poner en escena el cuerpo cuando se da esta reconfiguración entre lo virtual y lo físico. La tesis principal de este estudio es que el cuerpo sufre un descentramiento, deja de ser el único elemento que comunica. Este trabajo considera que nunca ha sido el único, ya existían elementos como la iluminación, el vestuario, la utilería y la escenografía, que cuentan algo dentro de la puesta en escena. Sin embargo asistimos a un momento donde los cuerpos también pueden ser proyectados e interactúan con muchos más elementos cuando



están en escena: “el cuerpo en movimiento debe aprender a interactuar con imágenes, sonidos, espacios, textos, videos, luces, en fin”(Ceriani, 2010, p.18). Se advierte en este estudio la concepción de cuerpo que evoluciona de una visión instrumental a la conciencia de que el cuerpo es el lugar en que se

manifiestan las ideas. “Concebir el cuerpo como un territorio de cambios, de procesos, lo coloca en un permanente diálogo con un entorno más amplio” (Ceriani, 2010, p. 17). Se puede asegurar

que en la historia del teatro el cuerpo siempre se ha considerado el lugar donde se da la interpretación, sólo que al cambiar el entorno es inevitable que la transformación se manifieste en el cuerpo.

Finalmente el tercer cambio que interesa es la temporalidad. Este elemento se altera y por consecuencia altera las relaciones que se tejen en este tipo de practicas. “Cada innovación tecnológica nos enfrenta a un nuevo modo de producción de espacio y de tiempo, en donde hoy, más que un enfoque desde la proximidad, prevalece un enfoque desde lo instantáneo, un espacio y un tiempo actualizable” (Ceriani, 2010,p. 26).

Estas transformaciones afectan el modo de producir espectáculos, si se quiere estar a la vanguardia de la innovación. Pero pueden aplicarse a ámbitos mucho más grandes, las relaciones con el cuerpo, el tiempo y el espacio han sido reconfigurados cuando se vinculan con la tecnología.

1. El cuerpo como la obra misma

Todo lo expresado en la puesta en escena se vale del cuerpo del intérprete y todo lo percibido ocurre a través del cuerpo del espectador. Existe una preocupación de lo que ocurre con esos cuerpos cuando la tecnología entra a hacer parte de la ecuación. En las diferentes disciplinas artísticas el artista tiene una relación única con la obra del arte. En el caso de los artistas plásticos la obra se puede diferenciar



claramente del artista, porque está en un soporte físico que se puede apreciar y permanecer a través del tiempo. En el caso de la música la obra está mediada por los instrumentos, pero para el resto de las artes escénicas como el teatro y la danza el artista es la misma obra. Esta sólo puede ser plasmada en el momento en que el artista se mueve en la escena y entra en contacto con los otros artistas y con el espectador.

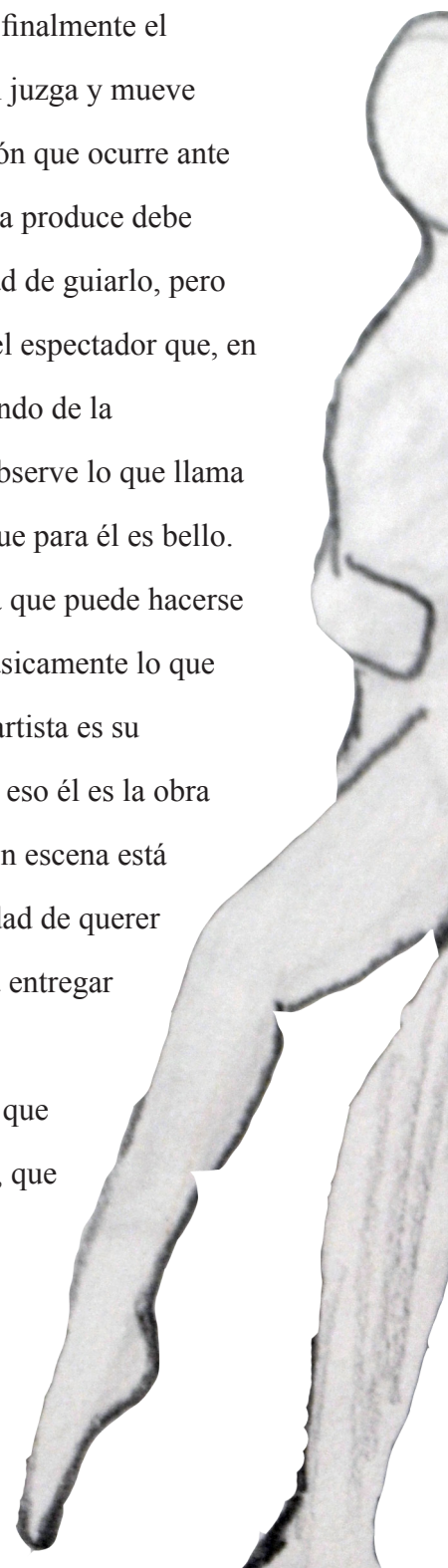
Las artes escénicas no pueden ser puestas en marcha sin este último elemento, tan

fundamental. Es finalmente el espectador quién juzga y mueve todo la producción que ocurre ante sus ojos. Quién la produce debe tener la capacidad de guiarlo, pero está en manos del espectador que, en el intrincado mundo de la interpretación, observe lo que llama su atención, lo que para él es bello.

La crítica que puede hacerse de las artes es básicamente lo que

tiene que ver con los aspectos técnicos, porque lo demás que pone el artista es su interpretación, su visión de la propuesta del coreógrafo o director, por eso él es la obra en sí mismo. Cuando el espectador escoge hacer parte de una puesta en escena está entregando a los artistas lo que podríamos a llamar su fé, esa posibilidad de querer creer en lo que está ocurriendo en escena. El artista debe tomarlo para entregar un sentido a quien observa.

Toda obra dramática lleva dos diálogos: el exterior- necesario, que consiste en palabras que acompañan y explican la acción, y el interior, que el espectador captará no en las réplicas, sino en las pausas; no en los gritos, sino en los silencios, no en los monólogos, sino en la musicalidad de los movimientos plásticos (Meyerhold, 1975, p. 39).



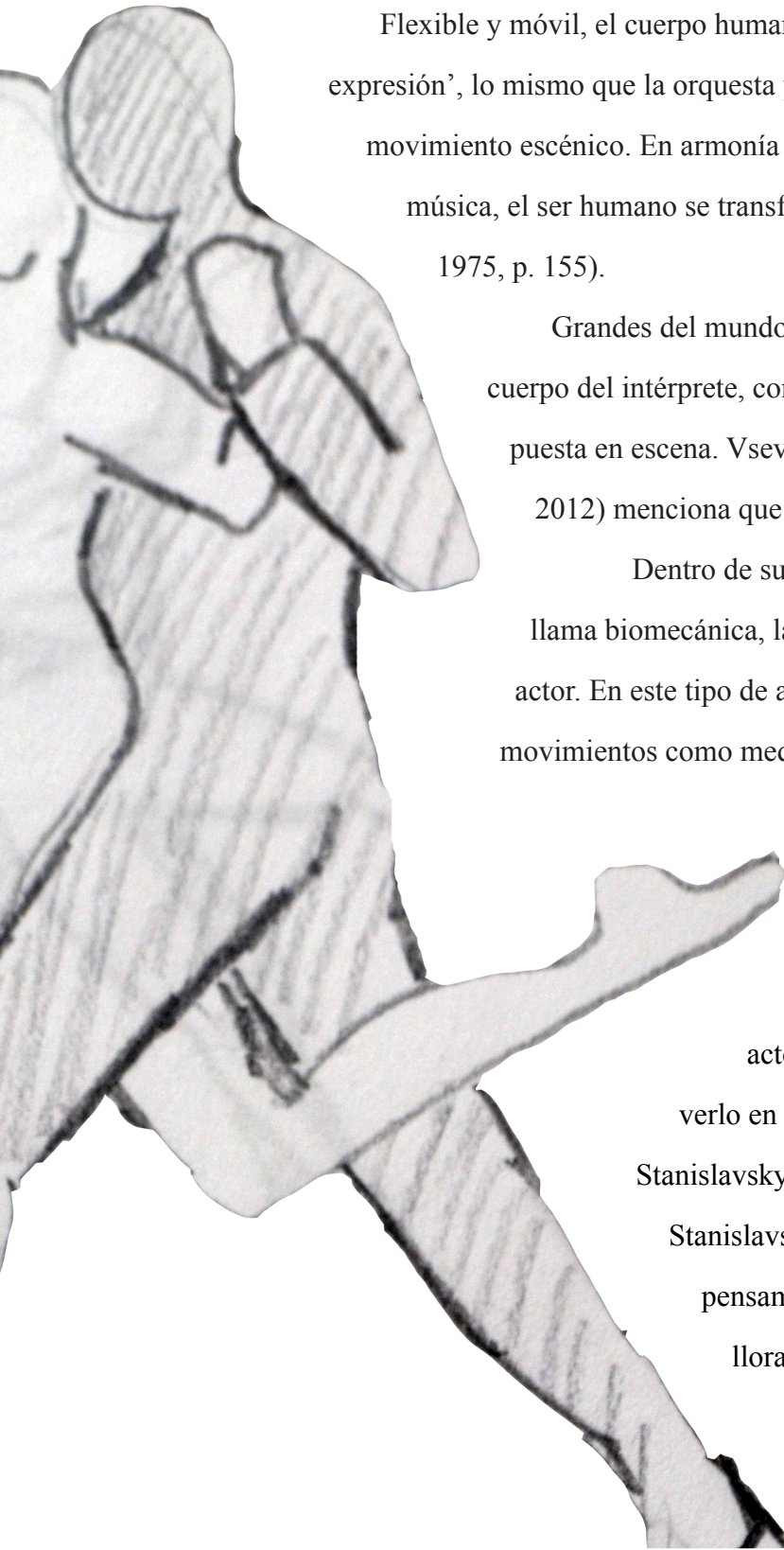
Finalmente es el cuerpo del artista lo que conduce la acción, aunque esta responsabilidad ahora es compartida con un potente elemento como el video. El cuerpo del intérprete siempre se ha considerado el principal elemento de la puesta en escena, no se cree que sea desplazado si la tecnología está presente. Buena parte de estos dispositivos usados en escena están al servicio de estos cuerpos en movimiento y no adquirirían sentido sin ellos.

Flexible y móvil, el cuerpo humano se transforma en un ‘instrumento de expresión’, lo mismo que la orquesta y el decorado, participa activamente en el movimiento escénico. En armonía con el decorado, en consonancia íntima con la música, el ser humano se transforma, también, en obra de arte (Meyerhold, 1975, p. 155).

Grandes del mundo del teatro han prestado todo su interés al cuerpo del intérprete, como instrumento indispensable para lograr la puesta en escena. Vsevolod E. Meyerhold (citado por Villegas-Silva, 2012) menciona que:

Dentro de sus numerosas contribuciones está lo que él llama biomecánica, la que es una estrategia de entrenamiento del actor. En este tipo de actuación el actor no busca utilizar sus movimientos como medios de manifestación de los sentimientos o emociones sino como realizaciones de decisiones conscientes, generalmente dictadas por el director.

Para entender bien la relación entre el actor y el método de la biomecánica es preciso verlo en el contexto de los planteamientos de Stanislavsky y su teatro de emoción y naturalismo. Stanislavsky esperaba del actor ser lo más real posible, pensamiento que se centra en lo emotivo-en el poder llorar como se estuviera realmente llorando, o



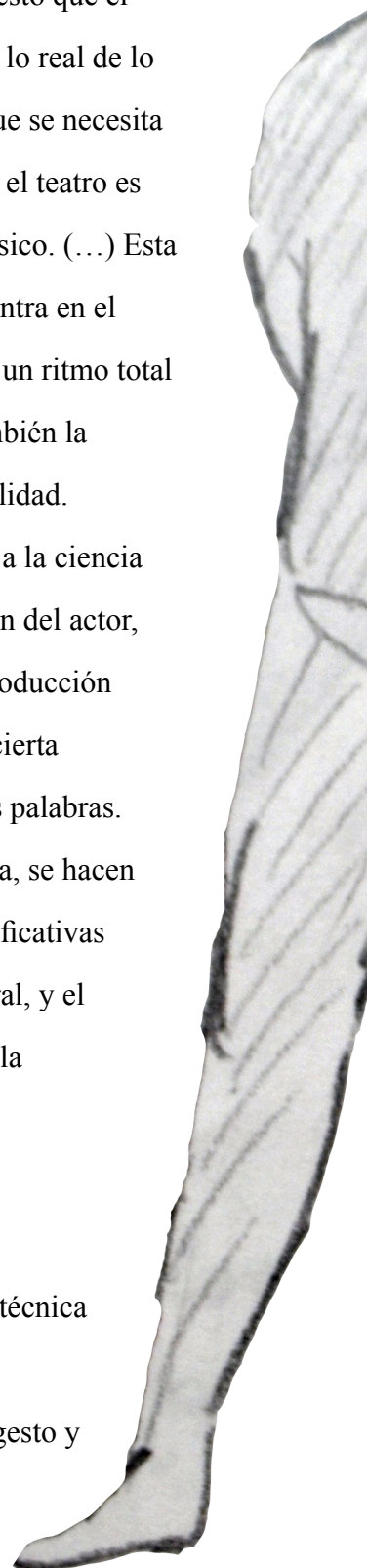


riendo o sufriendo. En cambio, Meyerhold, enfatiza el centro físico del actor, dando por supuesto que el actor ya conoce lo real de lo emotivo, y lo que se necesita para hacer vivir el teatro es un teatro más físico. (...) Esta fisicalidad se centra en el

movimiento de diferentes acciones que tienen la capacidad de proporcionar un ritmo total a los espectáculos. Para él, el proceso actoral es una ciencia, como lo es también la escenografía. Tal como el cuerpo proporcionan un ritmo y su propia musicalidad. Meyerhold es el primero en darle el nombre de *scenovedenie* o *escenología* a la ciencia de la escena que estudia la dramaturgia, la puesta en escena, la interpretación del actor, la escenografía, en una palabra, todos los elementos que contribuyen a la producción del espectáculo. La escenografía también debe representar la obra creando cierta musicalidad, la cual, en el nivel simbólico, reemplaza la necesidad de tantas palabras.

Aunque todas las contribuciones de Meyerhold, de una manera u otra, se hacen presentes en las prácticas de teatro multimedia, probablemente, la más significativas sea el entender la puesta en escena como representación simbólica, no natural, y el énfasis en crear la sensación de la obra representada a través de la unión de la escenografía, la música y la imagen. (p.35).

Otro gran maestro de teatro, Jaques Lecoq (2003), trabaja el cuerpo como herramienta de movimiento. En su libro *El cuerpo poético* habla de sus técnicas de entrenamiento que comprenden métodos como la transferencia, dónde pasa de una técnica teatral a una expresión dramática (justificación dramática de las acciones físicas), ampliación y reducción del gesto, economía de los movimientos, interrelación del gesto y



la voz, método de los condicionantes (de espacio, de tiempo y de número). Considera al movimiento mucho más que un simple recorrido o desplazamiento, es la dinámica que genera la puesta en escena “el movimiento, expresado por medio del cuerpo humano, es nuestra guía permanentemente en este viaje de la vida al teatro” (Lecoq, 2003, p.34). Para este autor es de gran importancia la improvisación, esta es la base de una buena actuación, considera que por medio de ella se puede llegar desde una transposición, sin exageración y con mayor fidelidad a la realidad a una actuación “Cuando se es consciente de la dimensión teatral, el actor da -para un público- un ritmo, una medida, un tiempo, un espacio, una forma a su propia interpretación” (Lecoq, 2003, p.51)

Lecoq (2003) habla además de un cuerpo diferente, un cuerpo que pertenece a los espectadores. Lo llama cuerpo colectivo, con el que se percibe la puesta en escena y el movimiento, entendido como dinámica:

Lo importante es reconocer las leyes del movimiento a partir del cuerpo humano en acción: equilibrio, desequilibrio, oposición, alternancia, compensación, acción, reacción. Y estas leyes se concentran tanto en el cuerpo del actor como en el del público. El espectador sabe perfectamente si en una escena hay equilibrio o desequilibrio. Existe un cuerpo colectivo que sabe si un espectáculo está vivo o no. El aburrimiento colectivo es una señal del “no-funcionamiento” orgánico de un espectáculo (p. 41).

Es tal la responsabilidad del intérprete en escena, llámese actor o bailarín, que en palabras de este autor

“cuando un actor levanta un brazo, el público debe recibir un ritmo, un sonido, una luz, un color” (Lecoq, 2003, p.83) y el instrumento del que se puede valer es su propio cuerpo que conduce toda la acción en la escena.

El estudio de Alejandra Ceriani (2010) apunta:

La noción genérica de corporalidad se ha ampliado, la excitación a nivel físico y psíquico de las percepciones auditivas, visuales y táctiles se muda a medida que se expanden sus conexiones, produciendo nuevas prácticas visuales, sinestesias ancladas no solo en la propia producción estética sino en la captación consumada por un nuevo espectador (p.4).

Este estudio hace un esfuerzo por mencionar cambios importantes que se observan en la práctica escénica. El primero de ellos es el descentramiento del cuerpo como elemento que comunica en la puesta en escena. Como consecuencia evolucionan las formas de creación del movimiento, es resumen a la forma en que se produce danza de manera convencional. Durante toda la historia han sido necesarios que los artistas cumplan con ciertas competencias técnicas para poder ser considerados en esa categoría, ahora se les exige conocer nuevas técnicas.

El elemento de la interactividad aparece mientras se introduce el artefacto tecnológico, como si fuera algo nunca antes experimentado, cuando bien sabemos que es un requisito necesario para la comunicación. Para Rancière, la interactividad no es algo que hayan fundado las artes modernas, a pesar de que se han aprovechado de ese término para hacer más llamativa la innovación que pretenden. Ese término se encuentra intrincado con toda relación humana, donde se debe tener una mínima “interacción” que está mediada por signos. Esta relación que plantean las nuevas formas de arte, aunque es innovadora por estar atravesada por elementos tecnológicos que se convierten en un tercer elemento con el que se confrontan los otros dos, el autor y el



espectador, mantiene la forma de interpretar común para todo tipo de arte, incluso para todo tipo de comunicación.

La apreciación del cuerpo bajo la luz de las nuevas posibilidades que otorga la tecnología transforma al cuerpo del intérprete y traslada el objetivo de la puesta en escena de contar a construir imágenes, se llama 'teatro-danza' o 'teatro-imagen', las exploraciones someten al cuerpo a cambios notorios para el espectador:

En muchas ocasiones, se produce un desmembramiento del cuerpo del actor o actriz y un miembro – una mano, el pie, la cabeza, un brazo- se apodera del escenario y, por medio de la iluminación u otros procedimientos, se excluye tanto el escenario como el cuerpo de los participantes (Villegas, 2000, p.)

Pareciera para algunos que la corporalidad es un concepto opuesto al de tecnología, por eso este trabajo se detendrá a revisar esta afirmación.

1.1. Oposición cuerpo- tecnología

En esta investigación se ha reconstruido cómo la puesta en escena se sirve del cuerpo pero también de otras herramientas que provee la tecnología para crear un sentido dentro del escenario, todo lo que ha sido puesto allí tiene una función de narrar. Una de las grandes preocupaciones cuando se encuentran el cuerpo y la tecnología en escena es la pugna que se puede dar entre estos dos elementos, para ganar mayor poder cuando se enfrentan en el mismo espacio.

Se cree que el cuerpo, como dice Lecoq, es quien conduce la acción y la tecnología refuerza las propuestas, el cuerpo así sea proyectado es



quien adquiere mayor importancia. La tecnología amplía las posibilidades en las que el cuerpo puede ser presentado y percibido. No se cree que se este acercando a un desplazamiento total del cuerpo sobre el escenario. Este desplazamiento es apenas parcial, sino se estaría



asistiendo a una sala de cine, en lugar de una de teatro. La cercanía de los cuerpos y la correspondencia del cuerpo del espectador en el del intérprete nos arrastra a estos lugares. Los productores están preocupados en fortalecer esa relación que se ha visto atravesada de manera frontal con la tecnología cotidiana, los cuerpos se han separado por la televisión, el cine, internet y la capacidad de tener todo esto en la palma de la mano, literalmente. La personas se esfuerzan en encontrar formas de juntarnos de nuevo, de ofrecer corporalidad y tecnología juntas en las puestas en escena. Se vuelve incluyente la propuesta y actualiza la lógica de ir a los teatros, nuevamente podemos juntarnos sin separarnos de la tecnología.

No se cree en una oposición. Por el contrario se legitiman los cuerpos en el uso de tecnología y viceversa. El cuerpo del intérprete tiene nuevos desafíos, ya no se cree que sea tan radical el cambio que plantea este tipo de puesta en escena. Esta vinculación es una mera consecuencia de las transformaciones en las relaciones sociales, un reflejo de lo que ocurre fuera de los teatros.

La tecnología es un actor social transformador, como lo es en el escenario, eso sin convertirse en un elemento de mayor importancia. Mantener equilibrada la puesta en escena es el objetivo, sin poner el cuerpo del intérprete por debajo de la tecnología o al

contrario, aunque se puede creer que la balanza siempre estará ligeramente inclinada hacia la corporalidad. Josef Svoboda, analizado por Villegas-Silva (2012), es conocido por ser de los primeros en impulsar el encuentro tecnología- cuerpo en el teatro:

Se considera que su contribución clave al desarrollo del teatro fue el uso de la proyección cinematográfica en el teatro (...) El uso de proyecciones no es para contextualizar al espectador, ni para dar información. Las proyecciones en sí son personajes y actores en el espectáculo, por lo tanto existe una relación intrínseca entre la tecnología (luz, proyecciones, filmes, etc.) que no permite que la obra sea completa sin su uso. El modo de representar al actor y su cuerpo orgánico junto a la tecnología (inorgánica), dándole la misma importancia en cuanto al espacio, el tiempo y el mensaje de la obra, es un aspecto clave en el desarrollo del uso de tecnologías en escena como primeros pasos a un teatro digital, cibernético, interactivo y virtual.

Por otra parte, hay que entender que cada espectáculo es una invitación a experimentar juegos de percepción entre lo orgánico (el cuerpo y su espacio corporal) y lo inorgánico (tecnología, espacios arquitectónicos, puestas teatrales (p. 41)

La tecnología como un personaje de la puesta en escena contiene valiosa información sobre lo que el director quiere contar. La video-proyección está para acercar al espectador a la narración, no para alejarlo del intérprete. Ambos elementos en escena aportan signos que son decodificados por el público que observa atento, buscando unir



cada una de las partes y así entender el sentido global de la puesta en escena.

Los espectadores están recibiendo la acción del intérprete y de la video-proyección al mismo tiempo, no conocen ni pueden comparar lo que sería la puesta en escena en ausencia de alguno de los dos elementos. Se cree que ni siquiera el director puede concebirlos por separado, por qué sólo unidos puede lograr guiar a quién observa hacia su punto de vista, aunque no haya **correspondencia exacta entre esta visión y la de los espectadores.**

2. Tiempo y relaciones de poder

Además del cuerpo, los cambios se dan también en el tiempo y las relaciones de poder de la puesta en escena. Barbero advierte un nuevo cambio que transforma las relaciones en el mundo, y también en el arte. Para este trabajo su gran aporte son las cuestiones referentes a la temporalidad. El tiempo se ha comprimido y el concepto de actualidad ha alcanzado una fugacidad reforzada por los medios de comunicación. El espectador acostumbrado a esa lógica se ve enfrentado a las puestas en escena que se valen de medios como el video para llevar esa brevedad moderna al escenario.

El tiempo se ha comprimido. Objetos, ideas y valores poco duran, se hace necesario un cambio constante y rápido, un “presente”, en palabras de Barbero (2005), cada vez más delgado. Los sentidos del espectador están expuestos a una sobrecarga de información que se actualiza con mucha rapidez. Esta compresión temporal ha logrado que el pasado sea casi inexistente, ya no recordamos fácilmente lo ocurrido porque existen millones de sucesos que desvían nuestra

atención. Así el presente no puede ser relativizado “ya que no nos permite tomar distancia de la inmediatez que estamos viviendo, y a lo único que puede contribuir es a hundirnos en un presente sin fondo, sin piso y sin horizonte” (Barbero, 2005, p. 4).



La novedad se encuentra a la orden del día, y así va perdiendo su función de renovar. El arte va perdiendo su función de oponerse y cuestionar “lo real”, para renovarlo y recrearlo:

Tanto para la crítica como para el debate cultural, el arte está especialmente necesitado de entrelazar su reflexión con la que viene del campo de la comunicación. En la relación arte/comunicación se hallan

hoy algunas claves constitutivas de las nuevas tensiones y dinámicas entre tradición y modernidad, y también ahí muestran su envergadura cultural las transformaciones tecnológicas, a la vez que encuentran un campo de conocimiento decisivo las ambigüedades y anacronismos de la cultura de masa, y los procesos de globalización/fragmentación de los públicos. La relación arte/diseño replantea el sentido de la interacción entre estandarización e innovación estética, entre racionalización y experimentación, entre formas culturales y formatos industriales. Y también el enlace comunicación/diseño nos está exigiendo, de un lado, pensar la tecnología como dimensión constitutiva del entorno cotidiano y fuente de nuevos lenguajes; y,

de otro, nos avoca a desplazar la mirada de los efectos de los medios hacia el ecosistema comunicativo que los medios configuran como mundo de representaciones, imaginarios y relatos. Finalmente, la relación del arte con la técnica sufre una profunda mutación



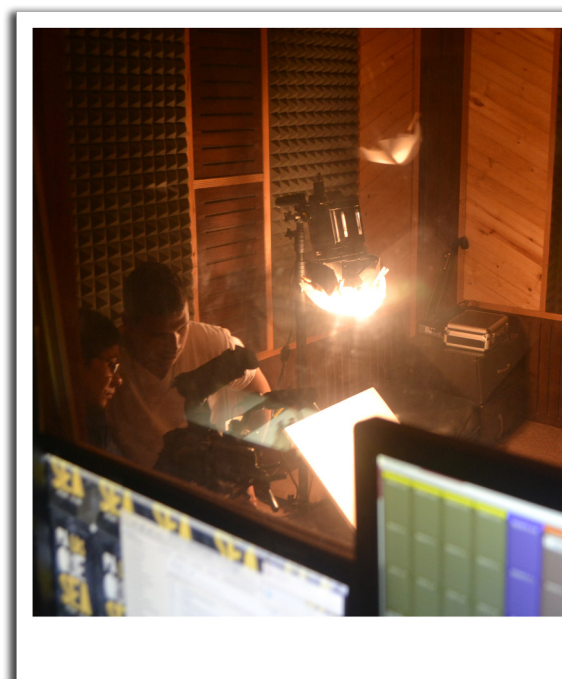
cuando la digitalidad y la conectividad ponen en cuestión la excepcionalidad de sus objetos (las “obras”) y emborronan la singularidad del artista, desplazando los ejes de lo artístico hacia las interacciones y los acontecimientos (A. Machado, B. Lafargue) (como aparece citado en Barbero, 2005, p.14)

Por otro lado las transformaciones políticas de esta incursión de las nuevas tecnologías en las puestas en escena, son anunciadas en el trabajo de Valeria Cotaimich (2008):

Consideramos que esta forma de pensar la escena teatral, tal y como sucede con la interfaz, da lugar a efectos de carácter político, en tanto alcanza a las relaciones de poder dadas en la escena. Hablamos de relaciones de poder escénicas, teniendo presente que en la configuración de una escena teatral se ponen en juego un saber y una verdad estéticos que responden a lugares de poder diferenciados, hecho que se traduce en la forma misma de nombrar a quienes participan de su construcción: autor, director, actor, espectador. (p.9)

Continuando por la líneas de las transformaciones políticas, tanto a Barbero como a Ceriani, les preocupan los modos de representación que pueden instaurarse mediante el uso de estas tecnologías, desde la rapidez y falta de memoria que promueven, la pérdida de la capacidad de cuestionar propia del arte por verse banalizada, y el hecho de que la tecnología impulse de cierto modo una masificación. En palabras de Jesús Martín Barbero (2005):

Los avatares del proceso vivido por el arte en la segunda mitad del siglo xx dieron al traste con la muy diversa gama de los optimismos, tanto de los propiamente estéticos como de los sociológicos; tanto de los que creían en la insobornable capacidad emancipadora del arte –por su propia energía simbólica, como de los que creían en su capacidad de fundirse con la vida, de disolverse en ella transformando la sociedad.



Pensar el lugar y la función del arte en la sociedad de cambio de siglo implica hacernos cargo del desencanto que acarrea su extremo desdibujamiento. Pues atrapado entre la experiencia alcanzada por el mercado en la valoración de la “riqueza” de las obras, la presión de las industrias culturales por hacerlo accesible/consumible por todos, y la reconfiguración tecnológica de sus condiciones de producción y difusión, el arte ha ido perdiendo buena parte de los contornos que lo delimitaban. Ciertamente en esa pérdida hay también no poco de ganancia: en la medida en que esa delimitación y distinción fue históricamente cómplice de fuertes exclusiones sociales, una cierta disolución de su aura

ha resultado siendo ingrediente e indicio de transformaciones culturales profundas en la democratización de la sociedad; pero en esa pérdida también se ha producido un innegable empobrecimiento de la experiencia estética. Asimilado a un bien cualquiera, banalizado en la profusión y el eclecticismo de unas modas que devoran a los estilos, o confundido con el gesto provocador y la mera extravagancia, el arte se halla amenazado de morir, esto es, de perder su capacidad de oponerse y cuestionar lo real y, por tanto, de rehacerlo y recrearlo. Aun así, el arte sigue constituyendo hoy un modo irremplazable de lucha contra el desgaste de la dimensión simbólica y el crecimiento de la insignificancia en un mundo de objetos e ideas desechables



Otros dos retos tensionan la figura del arte en este fin de siglo. Los ^{que} surgen de su contradictoria relación con la masificación estructural de una sociedad en la que la homogenización inevitable de la vivienda, del vestido, de la comida, se entrelaza con una compulsiva búsqueda de diferenciación de los gustos y los estilos de vida. De un lado, el nuevo sensorium tecnológico conecta los cambios en las condiciones del saber con las nuevas maneras del sentir, y ambos con los nuevos modos de juntarse, esto es, con las nuevas figuras de la socialidad con el consiguiente emborranamiento de las fronteras entre arte y ciencia, entre experimentación técnica e innovación estética—; y, de otro lado, la formación y expansión de una cultura-mundo replantean tanto el sentido

de lo universal como de lo local. El movimiento de mundialización de las sensibilidades, y el contrario pero complementario de fragmentación y liberación de las diferencias, han hecho estallar el “horizonte cultural común” que sostenía la dinámica de enraizamiento y proyección del arte. Ahora esa dinámica está marcada por los ritmos y lógicas impuestas por el mercado al regular las relaciones entre las culturas y proponer los modelos de

comunicación entre los pueblos. (p. 7)

En palabras de Alejandra Ceriani (2010):

La tecnología en arte, más allá de difundir tendencias, es productora y producto de representaciones y lenguajes, de formas y categorías del pensamiento y del discurso que exceden el propio medio.

Pero en este flujo contrapuesto de poder-contrapoder, debemos recordar

también que la lógica comercial corporativa debe obtener beneficios de su inversión. Los artistas pueden articular con los nuevos modos de producción definidos por las corporaciones o por su posible radicalización, resistiendo y batallando desde la propia producción mediante una práctica cultural abierta. Así, nos encontramos haciendo concordar a los nuevos procesos de producción tecnológica con las prácticas culturales existentes; vinculando la política artística con la dinámica de la vida cotidiana. Entonces estos modos de intervención implicarían producir formas y discursos artístico-culturales abiertos, heterogéneos y analizar desde el propio conflicto las posibles coyunturas. (p.21)

Los cambios detectados en este estudio son de vital importancia para considerar el redescubrimiento o la evidencia de los alcances que tiene la tecnología, inserta en la vida cotidiana:

Al interactuar con la imagen y el sonido, el gesto realiza la tentativa de aproximar



desde una perspectiva artística, una indagación técnico- expresiva de la relación cuerpo/ dispositivo, movimiento/interfase, metaformance/interactividad. Estos procesos se constituyen dentro del contexto ideológico por el cual se considera a la tecnología como productora y producto de representaciones y lenguajes, de formas y categorías del discurso. (p. 23)

Las relaciones de poder dentro de la puesta en escena se transforman profundamente por la mediación de la tecnología, pero también el arte dentro de la sociedad cambia con la tecnología. La dimensión simbólica de la puesta en escena se enriquece como lo advierte Villegas-Silva (2012), y que anteriormente hemos mencionado, este trabajo de vincular la tecnología como elemento transformador de la puesta en escena no es más que un reflejo de las nuevas relaciones en la sociedad. Para algunos será democratizar la creación artística, a la pueden acceder quienes conozcan el funcionamiento de la tecnología, capacidad que va de forma ascendente. Mientras para otros será masificar y repetir los esquemas populares, haciendo peligrar el papel del arte como contrapoder.

Tal y como ha venido ocurriendo a lo largo de toda la edad moderna, es muy probable que también hoy los rasgos más relevantes de la existencia, y del sentido de nuestra época, se enuncien y anticipen, de manera particularmente evidente, en la experiencia estética. Es necesario prestarle una gran atención si se quiere entender no sólo lo que sucede en el arte sino más en general lo que sucede con el ser en la existencia de la modernidad tardía.

G. Vattimo (como se citó en Barbero, 2005)



GUIÓN DE VIDEO-PROYECCIÓN PARA MOMENTUM

Para finalizar, después de identificar las transformaciones de la puesta en escena cuando se encuentra mediada por tecnología, se presenta el desarrollo de la video-proyección para el espectáculo MOMENTUM del centro cultural Jacaranda.

El desarrollo de cada escena del espectáculo ha sido pensada para funcionar en consonancia con la video-proyección, logrando así que cada elemento de la puesta en escena tenga una responsabilidad en la narración. Es mucho más elaborada que el video de DANKO, tratando de aprovechar los aprendizajes que nos ha dejado esa primera experiencia.

Se explicará cómo ha sido construido la video-proyección de MOMENTUM a la luz de los aprendizajes de DANKO y las transformaciones analizadas en capítulo anterior.

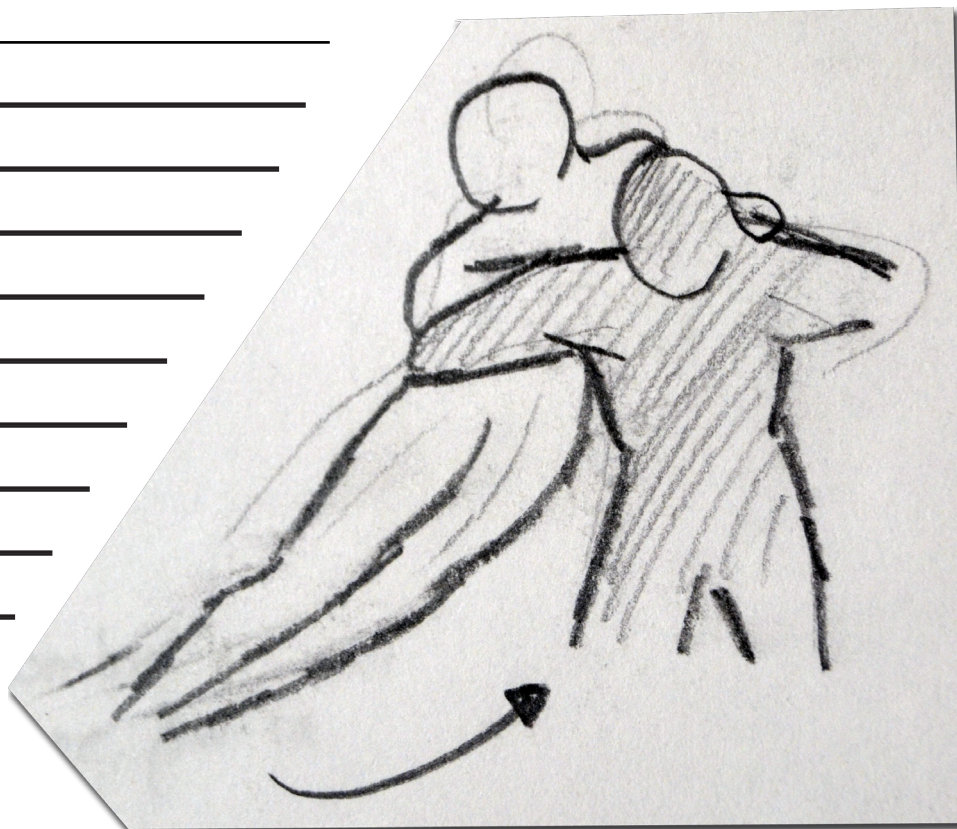
1. Opening

El número de apertura consiste en una coreografía centrada en el tema del tiempo, un recorrido por diferentes géneros de la danza. La música es una pieza original creada para este espectáculo.

El video, que se relaciona con los músicos y bailarines en escena, es el recorrido de manera lineal de la historia de vida de Madeleine. Como el espectáculo está pensado de manera no lineal, se propone ofrecer al espectador una herramienta para que pueda reconstruir la historia al terminar el espectáculo. Es una estrategia que será reforzada con el número de cierre que tendrá el mismo audiovisual, donde se destacan los momentos más importantes de la historia para lograr una sensación de circularidad. El espectador sin conocimiento de la dirección que tiene la historia durante el primer número podrá guardar en su memoria el orden que se le propone en el video, más tarde podrá ver esas escenas representado en un orden diferente y finalmente podrá reconstruir de la mano con el video de cierre la historia en plenitud.

Escena	Música	Video
		<u>Contar la historia en viñetas con la</u> <u>estética de todo a blanco y negro, y</u> <u>ciertos colores:</u> <u>Escenas:</u> <u>-Madeleine niña</u> <u>-Madeleine en relación con su padre</u> <u>-Guerras mundiales</u> <u>-El padre de Madeleine en su papel</u> <u>de militar</u> <u>-Fusilamiento del padre del Emilio</u> <u>-Huida del Madeleine y el padre en el</u> <u>barco</u> <u>-Asesinato del padre de Madeleine</u> <u>-Madeleine de adolescente en las ca-</u> <u>lles de una gran ciudad</u> <u>-Emilio vigilando a Madeleine</u> <u>-La policía persigue a Madeleine,</u> <u>Emilio la ayuda</u> <u>ANIMACIÓN</u>
<u>Presentación de los bailarines</u> (movimientos de destreza) y músicos	<u>Percusión</u>	
	<u>Canción Original</u>	
<u>Todos</u>	<u>"Opening Momentum"</u>	

Tabla No. 2 Opening



2. Presentación de Madeleine

El segundo número del espectáculo es la presentación del personaje principal, Madeleine. Como proponemos un viaje a través de su vida, este personaje será representado en diferentes etapas de su historia personal. En ocasiones la veremos como una infante, en otras como una adolescente y finalmente como adulta, incluso habrá momentos donde todas las mujeres en escena representen a este mismo personaje en la misma o diferentes etapas.

La idea de esta presentación es mostrar en paralelo los tres momentos, representados cada uno por una bailarina. El video ayudará a asignar un código de color a cada etapa, como recurso reiterativo en la iluminación, el video y el vestuario con el fin de entregar al espectador una herramienta más para comprender la narración no lineal.

En el video aparecerán los colores correspondientes a cada etapa: sepia para la infancia; azul y fucsia para la adolescencia; y rojo y violeta para la adultez. Con juegos de formas y cambios de posición que se correspondan con los movimientos de las bailarinas en escena.

Escena	Música	Video
		<u>Dividir la pantalla en tres y que los colores las sigan cuando se muevan en el escenario.</u>
<u>Presentación del personaje principal “Madeleine” en sus tres etapas (Niña, joven y adulta)</u>	<u>Canción Original</u>	<u>Formas creativas de combinarlos</u>
<u>Grupal: Tres mujeres</u>		<u>Animaciones de franjas de color:</u>
		<u>-Sepia y B/N para la niña</u>
		<u>-Azul y fucsia para la joven</u>
		<u>-Rojo y violeta para la adulta</u>
		<u>ANIMACIÓN</u>

Tabla No. 3 Presentación de Madeleine

5. Adolescencia de Madeleine

Para esta escena usaremos música original con un estilo urbano, el video nos mostrará algunos momentos de huida de Madeleine por la calles de la ciudad en la que ha tenido que vivir escondida. Mientras en escena, el joven responsable de la muerte de su padre intenta protegerla, al sentirse culpable de su desgracia. Iniciando así un romance entre los dos.

Escena	Música	Video
ADOLESCENCIA		
Madeleine se encuentra de nuevo con Emilio y esta vez confía en él y se enamoran.	Canción Original "Embrujo" Salsa	Bailarines proyectados que juegan en la disposición espacial con los bailarines en escena.
Grupal- Pareja		RODAJE

Tabla No. 6 Adolescencia de Madeliene

Escena	Música	Video
ADOLESCENCIA		
Madeleine vive en la calle, después de haber desembarcado. Se cruza con el niño, ahora joven del que más tarde se enamora. Ella huye de la policía y cuando lo ve duda si lo conoce. Él trata de ayudar pero ella desconfía de él.	Canción Original Hip Hop	Congelar miradas de terror de ella Calles de una ciudad, corriendo en primera persona
Grupal		RODAJE

TRANSICIÓN: SOLO DE MÚSICOS: Recitan Romance de barrio (Siguiete canción)

Tabla No. 7 Adolescencia de Madeleine 2

6. Deseo de Madeleine

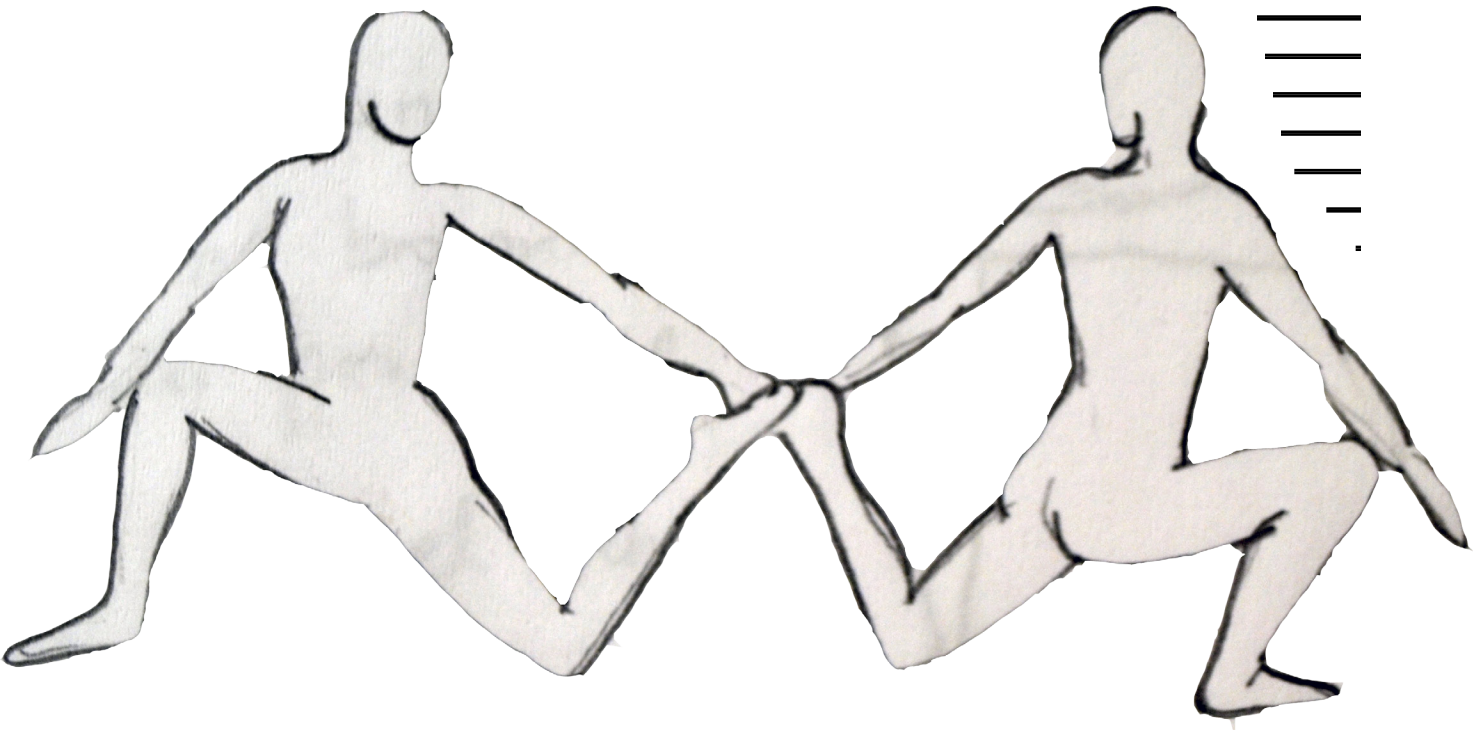
Madeleine siendo adolescente sueña con su presentación en sociedad, desea bailar con sus padre que ya ha muerto. El video nos mostrará la ensoñación de la joven. Los bailarines en escena tendrán una correspondencia con la proyección, en este caso todas las mujeres representan a Madeleine bailando con su padre.

Escena	Música	Video
ADOLESCENCIA		
Madeleine se imagina en un salón de baile con su padre, en el momento en que es presentada en sociedad. Las mujeres que bailan son replicas de Madeleine.	Vals argentino Romance de barrio	Coreografía de seis parejas pregrabada en un salón de espejos.
Grupal		RODAJE

TRANSICIÓN: SOLO DE LA NIÑA

Una niña sale y habla con la cantante y ella le señala al padre (en audiovisual el padre la llama) y ella sale de escena.

Tabla No. 8 Deseo de Madeleine



8. El orgasmo de Madeleine

La joven huérfana después de huir del hombre que mató a su padre, sucumbe al amor junto a él. Esta escena es la más simbólica, todas las mujeres en escena representan diferentes alter-egos de Madeleine mientras alcanza el clímax.

Escena	Música	Video
ADULTEZ		
Madeleine consigue el amor con el hombre que una vez intentó matarla, y llega al climax de su relación representada por el orgasmo.	Tango Oblivion	Intervenciones en ciertos momentos pensado como una iluminación frontal
Grupal mujeres		ANIMACIÓN

Tabla No. 10 Orgasmo de Madeleine



9. Cierre

Este último número

de la historia será un cierre donde músicos y bailarines despiden la historia, mientras el video la reconstruye una vez más de forma lineal para intentar dar al espectador claridad sobre el relato de la vida de Madeleine.

Escena	Música	Video
CIERRE		
Despedida de los bailarines	Canción original Opening Momentum	Mismo audiovisual del opening
Grupal		

Tabla No. 11 Cierre

10. Extra

Se quiere agregar un número más, pero fuera de la historia. Mientras el video proyecta los créditos con los rostros de los bailarines a modo de ilustración.

Escena	Música	Video
EXTRA		Caras de los bailarines en vectores y sepia
	Tango	Logo de jacaranda
Grupal	Nocturna	VECTORES

Tabla No. 12 Extra

La apropiación de tecnologías, como el video en las puestas en escena, ilustra cómo las transformaciones de la relación con el entorno se pueda apreciar claramente en la experiencia estética. Este espectáculo se vale de la cercanía de los espectadores al mundo audiovisual para su propia narrativa, combinando el trabajo corporal de los bailarines y el video para lograr un relato complejizado por las temporalidades. El tiempo como elemento transformado a través del uso de la tecnología. El tiempo como el elemento exaltado en el espectáculo MOMENTUM.

Referencias

- Barba, E. (2014) Apuntes sobre la dramaturgia. Recuperado de <http://www.nexoteatro.com/Eugenio%20Barba.htm>
- Barbero, J. M. (2005) Mutaciones del arte: entre sensibilidades y tecnicidades En: Cátedra de Artes, Chile. Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/6315014/Mutaciones-del-arte-Entre-sensibilidades-y-tecnicidades>
- Ceriani, A. (s.f). El descentramiento: Cuerpo- Danza- Interactividad. Indagación en el territorio de la interactividad y el uso de las nuevas tecnologías aplicadas a las prácticas corporales, compositivas y escénicas. Recuperado de: http://www.alejandraceriani.com.ar/tesis_alejandra_ceriani.pdf
- Cifuentes, J. C., Gallego, A. I. y Ríos, A. M. (2010) Industrias culturales de Santiago de Cali: caracterización y cuentas económicas. En: Proyecto Industrias Culturales de Cali.
- Cotaimich, V. (s.f). El impacto de las nuevas tecnologías en la puesta en escena. La Estética Dialógica como desafío estético, poético y político. Recuperado de: <http://www.liminar.com.ar/jornadas04/ponencias/cotaimich.pdf>
- Lecoq, J. (2003) El cuerpo poético: Primera edición. Barcelona: Alba editorial.
- Lecoq, J. (2004) El cuerpo poético: Segunda edición. Barcelona: Alba editorial.
- Meyerhold, V. E.(1975) Teoría Teatral. Venezuela : Editorial Fundamentos.
- Ranciere, J. (2010) El espectador emancipado. España: Ellago Ediciones.
- Selden, S. (1960) La escena en acción. Argentina: Eudeba
- Villegas-Silva, C. (2012). Tecnologías en escena: Del teatro multimedia al teatro cibernético. En: UCLA Electronic Theses and Dissertations.
- Villegas, J. (2000) Para la interpretación del teatro como construcción visual. Irvine: GESTOS.