

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD  
CATÓLICA DEL PERÚ**

**FACULTAD DE ARTES ESCÉNICAS**



La estética en el proceso creativo: integración de la dirección  
de arte en un proceso colaborativo como herramienta para el  
trabajo creador de actores y actrices

Tesis para obtener el título profesional de Licenciada en Teatro que  
presenta:

*Andrea Mercedes Felix Torres*

Asesor:

*Adolfo Guillermo Bustamante Siura*


Lima, 2024

## Informe de Similitud

Yo, **Adolfo Guillermo Bustamante Siura**, docente de la Facultad de Artes Escénicas de la Pontificia Universidad Católica del Perú, asesor de la tesis de investigación titulada *La estética en el proceso creativo: integración de la dirección de arte en un proceso colaborativo como herramienta para el trabajo creador de actores y actrices*, de la autora **Andrea Mercedes Felix Torres**, dejo constancia de lo siguiente:

- El mencionado documento tiene un índice de puntuación de similitud de **19%**. Así lo consigna el reporte de similitud emitido por el software *Turnitin* el **21-mar-2024**.
- He revisado con detalle dicho reporte y la tesis, y no se advierte indicios de plagio.
- Las citas a otros autores y sus respectivas referencias cumplen con las pautas académicas.

Lugar y fecha: Lima, 11 de diciembre del 2024.

Nombres y apellidos del asesor: Adolfo Guillermo Bustamante Siura	
DNI: 46338870	Firma: 
ORCID: <a href="https://orcid.org/0000-0002-1630-6501">https://orcid.org/0000-0002-1630-6501</a>	

## Resumen

En los últimos años la dirección de arte se viene insertando en procesos teatrales. Esto ocurre desde el área de producción, debido a los modos habituales de realización de este tipo de procesos. Sin embargo, pensando la obra de teatro o puesta en escena como una experiencia estética, esta investigación busca articular el trabajo de esta nueva área con el trabajo creativo de actores y actrices en un proceso colaborativo. Así, este documento propone un diálogo colaborativo directo y constante entre las áreas de diseño y realización de la plástica escénica con el trabajo creador de actores y actrices. La naturaleza del trabajo creativo de actores y actrices es descubrir a través de la acción, concreta y práctica, posibilidades para la puesta en escena. Ello involucra a su vez, tanto la manipulación o vinculación directa con los elementos plásticos, como un proceso dialéctico con todos los elementos de naturaleza teatral mediante el cual tantos estos como los mismos actores y actrices, otorgan nuevos niveles de significación a partir de los vínculos que se establecen a partir de la experiencia práctica. Por ello, a partir de un laboratorio, se ha propuesto un proceso colaborativo para la experimentación de los actores y actrices con los elementos de la plástica escénica y la posterior creación de un montaje resultante del proceso.

Palabras clave: dirección de arte, estética, plástica escénica, proceso, proceso colaborativo, trabajo creativo del actor, integración.

## Agradecimientos

Tomar la decisión de iniciar una carrera profesional a los 26 años no fue fácil, e iniciar una carrera profesional en artes es un reto mayor, especialmente en un contexto como el nuestro. Una pandemia después, a mis 33 años, me acerco a este primer puerto llena de gratitud por cada persona que ha acompañado, apoyado, motivado e inspirado este trayecto.

En primer lugar, a mis padres, quienes fueron más allá de ellos mismos para apoyar y acompañar mi camino. A mis abuelas y abuelos, generadores de todo. Gonzalo y Mariella, por su calidez y frescura, donde pude descansar cuando el camino parecía imposible. A Nadia, compañera eterna. Micky por ser hermano modelo. A Emma por llenarme el corazón de motivos, mi arte es para transformar este mundo para ti.

A Beto, por encargarse de todo, por las comidas, el orden, los abrazos y la contención.

A Anselmo, Stonecold, Catalina y Toñita, por su amorosa existencia. A Terry y Lucy, por tantas lecciones en tan poco tiempo de vida, compañeritos eternos.

A mi asesor y a cada uno de mis maestras y maestros por las valiosas lecciones, la retroalimentación, el ejemplo, la motivación y la inspiración.

Al personal administrativo por todo el apoyo y tanta amabilidad.

A mis compañeras y compañeros, quienes hacen siempre más divertido el camino y llevaderas las dificultades.

And last but not least, I wanna thank me  
I wanna thank me for believing in me  
I wanna thank me for doing all this hard work  
I wanna thank me for having no days off  
I wanna thank me for never quitting.

(Snoop Dogg, 2019).

## Índice

Resumen	ii
Agradecimientos	iii
Índice	iv
Índice de figuras	vi
Introducción	1
<b>Capítulo 1. Marco conceptual</b>	<b>5</b>
1.1. Proceso colaborativo	5
1.2. Dirección de arte	9
1.3. Trabajo creativo del actor	16
<b>Capítulo 2. Dirección de arte</b>	<b>22</b>
2.1. Orígenes y desarrollo	22
2.2. Dirección de arte en el teatro	24
<b>Capítulo 3. Metodología</b>	<b>34</b>
3.1. Diseño de laboratorio	35
3.2. Primera etapa	37
3.2.1. Vinculación de participantes con elementos de la plástica	37
3.2.2. Proceso colaborativo y la integración de la propuesta	51
3.3. Segunda etapa	54
3.3.1. Desarrollo del proceso creativo con elementos de la plástica	54
3.3.2. Creación del concepto	56
3.3.3. Aportes de la dirección de arte	58
<b>Capítulo 4. Montaje y resultados</b>	<b>61</b>
4.1. Influencia de la dirección de arte	61

4.2. Dificultades	63
4.3. Mirada a futuro	64
Conclusiones	65
Referencias bibliográficas	67



## Índice de figuras

Figura 1. Proceso de realización de un espectáculo según Ruesga.	29
Figura 2. Storie de tarea 1 María José Bueno	39
Figura 3. Storie de tarea 1 Guadalupe Ramos	39
Figura 4. Storie de tarea 2 María Isabel Abad	40
Figura 5. Storie de tarea 2 Franco Ocaña	40
Figura 6. Composición Franco Ocaña en sesión 2	42
Figura 7. Composición Jared Portocarrero en sesión 2	43
Figura 8. Ejercicio de improvisación con elementos de vestuario Franco Ocaña	45
Figura 9. Ejercicio de improvisación con elementos de vestuario Franco Ocaña	45
Figura 10. Ejercicio de composición grupal sesión 4	46
Figura 11. Ejercicio de composición grupal con intervención de cuerpos	47
Figura 12. Ejercicio con proyección de Guadalupe y Diego	49
Figura 13. Ejercicio con proyección de Valquiria y Franco	50

## Introducción

A lo largo de mis años de formación artística, tanto en el ambiente académico como en el práctico, así como en mis primeras experiencias profesionales, me he podido encontrar con la poca comunicación que muchas veces existe entre el proceso actoral y el de producción. Estos se suelen trabajar de manera alterna y coordinada con la persona a cargo de la dirección, pero, generalmente, sin mayor interacción con el trabajo de actores y actrices.

En ese sentido, suele ocurrir que el resultado del proceso creativo de los actores y actrices se vincula con la propuesta estética del área de producción -la cual incluye maquillaje, vestuario, escenografía, iluminación, entre otros- pocas semanas o incluso días antes de la fecha de estreno. Esta forma de trabajar se ha asumido a lo largo de las décadas como algo natural en el oficio, debido a las implicancias económicas y organizativas. Estas son, específicamente, el presupuesto que suele ser bajo en la mayoría de proyectos teatrales, lo cual se evidencia cuando no se paga a los actores o equipo creativo el proceso de ensayos o en el mejor de los casos, este pago suele cubrir, casi exclusivamente, los gastos de movilización de los intérpretes.

En esta misma línea, se entiende que en nuestro contexto los artistas mantienen una serie de proyectos en simultáneo, lo cual dificulta la coordinación de ensayos. Aplicando esto tanto para intérpretes, a quienes evidentemente se debe priorizar en la coordinación de los ensayos de los procesos creativos, como al equipo creativo con quienes se suelen coordinar reuniones puntuales para ver los temas de diseño y producción que atañen a cada área.

En este sentido, hay ocasiones en que, al momento de este encuentro, los factores estéticos de la puesta en escena le brindan a las actrices y actores nuevas informaciones que tratan de incorporar a sus propuestas. Así también, hay ocasiones en que el actor o actriz descubre, en su proceso creativo la necesidad de complementar algún rasgo del personaje o su acción en algún aspecto estético de la obra, pero esto no necesariamente se lleva a cabo en

la producción ya que estas discusiones no suelen incluir a los actores en la conversación, sino que se dan entre el área de producción y dirección, fuera de la sala de ensayo.

En todo caso, los encuentros entre los realizadores de los elementos plásticos con los actores y actrices son, generalmente, escasos. Incluso cuando existen consultas sobre estos aspectos en los momentos iniciales del proceso, la escasa comunicación resulta contraproducente. Peter Brook ya hacía referencia a estos tópicos en su libro *El espacio vacío*, considerado como diagnóstico del estado del arte teatral en el año de su publicación, 2012:

Resulta muy fácil -y ocurre con gran frecuencia- echar a perder la interpretación de un actor debido a un traje inadecuado. El actor al que se pregunta su opinión sobre el boceto de un traje antes de comenzar los ensayos se encuentra en una posición similar a la del director a quién se pide tomar una decisión antes de estar preparado. Dicho actor aún no ha tenido la experiencia física de su papel y, por lo tanto, su punto de vista es teórico. Si los bocetos son de espléndida imaginación y el traje es hermoso, el actor lo aceptará con entusiasmo; quizás al cabo de una semana comprenda que no encaja con lo que él intenta (p. 142).

Es debido a esto que encuentro una relación existente, pero poco elaborada, entre el proceso creativo de las actrices y actores, y el de desarrollo de la estética del montaje trabajada por el área de producción y más recientemente con la especialidad de dirección de arte que en los últimos años se viene insertando algunos proyectos teatrales. Es desde ahí que surge la motivación por explorar esta relación desde el quehacer, proponiendo una relación más estrecha desde los momentos iniciales del proceso de montaje presumiendo por lo expuesto en el párrafo anterior que esta propuesta solo puede enriquecer el trabajo de cada área reflejándose en un montaje estéticamente coherente donde los actores y actrices puedan

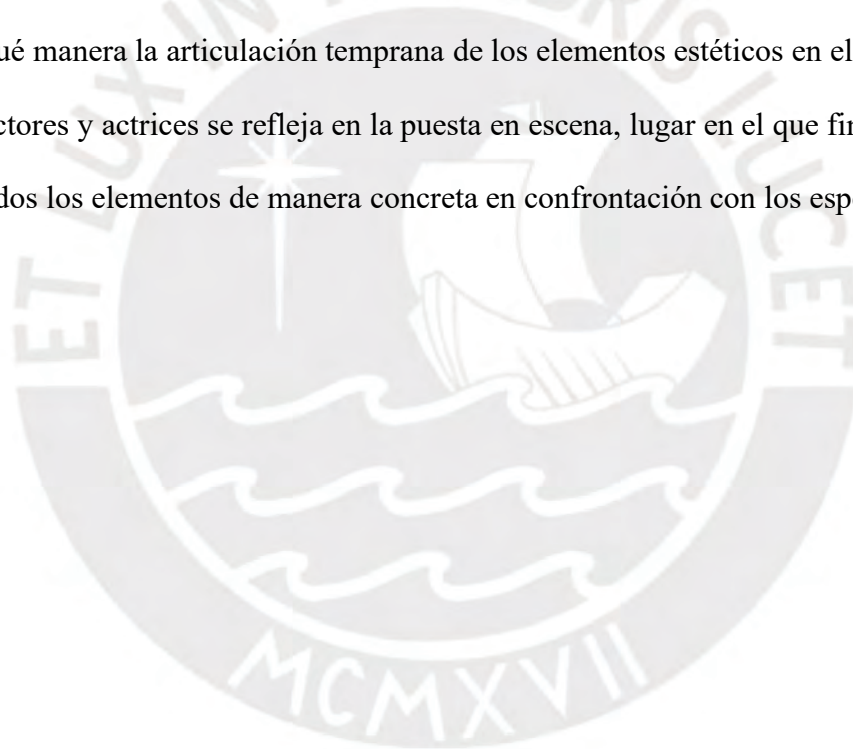
desarrollar, como parte de su trabajo creativo, los niveles de significación de los elementos estéticos de la puesta.

La presente investigación podría resultar pertinente para el oficio, ya que propone una integración más temprana de lo usual entre los diferentes elementos de la puesta en escena contando especialmente con la dirección de arte, cuyo desarrollo en el teatro peruano es aún incipiente, buscando articularlo con el proceso creativo de los actores y actrices. Esto parte de la búsqueda de enriquecer el proceso creativo de los actores y las actrices a partir de elementos que componen el proceso de montaje pero que en la mayoría de propuestas se trabajan de manera alterna. En este mismo sentido, se inserta la propuesta en un proceso colaborativo, en coherencia con las corrientes contemporáneas de dirección en las cuales se trata de vincular de manera horizontal a los participantes del proceso creativo para enriquecer el resultado final desde diferentes aportes.

Así mismo, se puede considerar la investigación como un aporte en el ámbito académico, ya que busca desde la exploración del quehacer, la documentación y el análisis de esta experiencia, tomar herramientas que contribuyan al proceso creativo de actrices y actores, así como desde la dirección; herramientas que son tomadas de áreas afines como las audiovisuales. Desde una especialidad que está ampliando sus alcances, como lo es la dirección de arte y que, además, en tanto expertos en temas estéticos, resulta pertinente con las búsquedas de nuestro ámbito teatral de tener una experiencia estética completa y coherente.

Para ello, parto de preguntarme de qué manera la integración de la dirección de arte en un proceso colaborativo influye en el proceso creativo de actores y actrices, y viceversa. Para responder a esta pregunta, se hace necesario explicar la propuesta de proceso colaborativo de Antonio Araujo, que es de la que nos guiaremos para esta experiencia debido a que es el autor que desarrolla el concepto de manera más clara en relación y comparación con la creación

colectiva como antecedente de mayor popularidad. Asimismo, compete explicar cómo viene funcionando el trabajo sobre la plástica escénica en el ámbito teatral a partir de análisis realizados previamente sobre este punto, entendiendo la plástica escénica como el conjunto de elementos estéticos que intervienen en la puesta en escena. Por otro lado, también es interesante profundizar en la labor del director de arte, así como pasar brevemente por la historia de la misma, para entender la relación que guarda con el teatro y por qué en los últimos años está volviendo a este. Desde esta explicación teórica, analizaremos la manera en que el trabajo de la dirección de arte se integra en el proceso, de modo que, en el marco del proceso colaborativo, se influyen mutuamente. Por último, encuentro interesante analizar y exponer de qué manera la articulación temprana de los elementos estéticos en el proceso creativo de actores y actrices se refleja en la puesta en escena, lugar en el que finalmente, concluyen todos los elementos de manera concreta en confrontación con los espectadores.



## Capítulo 1. Marco conceptual

### 1.1. Proceso colaborativo

Este concepto es desarrollado por Antonio Araújo y el dramaturgo Luis Alberto de Abreu, en Brasil. En su artículo “Proceso Colaborativo en artes escénicas: Brasil y Costa Rica” publicado en la revista *Telón de Fondo* en el año 2015, Rafael Ary, a partir de una investigación sobre el concepto, refiere que el término era utilizado de manera informal. Así mismo, de manera paulatina éste asumió como sinónimo de las prácticas de grupos que buscaban recuperar las experiencias de creación colectiva. Para el autor:

El proceso colaborativo no es un ejercicio práctico que propone rendir cuenta de una conceptualización elaborada en el campo teórico. Por el contrario, responde al momento histórico y social, al cual pertenece y materializa un concepto que ya estaba siendo practicado sin un nombre específico que lo categorizase. Cada colectivo ejerce el proceso colaborativo a su manera (p. 62).

Entonces, Ary afirma que tanto Araújo como Abreu, conceptualizan el proceso colaborativo realizando una organización formal de ideas que ya estaban siendo practicadas por colectivos de teatro en la década de los setentas (2015, p. 62). Estas afirmaciones no permiten una clara distinción entre la práctica de la creación colectiva, a la cual hace referencia con la temporalidad que señala en su escrito y sobre la cual existe ya cierta sistematización gracias al trabajo teórico de Santiago García. Cabe mencionar aquí el análisis que Alfonso Santisteban realiza sobre el término en su tesis de maestría. Santisteban recoge los estudios que sobre el tema hacen diferentes autores para definir la creación colectiva a partir de tres ejes; estos son, en primer lugar la ruptura con el teatro dramático o de texto para privilegiar la creación a partir del cuerpo y la improvisación; en segundo lugar, el idealismo propio de la época como ingrediente primordial para optar por el teatro de grupo; y, en tercer

lugar su carácter socio-político que pone como temática central de estas creaciones las luchas sociales de la época.

Sin embargo, Ary establece diferentes niveles de relación y distinción entre ambas prácticas, tal y como se cita más adelante en el mismo artículo:

De alguna manera, el proceso colaborativo prioriza dos aspectos que eran considerados opuestos entre sí, si contrastamos la creación colectiva con la década del director: 1) el estímulo a la creación en colectivo, que se fundamenta en el libre posicionamiento de los involucrados ante el trabajo, como era usual en la primera experiencia, y 2) la determinación de las funciones artísticas específicas para cada integrante del grupo, como era primordial en la década del director (2015, p. 63).

En ese sentido, se entiende que el concepto de proceso colaborativo se ubica en un punto medio entre ambas prácticas. Esto a su vez se alinea con la tesis de Alfonso Santisteban donde menciona que hacia los años 90 el término se mezcla y confunde con otros para luego quedar atrás. Ary, menciona en el mismo artículo que “la creación colectiva es considerada, por algunos autores, como antecedente histórico directo del proceso colaborativo” (2015, p. 62). Se propone el involucramiento de los intérpretes con el material de la pieza y su discurso, y lo mismo con los encargados de las diferentes áreas que intervienen en la misma. Antonio Araújo define la dinámica colaborativa en su artículo “El actor investigador y el proceso colaborativo” donde refiere lo siguiente:

Tal dinámica, sucintamente definida, se constituye en una metodología de creación en la que todos los integrantes, a partir de sus funciones artísticas específicas, tienen igual espacio para realizar propuestas, sin ningún tipo de jerarquías, lo que produce una obra cuya autoría es compartida por todos (2003, p. 3).

Si bien tal definición, coincide aún con la dinámica de creación colectiva, mencionada párrafos arriba, Araújo establece claras diferencias entre estos procesos, siendo la principal diferencia “la conservación de las funciones o de los roles artísticos” (2003, p.3). Es decir, que si bien todos los participantes tienen amplio espacio para proponer sobre las diferentes áreas que intervienen en el proceso creativo de un montaje teatral, es el encargado de cada área quien tiene la responsabilidad de tomar la decisión final respecto a la misma. Al clarificar esta diferenciación, se entiende también de qué manera la propuesta conversa con las prácticas mencionadas como creación colectiva y aquella señalada como “década del director”.

Para Araújo, el modelo considerado como el de la “década del director” sumerge al actor ciegamente en un personaje y lo distancia del discurso general de la pieza por lo cual le resulta obsoleto y reductor, refiriendo lo mismo en relación con los otros colaboradores artísticos (2003, p. 5). Es por ello que para el autor la dinámica de la creación colaborativa presupone que el actor emita una mirada crítica o elabore en base a sus impresiones y sensaciones sobre el material con el que se trabaja, contrario a la idea de actor que ejecuta indicaciones ya sean dramáticas o escénicas. Lo cual requiere nuevas capacidades propositivas el actor o actriz. Asimismo, el autor señala en su artículo “solicitamos de él una apertura para compartir la creación en pie de igualdad con todos los otros realizadores” (p. 1).

En ese sentido, al establecer la fundamental diferencia entre ambos procesos, señala que tales funciones no se ciñen a la rigidez de un teatro más convencional “muy por el contrario, la contaminación y el diálogo constante entre las diferentes partes es uno de los paradigmas de ese proceso” (Araújo, 2003, p. 4). En esa misma línea, Ary hace referencia a la dinámica democrática de dicho proceso mencionando que la creación colaborativa propone relaciones horizontales entre los creadores del espectáculo dejando de lado las jerarquías precedentes. Explica que todos los creadores aportan por igual su experiencia, talento y

conocimientos para la creación del espectáculo de modo que los límites y alcances de la creación quedan diluidos (2015, p. 5).

Araújo afirma, paradójicamente, que es necesario motivar la mirada individual del actor para con ello construir una visión panorámica grupal. “La radicalización de las individualidades abre espacio para que los diferentes entes dialoguen y, en la secuencia, para que el conjunto se afirme aún con más fuerza” (2003, p. 2). Esta afirmación, sumada a las citas anteriores, dan cuenta de un enfoque en la dinámica humana del proceso. Antes que establecer una metodología específica o pasos a seguir como instrucciones, el concepto encierra una sensibilidad concretada en la apertura a los diferentes puntos de vista y sensibilidades del equipo, así como a la motivación de estas expresiones. Ary revisa los escritos de Araújo y Abreu en su artículo, resumiendo este enfoque en el material humano de la siguiente manera:

Luego, al reforzar la importancia del proceso, se refuerza también la importancia que tiene cada artista para dicho proceso, pues, a pesar de que los integrantes de una experiencia colaborativa desempeñen funciones artísticas específicas, también son estimulados para no restringirse a su campo de actuación. Por el contrario, son llevados a participar de modo crítico y provechoso en los demás campos, a pesar de que se hayan establecido los responsables para cada instancia de creación del espectáculo. Cada artista debe entender la obra en su totalidad, ser parte de ella y no restringirse a los contornos de su contribución y de su papel específico (2015, p. 63).

Englobando de esta manera lo expresado por los autores Araújo y Abreu. Así mismo, refiere que este tipo de procesos no se ciñe a una uniformidad metodológica, sino que el proceso colaborativo debe ser pensado como un modo de creación teatral con principios comunes que motiven a la concepción de una pieza plural y representativa. Por esta razón,

estimula el potencial artístico de cada individuo que participa del proceso, respetando sus áreas de responsabilidad y funciones al tiempo que promueve la permeabilidad entre todos los agentes de la creación (Ary, 2015, p. 63).

En esa misma línea, como se viene mencionando a lo largo del subcapítulo, este tipo de prácticas se dan en equipos creadores en los cuales interviene un director, un dramaturgo, un luminotécnico, etc., quienes, en palabras del propio Araújo, “sintetizarían las diversas sugerencias del grupo para una determinada área, proponiéndole un concepto estructurador. Además, frente algún impase insoluble, tendrían derecho a la palabra final concerniente a aquel aspecto de la creación del que son principales responsables” (2003, p. 4).

Así mismo, Ary, desde Costa Rica, señala que en el país en mención existe un interés de ciertos grupos por presentar espectáculos cuyo material dramático fue producido en el proceso de creación con la participación del equipo. Característica que señala como principal diferencial del proceso de creación colaborativa (2015, p. 64).

Por último, tanto en la investigación de Ary (2015) como en los textos de Araújo (2003), se resalta del proceso que, además de estimular la participación e involucramiento de cada miembro, desde su área en diálogo con todas las demás y con el material de la obra; también se motiva y valora los puntos de vista críticos de cada participante acerca de los diferentes materiales en juego en la creación.

Será esta definición el marco en el cual se desarrollará el aspecto práctico de la presente investigación. Ello en sintonía con el objetivo de explorar criterios estéticos en los participantes.

## **1.2.Dirección de arte**

La dirección de arte es un concepto que viene desde las artes visuales, pese a que en sus inicios fueron los escenógrafos teatrales los primeros en asumir las funciones que se

pueden relacionar con los inicios de esta especialidad en la industria del cine. Es en dicha industria donde se desarrolla hasta la actualidad. Esto se ampliará en el segundo capítulo.

Andrea Blotte, en su tesis *La dirección de arte en el teatro peruano en Lima: integración de la propuesta estética visual y la gráfica publicitaria del montaje teatral* revisa diversos conceptos afines a esta figura para extrapolar las funciones a un director de arte teatral, es así que podemos concebir este concepto como incipiente en el ámbito en que se está insertando. Sin embargo, la autora logra, con su investigación, brindar una propuesta de este concepto, refiriendo lo siguiente:

El rol de un director de arte es importante para una puesta en escena teatral, al cabo puesto que es un especialista en el tema de la estética con habilidades que lo diferencian de otros profesionales y que usa sus conocimientos para plasmar elementos visuales que comuniquen y denoten un significado en la historia que se va a contar (2021, p. 99).

Para profundizar sobre el concepto tenemos las ideas de Augusto Tamayo y Nathalie Hendrickx, ambos profesionales del cine peruano con una vasta experiencia en la industria audiovisual nacional. Estos profesionales son autores del libro *La dirección de arte en el cine peruano*, en el cual reúnen tanto lineamientos de los alcances de esta área en el cine como un repaso por las estéticas de diferentes épocas, así también, analizan desde la dirección de arte algunas piezas del cine nacional. Es desde esa mirada que ellos proponen en su libro la siguiente definición:

*La dirección de arte* es una actividad creativa que participa -junto con otras- en la realización de una película y que como objetivo concreto diseña o produce los elementos materiales (no humanos) que construyen el *acontecimiento profilmico* de cada plano de la cinta. Entendemos aquí como *acontecimiento profilmico* el evento que es puesto en escena por el director de

una película y que se ejecuta para ser filmado por una cámara con el objetivo de tener un *plano* (una imagen continua) de una ficción cinematográfica. (2015, p. 11).

Se refieren, de manera evidente, a la experiencia audiovisual, donde, como se menciona anteriormente en el capítulo, el término encuentra su mayor desarrollo. Tamayo y Hendrickx señalan como actividad principal del director de arte el diseño y producción de los elementos plásticos. Así mismo, es importante mencionar que los mismos autores, con su experiencia en el rubro y conocimiento del concepto, hacen referencia en el mismo texto a un debate sobre el término:

Las distinciones terminológicas e históricas entre director artístico, director de arte y diseñador de producción han sido ampliamente debatidas en innumerables textos sobre el tema y, frente a ellas, creemos que solo cabe asumir uno de dichos términos, definiendo lo que por él se entiende en el texto en cuestión (2015, p. 11).

Esto es interesante e importante de mencionar porque este mismo debate se extiende en el rubro teatral. Tamayo y Hendrickx señalan en su texto que lo que ellos entienden por dirección de arte se encuentra definido en otros textos como dirección artística o diseño de la producción, comprendiendo este término la tarea de tomar las decisiones sobre las características de los elementos materiales que componen el espacio que la cámara encuadra (2015, p. 11). Así mismo, ubican bajo las responsabilidades del director de arte los rubros señalados como: los escenarios, el mobiliario, la utilería, el vestuario, el maquillaje, el peinado.

Añadiendo a su vez que para cada rubro mencionado existe ya un encargado para su ejecución, quien participa también en el diseño, pero cuyas decisiones estarían supeditadas finalmente a las del director de arte. Este a su vez toma tales decisiones basado en una

interpretación de los conceptos creativos que el director cinematográfico ha elegido comunicar en el proyecto (Tamayo & Hendrickx, 2015, p. 12).

Con estas definiciones se evidencia la confusión alrededor del término. Cuando extendemos la investigación al rubro teatral, el cual convoca este escrito, encontramos que la figura que encaja con la descripción señalada en la definición anteriormente citada es la del diseñador escénico, por las tareas que comprende. Cabe resaltar que la confusión se extiende con este término también, ya que en algunos y entendimientos se refiere netamente a la escenografía; sin embargo, en la bibliografía que profundiza sobre esta práctica y la ha continuado desarrollando se encuentra que han ido expandiendo sus funciones a la totalidad de la plástica.

Xóchitl González, artista mexicana que se ha desarrollado como diseñadora escenográfica en más de 200 montajes, sistematiza su práctica en su libro *Manual práctico de diseño escenográfico*, donde señala:

Durante varios momentos del proceso creativo, será indispensable que el escenógrafo trabaje íntimamente de la mano del iluminador y el vestuarista, para llegar a acuerdos y descubrimientos que unifiquen y den sentido a todos los diseños en conjunto. En casos ideales, será la misma persona la que se encargue de estas tres actividades, pero cuando no sea así, debe existir una comunicación precisa y constante entre las diferentes partes, para lograr unidad y acuerdos (2014, p. 26).

Así, tenemos que en el diseño de la escenografía además de contemplar los demás aspectos de la plástica, se tiene como ideal el liderar el diseño de los rubros. Además, González expresa lo siguiente sobre la concepción de estos diseños:

Con el conjunto de todas estas herramientas y capacidades, el escenógrafo debe lograr expresar con imágenes que configuren un espacio y una

composición, el universo oculto que está sugerido o implícito en el texto dramático. Debemos ser capaces de asimilar las palabras del dramaturgo o, en su caso, las ideas explicadas por el director o coreógrafo, y convertirlas en imágenes y movimiento, de manera que nuestra idea aporte al concepto general de la obra y no que lo limite u opere aisladamente (2014, p. 26).

Esta mirada es similar a lo que exponen Tamayo y Hendricks sobre el trabajo de director de arte, estos autores lo refieren así:

El director de arte es uno de los jefes de las áreas audiovisuales -junto con el director de fotografía, el director de sonido y el editor- que colaboran con el director de la película en conseguir el objetivo de comunicar, de manera eficiente e intensa, el concepto narrativo, temático, dramático, emocional, expresivo y de significación que el filme pretende materializar.

Como en los demás jefes de área, el director de arte necesita interpretar, de la lectura cuidadosa del guion y de lo que el director comunica -como generador principal de objetivo del filme- cuál es el sentido y el efecto que la película desea producir en el espectador y, a partir de esa interpretación, proponer, diseñar, crear y producir los elementos de la dirección de arte que coadyuven a dicho logro (2015, p. 13).

En ese sentido, se encuentra el símil entre ambas labores artísticas, tanto en el cine como en el teatro. Tanto en la forma de trabajo cuando se refiere a la colaboración y el trabajo en conjunto con las otras áreas creativas, como en la referencia a la interpretación tanto del libreto como de los objetivos de la dirección. Sin embargo, cabe mencionar que ambos textos fueron publicados en Latinoamérica en 2014, en el caso de González, y 2015 en el de Tamayo y Hendricks.

Mientras que, en 2011, Juan Ruesga, arquitecto y diseñador escenográfico de reconocimiento internacional, quien ha desarrollado su labor principalmente en Sevilla, España, publica un artículo titulado “Metodología de la plástica escénica. La producción artística” en la revista *Anagnórisis*. En este artículo Ruesga hace un valioso trabajo organizando estos conceptos en conflicto, desde su experiencia en el teatro europeo, y explicando cómo dialogan las diferentes áreas entre sí, así como las funciones que competen a cada una.

En este artículo, encontramos que Ruesga define la figura de director artístico de la siguiente manera:

Director artístico. Es el responsable de la plástica escénica del espectáculo. Es una figura existente en la tradición anglosajona y en la práctica cinematográfica. No es una figura muy habitual en las artes escénicas en España.

Garantiza la coherencia de la plástica escénica con el PROYECTO DRAMATÚRGICO. Se relaciona directamente con DIRECCIÓN DE PUESTA EN ESCENA y DIRECCIÓN TÉCNICA [sic] (2011, p. 95).

Con esto, se evidencia que el concepto se estaba insertando ya en el teatro en España desde hace más de diez años y que hay similitudes en las definiciones que se elaboran desde la práctica. Sin embargo, se evidencia también la necesidad de una mayor claridad en torno a este concepto.

Tomando en cuenta la academización de la formación en artes en Latinoamérica y especialmente en nuestro país a partir de la fundación de la Escuela Nacional superior de Arte Dramático en 1946 y la Escuela de Teatro de la Universidad Católica en 1961 que ahora tiene la Facultad de Artes Escénicas donde ofrecen la carrera de Teatro; y que a partir de entonces y con mucha más fuerza en los últimos veinte años viene alimentando constantemente la

mallas curriculares. De modo que este desarrollo sumado a otros fenómenos como la filosofía teatral, impulsada por Jorge Dubatti, y que tiene estrecha relación con la academización de las artes ya que, como refiere el autor “[...] el hecho de haber reconfigurado campos para pensar el teatro, [...] el conjunto de saberes que desarrolla, su grado de profundidad y de amplitud lo hacen devenir en una filosofía del teatro. Una disciplina que abarca a otras disciplinas que se ocupan del fenómeno teatral” (2016, p.9).

Considero que, a partir de lo mencionado, las diferentes instituciones se encuentran actualmente desarrollando artistas que se piensan desde su quehacer y que a la vez intervienen de diferentes formas en procesos de creación; es un buen momento para valernos de la teoría para, desde ahí alinear conceptos y organizarlos de manera que podamos trabajar compartiendo un mismo lenguaje para la práctica.

Es en ese sentido que encuentro valiosa la definición de Blotte, donde concibe al director de arte como un experto en estética, ya que considero que recoge las definiciones de los términos en debate y propone una diferenciación entre el área de expertise del director de arte y el área de diseño, pudiendo o no asumir las mismas tareas.

Con esta definición del director de arte como experto en temas estéticos, se concluye en la importancia de integrar esta especialidad en el proceso de un montaje teatral, en tanto el proceso creativo de un montaje teatral resulta en un hecho estético. Es así que, como concluye Blotte a partir de su investigación:

La dirección de arte en el teatro debería estar pensada como un nexo entre el área creativa de la dirección y la realización de los elementos del montaje.

Como se ha visto a lo largo de la tesis, esto es un punto que se pierde de vista, sobre todo en nuestra realidad peruana, pero que, si se aprovecha, puede convertirse en un proceso beneficioso para la producción teatral que puede facilitar la labor de los creadores (2021, p. 100).

Por ello, considero esta tesis como un aporte fundamental para el desarrollo del teatro contemporáneo en la búsqueda de nuevas y mejores formas de comunicarnos con el espectador. Por ello, en la presente investigación se trabajará con este concepto y sus derivaciones en el ámbito teatral.

### **1.3.Trabajo creativo del actor**

Este concepto hace referencia a la labor concreta del actor y actriz. Raúl Serrano, fundador de la Escuela de Teatro de Buenos Aires y referente de la docencia teatral en Argentina, elabora lo que denomina un ensayo crítico sobre el método de las acciones físicas de Konstantín Stanislavski en su libro *Dialéctica del trabajo creador del actor* (1982).

En este escrito, Serrano se aventura a plasmar hipótesis a partir del estudio de los textos e historia del maestro teatral para, a partir de ello, buscar concretar las funciones que ejerce en el proceso creativo el actor o actriz.

Para ello, el autor desarrolla en su escrito una revisión del trabajo de Stanislavski, reconocido maestro y teórico teatral cuyo legado sentó las bases para el estudio y desarrollo de la práctica teatral, y cuyos libros, al día de hoy, son de obligatoria lectura para actores y actrices. Asimismo, Serrano nos recuerda que fue Stanislavski quien, a partir de la observación empírica a los actores más reconocidos de su contexto, definió algunos elementos y procedimientos propios del trabajo actoral. Hasta ese momento, el trabajo actoral tenía como núcleo el uso de la voz y el cuerpo. Sin embargo, gracias a la labor del teórico teatral, este eje se desplazó hacia un sentido psicofísico (Serrano, 1982, p.13).

Es importante mencionar que los aportes de Konstantín Stanislavski, su sistema y método, conforman la base de la formación académica en artes escénicas en nuestro contexto.

Raúl Serrano recoge la definición de Iván Pávlov, fisiólogo ruso contemporáneo a Konstantín Stanislavski y a quien le atribuye influencia sobre el trabajo del maestro, al referir que la labor del actor, considerando variantes las variables estilísticas, se resume en recrear la

conducta humana en las condiciones de la escena. Además, añade que esto es así, ya sea para satirizar, deformar o poetizar tal conducta (1982, p. 14).

El autor profundiza en esta definición, Serrano ubica por un lado el instrumento del actor, el cual define como ser humano en su totalidad psicofísica; y por otro lado la cualidad escindida de la escena. Esto último en referencia a su composición basada por un lado en estímulos reales y por el otro estímulos imaginarios o propios de la convención. Serrano señala que la utilización que hace el actor del entorno, con las características anteriormente descritas, resulta en la conducta coherente del actor ya devenido en personaje (1982, p. 15). Para Raúl Serrano, el desentrañamiento de este proceso constituye la técnica demostrable y transmisible.

En ese mismo sentido, el autor refiere:

[...] nosotros pensamos que los procedimientos concretos del artista en el acto de la creación no son simplemente la materialización inmediata de algo que el artista intuye ya completo y evolucionado en su cabeza (¡o en su corazón!), ni tampoco una transcripción fáctica que carezca de relevancia, trascendencia o significación. No. Las obras de arte poseen todas un estatuto material y concreto (estético) que torna el proceso de realización parte inseparable del objeto mismo. El teatro, por su carácter estético, y visto en su aspecto de objeto desarrollado en acto en la escena, es por lo tanto irrepetible, resultado del entrecruzamiento de múltiples determinaciones que difícilmente puedan ser concebidas, pensadas, en ausencia de su presencia real. El proceso reflexivo (creador-pensante) y el técnico-creador serán así notoriamente desentrañadores de particularidades impensables en abstracto en las que la casualidad resulta una forma de la necesidad (1982, p. 22).

El entrecruzamiento de múltiples determinaciones que menciona en el párrafo citado es para Serrano el objeto concreto o la obra de arte, y por tanto este proceso dialéctico del actor con los diferentes estímulos, es el modo de darle forma y hacer concreta la creación. Por ello, es necesario, según el autor, en el caso teatral, que tal proceso de análisis no se restrinja al nivel literario o mental, sino que indague en la complejidad de las conductas e interacciones entre personajes, en su dimensión espacio-temporal y sus niveles técnico-materiales, el modo de llevar el texto a su realización escénica. Esto resalta la naturaleza activa y práctica de estos procesos. Para Serrano, es evidente la importancia creativa de una retroalimentación constante entre el actor y los materiales implicados en el montaje, relación que encuentra cargada de implicancias tanto estéticas como ideológica (1982, pp. 22-23).

Con esto y en la permanente revisión del trabajo de Konstantín Stanislavski, Raúl Serrano desemboca en una máxima de nuestro quehacer artístico al definir que el actor recibe su nombre desde esta esencialidad: es actor, el que hace, no el que habla, siente o muestra, sino el que acciona (1982, p. 26). Definición que es actualmente punto de partida para el proceso formativo de actores y actrices. Sin embargo, Serrano busca demarcar lo que esta tarea involucra en el proceso creativo en una técnica clara y transmisible.

Para ello, establece diferencias fundamentales. Diferencia, en primer lugar, el teatro como literatura del hecho estético completo, esencialmente acción presente y real, que si bien incluye la palabra no debe ser confundido con ella. Esta acción, nos dice, en el lenguaje aristotélico es sinónimo de conducta, es decir, comportamiento humano complejo, al mismo tiempo psíquico y físico. Para Serrano la dialéctica interactiva de ambos planos define la técnica del actor (1982, p. 26).

Así mismo, establece una clara diferenciación entre la línea de los primeros escritos de Stanislavski, sus postulados más difundidos, los cuales aún se encuentran editados en libros como *Un actor se prepara*, *La construcción del personaje*, *El trabajo del actor sobre sí*

*misimo*, etc., donde desarrolla el análisis del trabajo actoral en base a la conducta humana orgánica, enfocado aún en aspectos psicológicos del trabajo; por otro lado, el método de las acciones físicas, texto que publica el maestro un año antes de su muerte y donde concluye en la acción física concreta como eje del trabajo actoral, criticando su aproximación a la memoria emotiva. Así, Serrano refiere:

Y el “gesto” no aparece aquí como intrascendente. No. Surge como necesaria esa unidad entre lo subjetivo y lo objetivo tanto en la acción como en la colisión que de ella resulta y solo así aparece “adecuada a los fines y caracteres”. Si insistimos sobre esta vinculación esencial entre los elementos materiales de la conducta y los espirituales, es porque nos proponemos ulteriormente demostrar que ello se da de modo particularmente claro en el método de las acciones físicas elementales. Las motivaciones internas o psicológicas y su entrelazamiento con la conducta real del actor en la escena son la base misma del método (1982, p. 27).

Para Raúl Serrano es trascendental comprender el proceso de la producción de la obra de teatro como objeto complejo y translingüístico. El autor refiere sobre este proceso, mediado por el trabajo creador del actor y actriz:

En él se van estableciendo o apareciendo leyes internas o interconexiones entre los distintos niveles materiales del fenómeno (literarios, psicológicos, físicos, espacio-temporales, etc.) pertenecientes en un comienzo a realidades diversas y ajenas las unas a las otras, pero que poco a poco y a consecuencia del trabajo del actor pasan a integrar un nuevo sistema significativo-estético, lo que, es decir, una nueva y compleja totalidad artística autónoma (1982, p. 31).

Es decir, que el nuevo objeto tendrá nuevas características que no se encontraban anteriormente en sus componentes aislados, si no que estas responden a la nueva estructura.

De modo que estos elementos cobrarán ahora nuevos sentidos que antes, posibilitados únicamente en y por la complejidad del sistema (1982, p. 31). De manera que esta nueva significación, específicamente teatral, aparece como resultado del trabajo creador del actor consistente en acciones físicas como modo concreto del trabajo humano.

Es así que Serrano extrae de todo lo anterior, lo siguiente:

Los elementos de la estructura teatral, tomados en sus modos de existencia aislados, digamos el texto, los gestos, la voz, el decorado, etc. poseen en sí mismos cualidades naturales, sensoriales o significativas que no logran expresar la esencia del nuevo fenómeno acaecido con el teatro en acto. Esta nueva complejidad, concebida como algo más que un mero aglutinamiento de partes; muestra la presencia no yuxtapuesta sino “en sistema” de todas ellas. Ese sistema aparece como resultado de un determinado proceso, de un cierto tipo de trabajo que hace aparecer las cualidades propias del nuevo nivel. He ahí las consecuencias del quehacer humano. No se obtiene un conocimiento real de los hechos reuniendo lo que sabemos de sus componentes parciales. No se trata de una suma sino más bien de una síntesis producida, lógicamente, por la praxis actoral en el escenario (1982. p. 32).

Con esto Serrano se refiere al trabajo creador del actor como un proceso teórico y práctico, a partir del cual los actores y actrices logran, tras un trabajo sensible a los elementos mencionados, darles un sentido propio en escena. Basado en el estudio del método de las acciones físicas de Stanislavski, se concluye que la acción crea nuevos vínculos, los cuales aportan los nuevos niveles de sentido de los diferentes elementos.

Es dicho trabajo sobre el que la actual investigación se basa para explorar la relación entre actrices y actores con los elementos estéticos de un montaje teatral.

## Capítulo 2. Dirección de arte

### 2.1. Orígenes y desarrollo

La dirección de arte nace y se desarrolla en la industria cinematográfica. Sin embargo, para ubicar sus orígenes Beatriz Zurro Vigo, en su trabajo final de master, nos lleva hasta el teatro griego:

La escenografía clásica había surgido con el teatro griego, donde usaban el periacto, artificio especial que empleaban en sus teatros para cambiar decoraciones, que consistía en un aparato prismático de revolución con un paisaje diferente pintado a cada lado del escenario y al girarlo se cambiaba la decoración. A lo largo de los siglos la escenografía empleada fue evolucionando hasta constituirse como todos los elementos visuales que conforman una escenificación. Que tanto pueden ser corpóreos, en el caso los decorados y los accesorios, o no, como la iluminación o la caracterización de los personajes (2015, p. 15).

Zurro parte del trabajo del escenógrafo teatral y la extensión de sus funciones para el estudio de la dirección de arte. Muchos años después, en los inicios de la industria cinematográfica, serían los mismos escenógrafos teatrales los encargados de realizar los “sets” de grabación. Ello mientras la cámara permanecía inmóvil y la historia se desarrollaba en este escenario fijo, tal como en una obra de teatro. De modo que estos escenarios de grabación eran decorados pintados o en todo caso, teatrales.

Es en 1908 cuando la cámara se desvincula del trípode, introduciéndose así en la acción y desplazándose por su interior. Este hecho marca el fin del teatro filmado para dar lugar al cine propiamente dicho. Esto supone una gran evolución en lo que a Dirección Artística se refiere, suponiendo el abandono del paradigma de la escenografía para adentrarse en nuevos modos de hacer.

Los cineastas se ven obligados a proceder a la construcción de decorados tridimensionales para conservar la ilusión de cara al espectador. Así es como se genera la aparición del oficio de diseñador dentro del cine y como el concepto a tratar se origina en vinculación a este arte. Las “películas en movimiento” generan un mayor consumo por parte del espectador, el cual cada vez las considera menos novedosas. Esto obliga a los diseñadores a buscar nuevas formas de satisfacer las ansias del público por ver cosas hasta entonces inéditas. Durante las primeras décadas del siglo XX será el director artístico quién desempeñará un papel crucial en la evolución del arte cinematográfico. La figura de este mismo también incrementó su importancia a medida que el cine se convertía en algo cada vez más grande y espectacular (2015, p. 16).

Es así como nace y empieza a complejizarse la labor del director de arte con el desarrollo de la industria cinematográfica. Zurro refiere que el concepto surge dentro del departamento de preproducción en el cine, abarcando principalmente la creación de decorados, así como la coherencia estética del filme. De modo que, para la autora, la dirección de arte, sumado al diseño de producción, constituyen la arquitectura del cine (2015, p. 16).

Así mismo, para Zurro, tanto la dirección de arte como el diseño de producción tienen una labor más compleja que el recrear un ambiente alineado al texto. Su trabajo abarca desde la preproducción hasta los detalles finales de la producción cinematográfica. Haciendo cargo, en este proceso, de incontables decisiones (2015, p. 14).

Después de esta revisión de los orígenes y desarrollo del concepto, Zurro lo define desde la publicidad, como su campo de estudio, de la siguiente manera:

Se estipula la dirección de arte como la estrategia comunicativa de la que se sirven distintas disciplinas artísticas para elaborar un mensaje visual que

transmitir al espectador/público objetivo. Este mensaje es fruto de la elaboración de una estética visual multidisciplinar la cual desarrolla una acción integral de comunicación donde todos los elementos son diseñados ad hoc, pretendiendo diferenciarse a través de valores propios y representativos de modo que pueda ejercer una interacción emocional con los receptores/consumidores. La dirección de arte finalmente se configura como un reflejo social y de modelos de consumo de la época a la que representa (2015, p. 3).

Resulta interesante y útil para nuestro rubro la propuesta de Zurro de definir la dirección de arte como estrategia comunicativa. Ello en contraste con la definición que propone Augusto Tamayo y Natalie Hendrickx cuando señalan:

El objetivo del trabajo del director de arte es concebir, diseñar y ejecutar los elementos a su cargo de manera que puedan cumplir una o varias de las funciones que el guion o el concepto audiovisual del director le asignen. Si lo hacen, colaborarán con la comunicación del significado deseado y suscitarán la experiencia sensorial o emocional apropiada en el espectador. Seis son esas funciones: mimética y de representación, artificio, expresiva-dramática, simbólica, atmosférica y estético-plástica (2015, p. 49).

De modo que podemos notar que ambas acepciones no resultan opuestas entre sí, sino todo lo contrario, variando principalmente en el punto de vista desde el que se expresa.

## **2.2.La dirección de arte en el ámbito teatral**

Con lo descrito en el subcapítulo anterior se evidencia la necesidad creciente de la figura del director de arte, como una figura experta que organice los elementos estéticos de la puesta de manera coherente.

Es importante mencionar que la estética siempre ha formado parte de la experiencia teatral desde sus primeros momentos, ya sea en las decisiones sobre vestuario, utilería e incluso la influencia de la infraestructura elegida para el encuentro entre actores, actrices y espectadores. Estas elecciones se han ido complejizando acompañando el desarrollo de las artes escénicas en el mundo, ya sea a partir de la experiencia de diferentes directores y teatristas, así como a partir de la academización de las diferentes artes desde finales del siglo pasado, cuando se empieza a asumir las artes plásticas y escénicas de manera profesional con escuelas o institutos en primer lugar y más tarde con la inserción de estas opciones formativas en universidades. Con ello, actores y actrices ganaban a su vez nuevos puntos de pista desde los cuales observar, analizar y desarrollar su quehacer. Lo mismo ocurre con las diferentes artes con carreras como el diseño textil y más tarde el diseño escénico, incluyendo el estudio de la iluminación entre otros aspectos de la estética. En nuestro país, podemos encontrar que fueron pocos los espacios culturales que permanecieron activos durante los años del conflicto armado, que constituyen, según el informe de la CVR en las últimas dos décadas del siglo pasado ubicando el final del mismo en el año 2000. A partir de ese momento y de manera paulatina la oferta teatral en nuestro país ha ido en aumento, con una marcada centralización y en los últimos diez años la proliferación de propuestas de teatro independiente. Es en este último periodo donde podemos ubicar la inserción de la dirección de arte en el teatro de nuestro país, existiendo anteriormente una coordinación entre producción y dirección con las diferentes áreas de diseño y realización, pero incorporando dependiendo de las relaciones y/o conexiones internacionales, así como los presupuestos, la figura de un experto en estética que cuide la coherencia entre los elementos estéticos de la propuesta teatral.

Como se ha mencionado, en tanto se va asumiendo la puesta en escena como experiencia estética, los directores escénicos son quienes han incluido progresivamente estos aspectos en sus decisiones de montaje en los últimos años. Sin embargo, al incorporar esta

mirada también se va complejizando dicha área, por lo que se va haciendo necesaria esta figura experta. En este sentido, esta investigación pretende ofrecer a su vez, un punto de vista teatral sobre los aportes y posibilidades de tal labor en nuestro rubro, en este temprano momento de su desarrollo en el teatro.

Para ello, es importante señalar algunos aspectos del desarrollo teatral que ayudarán a comprender los vacíos actuales que se beneficiarían con el desarrollo de la dirección de arte en el teatro.

En esa línea, resulta pertinente citar el trabajo de investigación de María José Escalona Flores, titulado *Análisis comparativo a las metodologías de creación y producción de los diseñadores teatrales en los distintos formatos escénicos en Chile*. Donde define la función del director teatral como la persona a cargo de conducir el proceso de preparación de un espectáculo teatral y añade:

El teatro en la época moderna ha asumido que la complejidad de los elementos de su producción escénica requiere de una autoridad final que asegure la unidad artística y que actúe como líder del equipo de producción. En este sentido, el director es el administrador expresivo o enunciatario, en el cual se centra la función de interpretación del texto y de coordinación de los diversos aspectos de la puesta (escenografía, selección del elenco, actuación, música, y supervisión de los ensayos) antes del estreno, después del cual normalmente la autoridad del director cesa. Los directores varían bastante en cuanto al control estético que ejercen, y rara vez poseen un poder dictatorial irrestricto: sin embargo, están en el centro del proceso de mediación que tiene lugar entre el texto y el espectador (2005, p. 42).

Esto es interesante debido a que reconoce un desarrollo en el valor estético de la obra de teatro, sin embargo, centrándose en el rol del director de puesta en escena, no profundiza

sobre esta temática. La cita, a su vez, da cuenta de una realidad del proceso creativo, que es su naturaleza estética. Es decir, en el proceso creativo se toman constantemente decisiones que afectan directamente la estética del producto final. Sobre lo mencionado, se hace pertinente contrastar lo señalado por Escalona con un texto publicado cincuenta años antes, en *El espacio vacío* Peter Brook afirma:

La mayoría de la gente podría vivir perfectamente sin ningún arte, e incluso si lamentara esta falta seguiría funcionando con normalidad. Pero en el teatro no existe tal separación: en todo instante la cuestión práctica es la artística. El actor más tosco e incoherente está tan comprometido en la graduación del tono, el modo de andar, ritmo, posición, distancia, color y aspecto como el más cultivado. En los ensayos, la altura de una silla, el tejido de un traje, la luminosidad de la luz, la calidad de la emoción, importan en todo momento: la estética es práctica. Se equivocaría quien dijera que eso se debe a que el teatro es un arte. El escenario es un reflejo de la vida, pero esa vida no puede revivirse por un momento sin un sistema de trabajo basado en la observación de ciertos valores y en la formación de juicios sobre tales valores (2012, p. 137).

En esta cita, el autor refiere una observación muy similar a lo expuesto por Escalona párrafos arriba. Sin embargo, por su formación teatral, Peter Brook ubica el proceso de la estética en el terreno práctico del quehacer teatral. Se evidencia la naturaleza estética del objeto teatral, así como el desarrollo práctico de la misma.

Todo lo mencionado hasta el momento da cuenta de la necesidad de los procesos creativos de profundizar y ampliar sus conocimientos en temas estéticos. A la vez que, se evidencia de igual modo, una falencia del lado de los diseñadores teatrales o directores de arte en tanto a los procesos creativos que derivan en hecho estético completo.

En esa misma línea, Escalona menciona en su escrito:

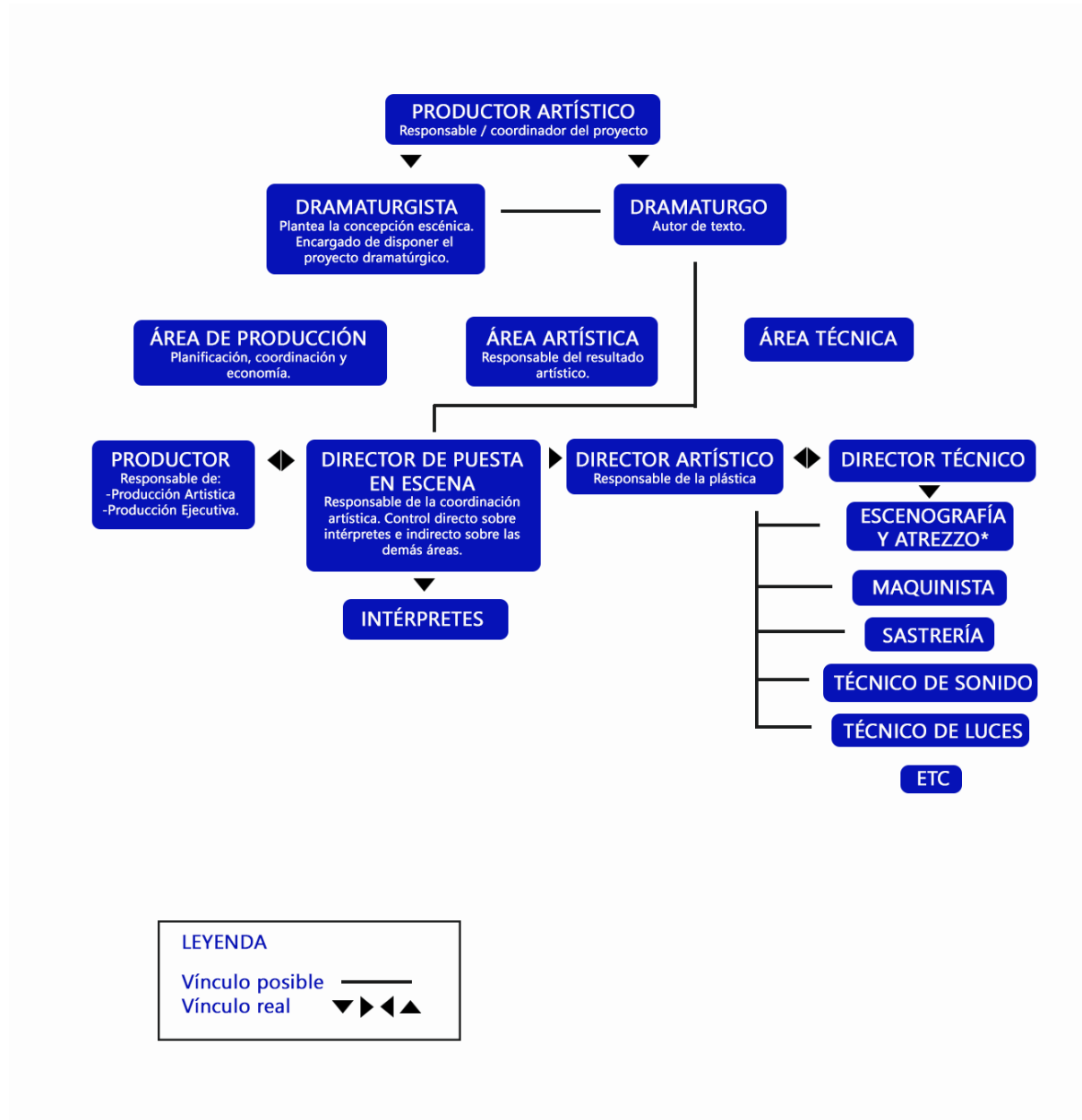
Los diseñadores teatrales, tienen la función de plantear la solución plástica y visual de la obra, a partir de lo que requiere la misma, siguiendo las directrices del director. En ocasiones, el escenógrafo, vestuarista o iluminador, sigue un rumbo más individual y crea a partir de sus propios referentes, pero no ocurre lo mismo con directores que tienen la puesta en escena definida de antemano (2005, p. 42).

Es en este contexto donde el director de arte empieza a ganar espacio en el rubro teatral, encontrándonos actualmente en un momento incipiente de su desarrollo en el mismo.

Para entender el punto de vista que plantea este trabajo frente a este fenómeno, es necesario revisar el modo en que actualmente se diversifican las tareas y roles participantes en el proceso creativo de la puesta en escena, y las formas en que estos roles se vinculan. Para ello se muestra el siguiente cuadro basado en el texto de Juan Ruesga Navarro titulado *Metodología de la Plástica Escénica: La Producción Artística*, a modo de resumen:

**Figura 1**

Proceso de realización de un espectáculo según Juan Ruesga



La palabra atrezzo, de uso muy poco común en la actualidad, es definida por Patrice Pavis de la siguiente manera:

*Objetos\** escénicos (excluyendo los *decorados\** y el *vestuario*) \* que los actores utilizan o manipulan durante la representación. Muy numerosos en el teatro naturalista, que reconstituye un medio con todos sus atributos, hoy

tienden a perder su valor caracterizador para convertirse en *máquinas\** de juego o en objetos abstractos. O incluso, como en el teatro del absurdo (el de IONESCO particularmente) en objetos-metáfora de la invasión del mundo exterior en la vida de los individuos. Se convierten en verdaderos personajes y acaban invadiendo totalmente el escenario (1998, p. 55).

Resulta interesante que añada a la definición, algunas de las posibilidades o distintos usos de estos objetos. Esto se relaciona con lo postulado por Peter Brook, quien menciona en su escrito que hay veces en que, en los ensayos, elementos como escenografía o vestuario evolucionan al mismo tiempo que el resto del montaje e interpretación. Aunque, menciona, a su vez, que por consideraciones prácticas suele ocurrir que estos elementos deben decidirse antes de que los actores o actrices puedan iniciar su proceso (2012, p. 138).

Así mismo, sobre el desarrollo de la estética de la puesta en escena y su vinculación con el trabajo creativo de actores y actrices, refiere:

Los amantes del arte no comprenden por qué no realizan toda la escenografía teatral los “grandes” pintores y escultores. en realidad, lo que se necesita es un boceto incompleto, que tenga claridad sin rigidez, que pueda calificarse de “abierto”. Esa es la esencia del pensamiento teatral, y un verdadero escenógrafo ha de conseguir sus bocetos pensando en qué deben estar en permanente acción, movimiento y relación con lo que el actor aporta a la escena mientras esta se desarrolla. En otras palabras, a diferencia del pintor de caballete, que trabaja en 2 dimensiones, o del escultor, que lo hace en 3, el escenógrafo concibe en función de la cuarta dimensión, el paso del tiempo, no el cuadro del escenario, si no el cuadro del escenario en movimiento (Brook, 2012, p. 141).

Esta cita se alinea con lo postulado por Raúl Serrano en su estudio sobre la naturaleza sobre el trabajo creativo de actores y actrices que se desarrolló en el capítulo uno. Enfocando el valor del proceso en la experiencia práctica concreta. Esta es el área de trabajo de los actores y actrices en el proceso creativo. Ellos ponen su elemento psicofísico en juego con los demás elementos y/o estímulos consiguiendo nuevas vinculaciones.

Hillary Zumaita realizó en el año 2020 una investigación titulada *El actor creador y los objetos, la construcción del personaje de Medea sobre la base de la metodología de formación interpretativa de Jorge Eines*. Trabajo en el que indaga sobre el proceso creativo de actores y actrices a partir de su vínculo con los objetos. En esta tesis, Zumaita propone para el estudio el concepto de sensopercepción:

Por motivos prácticos de esta investigación, se definirá la sensopercepción a partir de la definición dada por Cena como una técnica de trabajo donde el actor no sólo se limita a sentir, percibir los estímulos, crear vínculos y seguir impulsos corporales, sino que, al demandar un trabajo consciente, el cuerpo registra estas impresiones permitiendo al ejecutante darse cuenta de sus posibilidades expresivas. Esto permite el desarrollo de una forma única e irrepetible de imagen y expresión corporal propia (p. 37).

Este concepto pareciera ser un nivel actualizado de lo que Raúl Serrano propuso a partir del trabajo de Konstantín Stanislavski. En ese sentido, profundiza en la descripción de la técnica actoral.

Así mismo, Zumaita también se refiere al objeto como masa inanimada con características específicas que, sin embargo, es capaz de cobrar, en el ámbito escénico y en relación al trabajo actoral, nuevos niveles de significación como resultado de tal interacción (2020, p. 38).

Por otro lado, tenemos el trabajo de Patrice Pavis sobre *El análisis de los espectáculos*, donde se refiere al rol del espectador:

Todo espectador que comente un espectáculo hace de él, *ipso facto*, un análisis, puesto que señala, nombra, privilegia y utiliza este o aquel elemento, establece lazos entre ellos, y profundiza en uno en detrimento de otro. Al comentar verbalmente el espectáculo, el espectador no tiene la obligación de verbalizar lo indecible. Más bien se esfuerza por encontrar puntos de referencia (2000, p. 23).

Sobre esa misma línea, Pavis concluye que el espectador necesita percibir y, por tanto, describir, una totalidad, o al menos un conjunto de sistemas ya estructurados y organizados en sí mismos, algo que nombramos con la expresión <<puesta en escena>> (2000, p. 24).

Si añadimos a estas apreciaciones sobre la experiencia del espectador lo mencionado por Sito Alba en su libro *Análisis de la semiótica teatral*, publicado en 1987, donde señala:

Pero además de recibir, con mayor o menor fortuna, el mensaje emitido por la representación (detrás de ella, provocándola, están el autor y el director), el público sufre una serie de transmutaciones. Físicamente experimenta una traslación de lugar. Ortega señalaba ya, como hemos visto, que este salir de su ser habitual, tiene consecuencias psíquicas, porque ir al teatro supone una adecuación espiritual especial. Un acercarse con la mente a la situación que le va a presentar la obra (p. 181).

Podemos concluir en la importancia de reconocer la puesta en escena como experiencia estética completa y, por ende, inferir la necesidad de cuidar cuanto nos sea posible esta experiencia. Esta conclusión, en adición a lo revisado sobre el proceso creativo, donde se ha demostrado, a partir de diferentes autores, que este proceso se desarrolla en una dialéctica práctica a través de las acciones físicas de los actores; nos ubica con los brazos

abiertos para recibir nuevos conocimientos sobre la estética y la necesidad de cubrir este sentido en su totalidad para la calidad de la experiencia del espectador y del espectáculo teatral.



### Capítulo 3. Metodología

El enfoque bajo el que se realiza esta investigación es desde las artes por su naturaleza exploratoria, así como participativa desde la propuesta de un laboratorio donde se va a explorar desde el quehacer y recolectar datos durante el proceso creativo. Esto debido a que se busca una manera de integrar un rol que aún no es común en el teatro como el del director de arte, y articular las herramientas de su área de especialidad para potenciar el proceso creativo en constante retroalimentación con todo el equipo. Así mismo, un análisis cualitativo resulta óptimo para un proceso creativo como es el caso, además resulta coherente con la cantidad de participantes de la experiencia y la falta de experiencias similares para establecer comparaciones contundentes.

Para un óptimo proceso de recojo de información la investigadora tomará el rol de directora del proceso, ya que esto permitirá la observación y participación desde diferentes frentes para lograr un análisis con mayor panorama, en una investigación exploratoria y participativa.

Por otro lado, por lo descrito en este apartado, la presente investigación y los resultados que pueda alcanzar se consideran transversales en relación al tiempo en el que se inscribe, ya que es un contexto de una integración con la dirección de arte que se está llevando a cabo de manera incipiente en nuestro país, por lo que se ampliará esta contextualización en otro apartado.

En esa línea, el proceso de recojo de información se realizará, en un primer momento, a partir de fuentes académicas que permitan establecer conceptos y sistemas en torno al proceso creativo y a la dirección de arte. Se propone realizar un laboratorio en el que participarán actores y actrices que estén terminando su formación profesional en la Fares PUCP o ya hayan concluido ese proceso y se estén insertando en el ámbito artístico profesional de nuestro país. Ello en línea a los objetivos de la presente investigación, que son

los de buscar en la dirección de arte nuevas posibilidades para el teatro actual. Es así que considero importante que los participantes del laboratorio hayan tenido experiencias profesionales previas, para que, a partir de ellas, puedan evaluar si esta propuesta les brinda nuevas posibilidades para sus futuros procesos.

En este proceso de laboratorio se utilizarán herramientas como bitácoras personales de cada participante y cuestionarios. Por otro lado, se llevará paralelamente registro audiovisual del laboratorio, así como la bitácora de la investigadora y la asistente de dirección. Todo ello servirá para el análisis de las dinámicas entre el proceso creativo de actores y actrices y los elementos estéticos que intervienen en un montaje teatral, así como para iniciar la búsqueda de una sistematización de una propuesta sobre la integración de la dirección de arte en un proceso teatral.

### **3.1. Diseño de laboratorio**

Como se mencionó anteriormente, el laboratorio contará con un grupo de 8 actores y actrices que se encuentran terminando su formación actoral en la FARES-PUCP, y que se están insertando en el ámbito teatral limeño. Ellos son Julio Carrillo, Guadalupe Ramos, María José Bueno, Franco Ocaña, María Isabel Abad, Diego Arana-Reyes, Jared Portocarrero y Valquiria Chepiu, todos ellos con experiencias profesionales previas.

Así mismo, el rol de dirección será asumido por la investigadora, así como el de coordinadora. Para ello, se contará con dos asistentes: Sol Nacarino, estudiante de último año de la carrera de Actuación-Teatro en la FARES, desarrollará el rol de asistente de dirección apoyando a su vez con el registro tanto audiovisual como a través de una bitácora; por otro lado, para el área de producción se contará con la asistencia de una alumna de último año de la carrera de Creación y Producción de la misma FARES, Ximena Portal.

Se contará también con la participación de César Ulloa como director de arte ya que desarrolla este rol de manera profesional en proyectos teatrales limeños y su socio Oscar

Fiestas, quien se desarrolla profesionalmente en el mismo rubro en proyectos teatrales, así como productor de arte en el ámbito cinematográfico. Carlo Mario Pacheco, egresado de la FARES, acompaña el inicio del laboratorio como dramaturgo; sin embargo, en la segunda etapa del laboratorio no pudo continuar acompañando el laboratorio debido a temas personales por lo que Augusto Gutiérrez asume el rol hasta el final del proceso. La decisión de convocar a Augusto se apoyó en la experiencia previa del dramaturgo, tanto en la calidad de sus textos como las estructuras que predominan en estos ya que son dinámicas y flexibles. Alberto Varela, a su vez, acompaña el proceso como realizador escenográfico, pero al trabajar la propuesta final asume a su vez el diseño de luces, al ser esta un área en la que cuenta con experiencia y que no estuvo cubierta en la estructuración inicial del laboratorio.

El laboratorio se desarrolla es un espacio de dos encuentros semanales de dos horas y abarca desde inicios de setiembre hasta mediados de noviembre, constando de tres módulos. Un primer módulo servirá para plantear los puntos de partida del proceso. En esta etapa se realizará un cuestionario para conocer las formas previas en que los actores y actrices abordan su proceso creativo y su experiencia con los elementos estéticos en sus procesos creativos. En este primer módulo también se llevarán a cabo exploraciones y ejercicios para conocer el lenguaje del grupo y plantear uno para el proceso. Parte trascendental de este primer módulo será introducir herramientas de la dirección de arte a cargo de un profesional desde las primeras sesiones, introduciendo teoría básica para luego adentrarnos en la investigación de la temática que seleccione el grupo en los primeros encuentros. Esto de manera grupal, propiciando a través de diálogos y ejercicios el intercambio de ideas y propuestas desde las diferentes áreas involucradas. Este módulo se desarrollará en cuatro semanas, ésta última se integrará con el segundo módulo para que sea un proceso fluido.

En un segundo módulo se trabajará la propuesta y acumulación de material de parte de todo el equipo en retroalimentación constante con los actores y actrices quienes explorarán

con las diferentes premisas a partir de su entrenamiento profesional previo y sus aportes personales, poniendo el cuerpo al trabajo creativo. Este segundo módulo se desarrollará durante cuatro semanas, en las cuales se profundizará en el desarrollo de los procesos creativos a partir de la conciencia de la plástica escénica. Este módulo finalizará con la curaduría del material generado por parte de todo el equipo, así como una dramaturgia inicial que sirva para estructurar un bosquejo de lo que será la puesta en escena, la cual se ensayará y pulirá durante el tercer módulo, a desarrollarse en dos semanas, de la mano de todo el equipo.

Finalmente, habría que ubicar los ensayos previos a la presentación en un espacio pensado o adaptado para los fines mencionados y con los ajustes técnicos necesarios para la concreción del montaje.

### **3.2. Primera etapa de laboratorio**

#### **3.2.1. Vinculación de las actrices y actores con los elementos de la plástica escénica**

En la primera sesión del laboratorio, se recibió a los participantes con una selección de bitácoras de modelos variados y diferentes entre sí, con el objetivo de detonar los primeros pensamientos alrededor de la estética. Esta sencilla dinámica de ubicar todas las bitácoras en el centro del círculo conformado por todos los presentes resultó exitosa, ya que estuvieron rápidamente motivados a explorar cada bitácora buscando la que más se adecuara a sus gustos. Así mismo, trataban de adivinar qué bitácora le gustaría a cada quien.

A esto le siguió una primera charla dirigida por César, en la que se buscaba introducir la labor del director de arte y cómo interactuamos constantemente con diferentes estéticas, desde la pregunta ¿por qué nos gusta lo que nos gusta? La invitación a pensar cada elemento de la plástica desde esta pregunta se mantuvo en la primera parte del laboratorio.

Así mismo, César propuso como dinámica en base a su introducción al concepto de dirección de arte que lxs participantes usaran la red social Instagram para crear un *storie*, un

pequeño video de una propuesta libre que incorporara tanto el cuerpo del actor en movimiento o alguna parte de este e incorporar elementos que la aplicación pone a disposición de los usuarios como filtros, opciones de colorización, audios, palabras, etc. Entendiendo el resultado de este ejercicio como una exploración y propuesta estética individual.

En esta primera sesión se dedicó un espacio de tiempo para plantear la propuesta del laboratorio, tanto en base a la investigación como a normas de convivencia. Se les compartió a los participantes la hipótesis de la tesis, debido a que no es cerrada y concreta, sino que, por el contrario, es una invitación a la exploración abordando la creación desde los elementos estéticos. De igual manera se presentó la estructura base del laboratorio y se sentaron algunos lineamientos básicos de convivencia dentro de la experiencia, en coherencia con la propuesta colaborativa y la invitación a mirar y participar activamente de las propuestas y exploraciones de todos los participantes de la experiencia, ya sea con comentarios o nuevas propuestas en base a lo observado; se invitó a cuidar el respeto en todas las formas de comunicación así como a no compartir imágenes o videos fuera del espacio del laboratorio con el fin de no obstaculizar la libertad para explorar. Así mismo se les invitó a explorar y proponer temáticas de su interés durante el desarrollo del laboratorio. En las figuras 2 y 3 vemos un ejemplo de estas primeras propuestas.

## Figura 2

*Storie de tarea 1 María José Bueno*



## Figura 3

*Storie de tarea 1 Guadalupe Ramos*

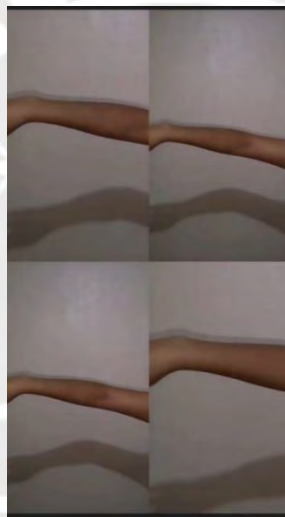


La segunda sesión inició guiada por César desde zoom, ya que en la primera parte del laboratorio se encontraba en Europa. Partiendo del ejercicio propuesto en la primera sesión de

crear *stories* desde la aplicación de Instagram, se les invitó a escoger la creación de otro compañero y componer una nueva *story* tomando como base o inspiración la propuesta escogida, la premisa fue “hacerla propia”. Cesar compartió en esta charla una de las premisas con las que trabaja: “Nada es original” intersectándola con la idea de que los artistas toman inspiración de ideas o elementos externos. En las figuras 4 y 5 se puede apreciar una reinterpretación de lo propuesto por otros participantes en la primera tarea, la cual se muestra en las figuras 2 y 3.

#### **Figuras 4**

*Storie de tarea 2 María Isabel Abad*



#### **Figura 5**

*Storie de tarea 2 Franco Ocaña*



En este mismo sentido, se mencionaron las obras clásicas, historias que el público suele conocer de antemano y que sin embargo se siguen montando en diferentes lugares del mundo y bajo diferentes propuestas lo cual cobra sentido entendiendo que cada montaje es una nueva experiencia estética dependiendo del enfoque y dirección. Partiendo de esto, se les invitó a buscar espacios no convencionales en los cuales los participantes puedan imaginar el montaje de alguna pieza teatral con el fin de re pensar el espacio escénico. De esta manera, la sesión continuó con una exploración sobre el espacio, utilizando la estructura del salón donde se llevó a cabo la sesión, ya que no era posible en el lapso de tiempo de la sesión movilizarnos a diferentes arquitecturas, pudiendo intervenirla con los elementos a disposición.

Por otro lado, para el desarrollo de cada composición se les proponía una pregunta, ya sea ¿Quiénes son? ¿Qué les gusta escénicamente? Hasta ¿Cuáles son los temas a los que siempre vuelven? ¿Cuáles son sus sueños? Ello con el propósito de encontrar puntos en común que pudieran más adelante detonar temáticas y discursos compartidos. Es así que para este primer ejercicio de composición se les dio la premisa “¿Quién soy?” para trabajar en una composición que finalice la exploración. Los elementos a disposición fueron lanas, papelería variada (cartulina negra, papel manteca, serpentinas de colores), cintas adhesivas, globos, tizas, biombos, mesas, sillas de plástico, cubos negros, entre otros. Esta selección responde a criterios de practicidad y presupuesto, ya que debían ser elementos que las y los intérpretes pudieran modificar en sus exploraciones. Además, se añadieron elementos propios de la infraestructura en la que se desarrollaron las sesiones y que a su vez contaba con un espejo cubierto por una cortina negra.

A estas premisas, Carlo Mario Pacheco, como dramaturgo, les propuso a las y los participantes que al componer sus espacios no dejaran de lado el dinamismo, tomando en cuenta las posibilidades de movimiento e interacción entre los elementos seleccionados. Más

adelante, durante la exploración, Oscar Fiestas invitó a lxs participantes a abrir la mirada al proceso de las otras composiciones, para no perder la oportunidad de conversar con la propuesta de lxs demás compañerxs, especialmente las más cercanas espacialmente. De igual modo, se les recordaba algunos alcances mencionados tanto en la primera sesión como en la primera parte de la segunda, como el tomar ideas o inspiración de lxs compañerxs, involucrar el cuerpo y la libertad para ocupar el espacio sonoro.

En las composiciones finales de esta primera exploración que, si bien tuvo como foco principal el espacio, mantuvo abierta e integradas otras posibilidades estéticas tales como las brindadas por los elementos puestos a disposición, las corporalidades y el aspecto sonoro, se pudo observar que la mayoría de participantes optó por escoger un espacio determinado y con ayuda de algunos de los elementos mencionados párrafos arriba, transformarlo o diseñarlo a modo de instalación. En pocos casos, la composición de los elementos seleccionados tenía posibilidades de desplazamiento. En el caso de Jared, su propuesta sí involucraba el desplazar su composición por el espacio, siendo esta arrastrada por el desplazamiento del actor.

### **Figura 6**

*Composición Franco Ocaña en sesión 2*



## Figura 7

*Composición Jared Portocarrero en sesión 2*



Según el diseño del laboratorio, por cada elemento de la plástica escénica o asociación de elementos que se escogieran como temática, se desarrollaba en primer momento una charla a cargo de César Ulloa, donde explicaba brevemente sus aplicaciones además de presentar un compilado de referentes de diferentes estilos y usos del mismo. Ya sea uso de la iluminación, vestuario, escenografía, etc. Después se continuaba con algún juego o dinámica para la exploración de los materiales. A continuación, se les proponía una premisa para componer a partir de ella con los materiales de la sesión, para finalmente, presentar esta composición al final de la sesión. Estas composiciones en un primer momento se propusieron para ejecutar de manera individual, para más adelante trabajar en parejas, tríos, etc. De entre los elementos a disposición, los de mayor uso fueron los globos y el papel, este segundo elemento era el más intervenido en sus formas. Así mismo, cabe mencionar que las actrices y actores no intervenían con color los diferentes elementos, sino que la paleta final de su composición era por defecto la que proveían los elementos seleccionados. Es decir, había

elementos como plumones, tizas, o diferentes paletas para los globos, pero en este momento del laboratorio, el color quedó relegado ya que los actores priorizaron el juego de texturas y formas.

Es así que la tercera sesión tuvo como tema principal el vestuario y la caracterización. Continuando con el diseño del primer módulo del laboratorio, la primera parte de la sesión fue guiada por César, quien preparó una presentación por zoom con alcances y referencias respecto a la temática. En esta presentación integró a las preguntas en las que él se basa para el diseño de vestuarios la mirada del actor sobre la creación de personajes. Por ejemplo, en caso el actor o actriz tenga como referencia principal para la construcción de su personaje algún animal, este ya está brindando una paleta de colores con la cual trabajar. Esto por supuesto, son posibilidades y no reglas, ya que, como en la vida misma, en la composición de una pieza teatral son muchos fenómenos, líneas y estímulos los que han de conversar entre sí.

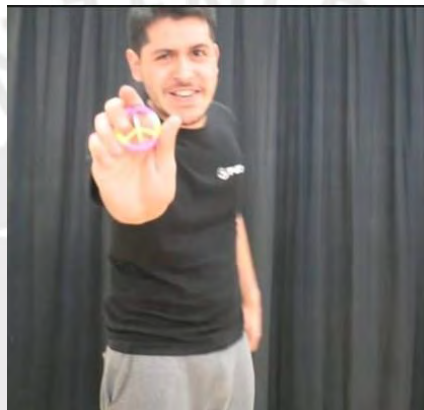
Al hablar de vestuario y caracterización se incluyó también las implicancias políticas de estas elecciones. Entendiendo a su vez que estas implicancias atraviesan todas las decisiones del proceso artístico y en el caso particular de los elementos estéticos, estas decisiones atraviesan desde el diseño hasta la elección de materiales y ejecución. Esto en el sentido que, al pensar la puesta en escena, hemos de ser consciente de nuestro lugar de enunciación y el sentido e importancia de la representatividad.

Para la exploración se dispuso en el espacio de alrededor de 50 a más prendas de vestir, y elementos de caracterización como maquillaje, vinchas, lentes, sombreros, etc. Se propuso un ejercicio de “punto caliente”, en el cual los participantes deberían cambiar rápidamente de atuendo a elección y pensando en diferentes personajes, frente a la cámara siempre debería estar un personaje en acción. En el desarrollo de esta dinámica se observó un buen nivel de juego y creatividad, lo cual se apreciaba en la cantidad de personajes que propusieron los participantes, la rápida rotación de estos en el centro y el uso de los

elementos. Sobre este último punto, considero importante mencionar que los participantes dieron usos variados a la indumentaria y elementos, es decir, no le dieron en cada caso el uso predecible ya que una falda podía ser una peluca, un arete podía ser una placa, las pantimedias fueron usadas también como mangas, etc. Por otro lado, en muchas ocasiones, sin necesidad de vestir el o los indumentos, la elección de alguno gatillaba la improvisación de una situación o monólogo del personaje.

### **Figura 8**

*Ejercicio de improvisación con elementos de vestuario de Franco Ocaña en sesión 3*



### **Figura 9**

*Ejercicio de improvisación con elementos de vestuario Franco Ocaña*



Considero que estas observaciones se alinean con la hipótesis de esta investigación, demostrando que hay un gran potencial en involucrar los elementos estéticos en los procesos

creativos de los intérpretes, ya que, al ser integrados en las exploraciones y juego propio del proceso creativo del actor y actriz, amplían su poder de significación en escena.

En la sesión cuatro no se contó con la introducción temática de César Ulloa de modo que se puso en juego lo trabajado hasta el momento. Se les pidió previamente que trajeran a la sesión un texto propio en base a una temática de su interés. Se inició con un calentamiento como cada sesión, con un *playlist* variado se le pidió a los participantes que se dejaran influenciar por los diferentes ritmos y estímulos musicales, si bien el calentamiento inició de un modo más individual, actores y actrices rápidamente se formaron en círculo y se dejaron guiar por la persona que proponía los pasos de baile propios de cada ritmo. Mientras esto se llevaba a cabo, los elementos mencionados en los anteriores párrafos como vestuarios, papelería y otros nuevos como esculturas, pinturas, telas, sillas, velas, entre otros; fueron repartidos por el espacio para que cada participante tome aquello que le llame la atención y se relacione con dicho elemento de manera libre.

A continuación, Oscar Fiestas propuso un ejercicio de “Cadáver Exquisito” partiendo por la composición de un espacio haciendo modificaciones un participante a la vez, donde podían escoger incorporar un nuevo elemento a la composición o acomodar uno ya propuesto. Una vez que el grupo decidió no hacer nuevas modificaciones Oscar les pidió pensar en un concepto a partir de la imagen compuesta, de modo que podían contrastar los puntos en común y las lecturas de la misma. Así mismo, se les invitó a pensar la composición del grupo en un espacio escénico de Lima, con preguntas como “¿qué tipo de obra sería?”. Oscar recaló que nada fue puesto en la composición de manera gratuita y que la intuición juega un rol igualmente importante en la composición de espacios como en el trabajo creativo del actor y actriz, y que, en ese sentido, hay que saber trabajar con ella. A continuación, la figura 9 expone cómo los participantes fueron construyendo el espacio de manera conjunta.

## Figura 10

*Ejercicio de composición grupal sesión 4*



Luego, se les invitó a escoger elementos de vestuario, en caso así lo quisieran, e intervenir con sus cuerpos y acciones el espacio compuesto, por turnos. Se les instaba a salir y entrar de la composición para poder observarla desde fuera y decidir así si cambiar o no sus propuestas en base a las propuestas de lxs demás participantes. Oscar invitaba constantemente a lxs participantes a pensar en todas las posibilidades del espacio y la composición, así como en las derivaciones de cualquier variación. En la figura 11 podemos apreciar el espacio compuesto por las y los participantes, intervenido por sus cuerpos en acción.

## Figura 11

*Ejercicio de composición grupal con intervención de cuerpos*



A continuación, se les propuso que ocuparan un lugar dentro de la composición desde el cual les hiciera sentido verbalizar el texto que habían traído a la sesión, buscando accionarlo en el espacio. Las propuestas de lxs participantes se encontraron un tanto obstaculizadas por la necesidad de leer el texto del móvil, ya que no se les pidió que lo memorizaran. De igual manera, no tuvieron tiempo de ensayar o explorar diferentes propuestas. Lxs participantes, en su mayoría optaron por ubicarse en una posición dentro de la composición, desde la cual leyeron el texto. En algunos casos, como el de María José, se ayudaron de la fisicalidad de algún compañero para la escena. En el caso de Lupe Ramos, se tomó un poco más de tiempo para preparar la escena ya que seleccionó una canción como inicio de la escena y le dio indicaciones a Julio Carrillo, quien finalmente fue quien puso el cuerpo en la escena mientras Lupe enunciaba su texto desde fuera de ella.

En el conversatorio de cierre de la sesión, algunos participantes comentaron que a lo largo de las sesiones sentían que tomaban sus decisiones estéticas más rápido, sin embargo, sentían a su vez, que eran más estimulados cuando trabajaban grupalmente. Es decir, que las actrices y actores decidían sobre los elementos estéticos con los que trabajar, integraban estos elementos a sus propuestas o se sentían motivados a proponer a partir de ellos.

Esto resulta interesante, ya que, en retrospectiva, encuentro que es un indicador de una necesidad de mayores parámetros. Es decir, que la amplitud de objetos y posibilidades hacía que las decisiones tomaran mayor tiempo; esto se reemplazaba por el estímulo de alguna propuesta de otro compañero a cuyos parámetros se podían acoplar. Esto puede entenderse también, en concordancia con el momento del proceso, en una falta de seguridad coherente con la agencia que cada intérprete iba ganando en las diferentes composiciones que realizaban en las sesiones. Es decir, en las primeras sesiones no reconocían sus decisiones personales como “estéticas”, mientras que en esta etapa las iban asumiendo como tal explorando y proponiendo ejercicio tras ejercicio. Por eso, naturalmente, al trabajar en grupo

se animaban a profundizar en las propuestas de otros, llevando las composiciones a un mayor nivel de juego en tanto se comprometían más con sus acciones.

La sesión cinco y seis fueron dedicadas a los temas de luz y color, incluyendo un apartado sobre el uso de proyecciones. En continuidad con las sesiones anteriores, para la exploración se invitó a los participantes a trabajar en parejas en base a los textos propuestos en la sesión cuatro por ellos mismos. En una primera exploración las parejas fueron seleccionadas por el criterio de la guía, en estas composiciones se observaron diferentes usos del elemento de la proyección. En algunos casos se utilizó la misma como luz para componer con los cuerpos a contra luz, como se puede apreciar a continuación en la figura siguiente:

### **Figura 12**

*Ejercicio con proyección de Guadalupe y Diego en sesión 5*



En otros casos, como el de Valquiria y Franco, solo Franco ocupaba la escena con su cuerpo mientras que Valquiria lo hacía proyectando su rostro sobre toda la escena, como se aprecia en la figura 13:

### Figura 13

*Ejercicio con proyección de Valquiria y Franco en sesión 5*



Finalmente, cerramos el primer módulo con un conversatorio sobre nuestros primeros encuentros, tanto lo explicado por César como las primeras exploraciones con los diferentes materiales.

A partir de estas exploraciones, se encontró que las y los participantes, contaban ya con cierto criterio estético, aunque no eran plenamente conscientes de ello ni contaban con la información básica que pudiera permitirles un mayor desarrollo y exploración. Este criterio estético incipiente, en este caso, se refiere a la capacidad de seleccionar a diario, lo que nos gusta y lo que no en temas de colores, imágenes, música, etc. Así mismo, en las figuras expuestas se puede apreciar que las proyecciones no sólo fueron usadas para insertar imágenes en la escena, sino también que en las composiciones hay un juego de los cuerpos con la luz del proyector, así como con colores y dimensiones, de ahí que, fueran o no conscientes de ello, el director de arte les señaló que ya estaban tomando decisiones estéticas de cierto grado de complejidad. Esto debido a que se suele asociar lo estético con cierta hegemonía, cuando, como explicó Cesar en sus charlas, la estética no necesariamente se expresa como algo “bello”, en todo caso, tal belleza se encontraría en la coherencia de los

elementos y la composición final. De manera que estos ejercicios sirvieron para que las y los participantes reflexionen desde el quehacer sobre las decisiones sobre los diferentes elementos y su aporte a la experiencia. La experiencia vendría a ser, en estos casos, las composiciones finales que eran presentadas al final de la sesión.

Así mismo, fue interesante notar que los participantes se animaron desde un inicio por encontrar formas no convencionales de utilizar los materiales. Ya sea, un biombo como teatrín, un arete como placa de policía, faldas como pelucas, y un largo etcétera.

Con todo lo observado, se puede concluir que en esta primera etapa se encontró que tanto la información compartida por los directores de arte como los elementos plásticos puestos a disposición de los actores detonaron un importante nivel de juego evidenciado en la dinámica que se fue desarrollando sesión a sesión y que, a su vez, se concreta en un lenguaje escénico grande y dinámico. Esto se observa en las primeras composiciones de los participantes, el lenguaje que proponen en estas y la cantidad de material que surgió de las exploraciones propuestas. Así mismo, se puede inferir que la información proporcionada por César Ulloa sobre el uso y posibilidades de los elementos de la plástica escénica en el diseño escénico ayudaron a que las y los participantes del taller pudieran ganar confianza en sus propuestas al tener una sistematización más clara de la teoría del diseño escénico la cual se reflejaba en una mayor organización de las decisiones estéticas de las y los intérpretes.

### ***3.2.2. Proceso colaborativo y la integración de las diferentes áreas en el proceso***

La propuesta de proceso colaborativo no resultó sencilla de insertar. Si bien se propuso desde un inicio, con la explicación teórica de las implicancias, la dinámica inicial del laboratorio donde había un diseño y pautas que guiaban cada sesión a cargo de la directora, naturalmente convergió en un modelo clásico donde las y los participantes esperaban indicaciones claras y no se sentían en la suficiente confianza como para proponer lo que

consideraban diferente. Ello pese a que las indicaciones fueron que todo lo que no quedaba “cerrado” en la premisa, estaba “abierto” para sus propuestas.

En esta primera etapa, resultó importante para integrar la dinámica de proceso colaborativo, invitar al equipo a intervenir en las propuestas de las y los participantes, así como proponer ejercicios desde su propia área.

César Ulloa, teniendo a su cargo las charlas entre sesiones sobre cada temática, inició proponiendo como primer ejercicio una composición usando los filtros de la aplicación Instagram para crear *stories* que de alguna manera reflejaran ese preciso momento de sus vidas. Partiendo de estos resultados, se invitó como continuación del ejercicio, a escoger alguna *storie* de una compañera o compañero, que les haya gustado, para recrearla. Esto fue un interesante y nutritivo punto de partida ya que permitió en primer lugar componer desde los propios gustos y enmarcar aquello en una propuesta final y en segundo lugar, complementar con el ejercicio de entender otra propuesta estética y reutilizar los elementos, entendiendo la propuesta para recrearla.

Otro ejercicio interesante para la reflexión sobre la estética, fue igualmente propuesto por César, e invitaba a las y los participantes a encontrar en su día a día, espacios diversos no pensados originalmente para la escena o como escenarios pero que, para ellas y ellos, pudieran resultar como escenarios interesantes y novedosos. Este ejercicio de repensar los espacios desde sus posibilidades escénicas, inevitablemente se extendía a pensar en algún tipo de propuesta escénica y por defecto, una propuesta de experiencia estética.

Por otro lado, Oscar Fiestas trajo a la sesión 4 una gran cantidad de elementos escenográficos como sillas, telas, estatuas, velas, pinturas, etc. Para a partir de ello, proponer la dinámica conocida como “cadáver exquisito”, la cual consiste en hacer una composición grupal, en este caso espacial, añadiendo un elemento por turno-persona, para finalmente

cerrar el ejercicio entrando al espacio con el cuerpo accionado, lo cual a su vez requería también una decisión consciente sobre la composición de y en el espacio escénico.

Estas propuestas resultaron enriquecedoras ya que aportaban a todos los objetivos del laboratorio. Esto es, desarrollar criterio estético y conciencia sobre este; desarrollar el vínculo de actrices y actores con los elementos e integrar el trabajo creativo actoral con la conciencia sobre los elementos de la plástica escénica. A su vez, aportaron a integrar la dinámica colaborativa al proceso.

En el desarrollo de estas sesiones y al tener no sólo a la directora como guía de las sesiones, sino a otros miembros del equipo proponiendo exploraciones y dinámicas, los participantes se animaron poco a poco a comentar o aconsejarse entre ellos durante sus procesos creativos para las composiciones.

Así mismo, todas y todos los miembros del equipo fueron invitados a intervenir de manera respetuosa y delicada, aportando sobre los procesos y creaciones de cada participante, aunque solo lo hicieron los directores de arte, la asistente de dirección y el dramaturgo.

A manera de balance se pudo observar que en esta etapa del laboratorio los elementos plásticos motivaron un importante nivel de juego en las exploraciones de las actrices y los actores. Un punto interesante a resaltar en esta primera etapa, es que los actores y actrices priorizaron una relación con las texturas y formas de estos elementos antes que con el color. Encuentro este aporte importante debido a que es el director de escena y el director de arte quienes velan por el resultado visual del montaje mientras que el área de trabajo de los actores y actrices, tal como se desarrolló en el capítulo anterior basándonos en el texto de Raúl Serrano, es el de la experiencia y la vinculación psicofísica, sobre la cual, debido al entrenamiento propio de su trabajo, han desarrollado mayor sensibilidad.

Por otro lado, evaluando el proceso ya concluso, encuentro que se pudo profundizar sobre el proceso colaborativo compartiendo materiales diferentes. Esto debido a que, a pesar

de que se les invitaba a comentar, proponer y/o intervenir sobre el trabajo de los demás participantes del laboratorio, esto resultó generalmente en comentarios y no se desarrolló lo suficiente durante el proceso. Esto pudo deberse a la falta de familiaridad con la práctica del proceso colaborativo, sumado a una familiaridad con el concepto de director desde experiencias estructuradas de manera similar a la expuesta por Ruesga Navarro (2011). Así mismo, las y los intérpretes expresaron en repetidas ocasiones que no les era común el pensar en el área estética de la puesta, así como el estar expuestos a estos estímulos en sus procesos creativos por lo que se enfocaban en sus exploraciones y composiciones y no en intervenir en otras áreas.

Por otro lado, se pudo observar que en esta primera etapa la integración de los diferentes elementos de la plástica escénica en las propuestas de las y los participantes del laboratorio se desarrolló de manera acumulativa. Es decir que mientras se trabajaba sobre un nuevo concepto o material se tenía a disposición y como parte de los materiales aquellos con los que ya se había trabajado previamente. Si bien los actores y actrices siempre tenían estas posibilidades, iban ganando cada vez mayor seguridad para proponer al explorar sesión tras sesión las posibilidades que les brindaba cada uno de estos materiales y en ese mismo desarrollo se podría decir que las y los participantes expandían estas posibilidades desde sus exploraciones prácticas con los mismos.

### **3.3.Segunda etapa de laboratorio**

Como se menciona al inicio del capítulo, este módulo del laboratorio tuvo como objetivo la búsqueda de una temática y discurso en común. Así mismo, se buscaba profundizar el trabajo con los elementos estéticos partiendo de una selección de estos para luego desarrollar las dinámicas posibles con los mismos.

Con esta finalidad, la estructura del segundo módulo consistió en un momento inicial de conversación sobre los textos escritos por cada participante y las temáticas de su interés

que se desprendían de ello, a partir de estas conversaciones se encontraron resonancias y puntos en común. Un segundo momento de las sesiones eran exploraciones en parejas o grupos de diferente cantidad de participantes. Con estas exploraciones se consiguió una discriminación orgánica de los elementos, hubo algunos que fueron dejados de lado y otros que ganaron mayor protagonismo. Así mismo, en esta etapa del laboratorio las composiciones propuestas eran reinterpretadas por otros integrantes a manera de ejercicio, con lo que se acumuló material para el trabajo dramático al mismo tiempo que las narrativas comunes emergían con mayor claridad. De esta manera surgió la idea sobre la que finalmente se estructuró el montaje final. El discurso grupal que se encontró en esta etapa fue el pensamiento de que, si bien es un mundo hermoso, la humanidad ha degenerado a una escala apocalíptica, y quienes llegamos a este mundo debemos vivir bajo ciertas reglas o condiciones que igualmente nos llevarán al fin del mundo.

### ***3.3.1. Desarrollo del trabajo creativo de los actores y actrices con los elementos estéticos***

Para iniciar el segundo módulo, como directora y guía del laboratorio, revisé el material elaborado en el primer módulo y señalé los puntos en común recurrentes encontrados. Estos eran el cansancio por cumplir las expectativas, las apariencias y la tecnología. Sobre esa base propuse revisar los conceptos de la visión prometeica y fáustica. La conversación trajo a primer plano los condicionamientos socio culturales y la deshumanización.

Sobre esa base, se volvió al trabajo sobre las composiciones, retomando la dinámica individual en un primer momento, para luego continuar con dúos, tríos, etc. Como se había propuesto en el primer módulo. Además, como se describe en el capítulo anterior, las y los participantes eran invitados a reinterpretar propuestas y composiciones de los demás actores y actrices.

Así mismo, en cuanto a las propuestas de las y los participantes, como se ha mencionado anteriormente, se encontró un lenguaje escénico “grande”, es decir, con un alto nivel de juego, un lenguaje satírico y burlón.

Por otro lado, en el desarrollo de las sesiones se pudo notar que había ciertos elementos recurrentes, tanto por mayor accesibilidad, como variedad de usos. De manera que las pelucas, una pila de vestuario, globos, cuerda y una gran tela, fueron ganando protagonismo.

Al reconocer estos elementos, se dio un tiempo para explorar de manera grupal con cada uno de ellos, encontrando cuales detonaban mayor juego y posibilidades y cuales eran más difíciles de manipular o se les encontraban menos usos.

Después de continuar los debates y de recibir los aportes de diferentes áreas, se decidió trabajar con las pelucas, los vestuarios y los globos. Las y los participantes encontraron diferentes juegos a partir de ellos, creando un sinfín de personajes a partir de cada prenda. Desde la dirección se propuso explorar poniéndose tanta ropa como fuera posible, así como diferentes calidades para la acción de quitarse estas prendas. Ello terminó siendo una de las primeras escenas de la creación.

Por otro lado, fue interesante ver las exploraciones y profundización con el elemento globo, ya que este resultó en instrumento de juego, como elemento sonoro y hasta personajes.

Las exploraciones con la tela y la cuerda, por otro lado, no fueron tan fructíferas. La tela con la que se contaba no era ligera y los actores propusieron ciertas formas a partir de ella, pero esto finalmente se hizo con la pila de vestuarios. Al explorar con la cuerda, el uso se quedó en un marco de lo literal. También, es importante mencionar que, con tantos elementos y estímulos, no se le dio mayor tiempo para continuar con estas exploraciones, ya que se optó por desarrollar lo que había crecido de manera orgánica.

Así mismo, fueron estos ejercicios la base sobre la cual la directora propuso un vínculo con la corriente artística del pop art, debido al lenguaje exagerado, y al uso de colores tanto en los globos como en los vestuarios. De igual manera, las composiciones trabajadas a lo largo del laboratorio tenían el humor como elemento de su lenguaje, lo que hace resonancia con lo expuesto en el libro *Arte. La guía visual definitiva* “Las obras pop solían recurrir al humor y la sátira con el objetivo de denunciar los valores y las obsesiones consumistas de la sociedad contemporánea” (Graham-Dixon, 2019, p.531). Esto también se propuso en coherencia con el desarrollo de la propuesta temática, la cual tomó forma en esta retroalimentación.

### **3.3.2. *La creación del concepto de la puesta en el proceso colaborativo***

En el desarrollo de la segunda etapa del laboratorio se describió un primer momento de introducir la temática a partir de temas recurrentes en las composiciones del primer módulo.

A partir de ello se continuó la conversación sobre las temáticas de los condicionamientos socio culturales y la deshumanización. A partir de estas conversaciones surgieron algunos comentarios que resonaron con gran parte del equipo. Uno de los cuales fue de parte del equipo quien comentó que no podía recordar el momento en que la pregunta ¿Cuál es tu sueño? Pasó a convertirse en ¿Qué carrera quieres estudiar? Lo que sintió como un limitante de sus opciones y posibilidades. En estas mismas conversaciones emergían resonancias y/o paralelismos con composiciones previas a las que, motivados por estas asociaciones, los y las participantes reinterpretaban en una nueva composición que integrara a más miembros o a diferentes participantes.

Continuando con estas conversaciones se fue centrando un discurso común: cuando naces entras a un juego que no entiendes, empiezan pidiéndote que toques tu cabeza-cara-hombros-pies, luego empieza una competencia de quién tiene las mejores notas, quién ingresa

a la universidad más pronto, quién ya se compra casa, carro; quién se casa y tiene hijos, etc. Es como si la vida se nos fuera tratando de seguirle el ritmo a un juego frenético que no entendemos, y cuando nos encontramos con la verdad “yo no quería jugar esto” ya se nos fue la mayor parte de nuestras vidas.

Este discurso, sumado a una visión de nuestro contexto resultó en la creación de la pieza “Yo no quería jugar al apocalipsis”. Esta obra no aristotélica, se compuso de momentos desarrollados a partir de las composiciones de los participantes en las primeras etapas del laboratorio. Estructuradas por Augusto Gutiérrez, quien finalizando el segundo módulo asumió la dramaturgia del proyecto.

Como se mencionó anteriormente, en esta etapa se volvió a ciertas composiciones previamente propuestas por las y los participantes, probando los elementos, secuencias e intenciones. Así mismo, al acercarse la tercera etapa del laboratorio en la que correspondía ensayar la pieza final, se dio un enfoque mayor a la pieza en sí, es decir a trabajar el discurso, texto y los diferentes elementos que componían las escenas seleccionadas. El trabajo con los elementos estéticos fue el gatillo y desarrollo de esta pieza. Además, se añadió el trabajo con el elemento audiovisual y sonoro, partiendo de lo trabajado previamente; en el componente audiovisual se utilizaron videos de la red social TikTok, así como otros creados por el elenco que hacían referencia a la misma red social y que se acompañaban de *remix* que surge también del lenguaje de las redes sociales. Este *remix* tuvo a su vez como base un monólogo interpretado en una escena de la obra, en el cual la actriz expresa su hartazgo por las redes sociales.

Por otro lado, en aras de optimizar la fluidez de la puesta en el poco tiempo de montaje y ensayo, se decidió prescindir de las escenas que tenían como elemento principal los globos, ya que no resultaban prioritarias para el discurso de la pieza, como sí lo eran las pelucas y la ropa apilada. Así mismo se integró la ropa apilada como elemento escenográfico.

### 3.3.3. *Influencia o aporte de la dirección de arte en el proceso creativo de actores y actrices*

Como se mencionó en párrafos anteriores, para el concepto de la puesta, desde la dirección se propuso una estética pop, en coherencia tanto con las líneas temáticas que surgieron y se empezaron a trabajar, y en sintonía con el lenguaje escénico que estaba resultando del proceso del laboratorio.

Hacia la mitad del segundo módulo aparece el vínculo con el *pop art*. Por las características del proceso colaborativo se les recordó a los directores de arte que, al ser su área de trabajo, la propuesta final de este aspecto era decisión suya, en una reunión sobre el material generado por los creadores en el proceso, César Ulloa propone que se aborde desde las referencias de Richard Hamilton. Este artista trabajaba sus piezas a manera de collage con elementos de la cultura popular como publicidad e imágenes producidas en serie. Esto se propuso en coherencia con la estructura dramática de la pieza la cual desde el primer momento se pensó a manera de segmentos ya que se basaba en las diferentes composiciones propuestas por las y los participantes en el laboratorio.

En el desarrollo de la dramaturgia se revisa nuevamente el material y Augusto escribe una escena en base a una composición del laboratorio. Esta composición se trabajó hacia el final del segundo módulo cuando ya se estaba concretando el discurso de la puesta y en ella se desarrolla un programa concurso, el lenguaje propuesto era sarcástico por lo que se puso sobre la mesa nuevamente la referencia de Warhol. A partir de ello César hace una propuesta escenográfica cuyo color y estructura aludían directamente a la *serie Marilyn Monroe*, una de las obras más conocidas del artista. Debido al tiempo y presupuesto se optó por una escenografía más sencilla y funcional ya que debido a la naturaleza del proceso era necesario que los actores y actrices puedan interactuar con la propuesta escenográfica con tiempo para integrarlo al flujo de la puesta.

En el caso de esta experiencia, los aportes de la dirección de arte al proceso creativo de los actores y actrices consistieron principalmente en la información previa sobre los temas estéticos, así como el trabajo desde esta área sobre los elementos. Esto gatilló en las y los participantes del taller, posibilidades de juego.

Como balance final concluyó en que se logró trabajar de manera incipiente el vínculo entre ambas áreas dentro del proceso colaborativo, sin embargo, este modelo de trabajo no fue asumido en su totalidad debido a la falta de familiaridad de los participantes con la misma. En esa misma línea, se concluye que hay posibilidades de profundización en este vínculo, ya que, si bien se logró de manera incipiente, hubo escucha entre las propuestas de las diferentes áreas y en base a ello se tomaron las decisiones del proceso. En la oportunidad de mejorar la inmersión en el proceso colaborativo a futuro queda también la oportunidad de intervenir con mayor libertad en el trabajo de las diferentes áreas.

Pese a ello, se puede considerar también entre estos aportes, las propuestas de las y los intérpretes desde los elementos de la plástica para la composición de las escenas finales, como el trabajo con las pelucas y los diferentes usos del vestuario que estuvieron presentes y fueron parte trascendental de la pieza final.

Es importante mencionar que existieron factores logísticos que fueron desfavorables, como que el equipo de dirección de arte no pudo estar presente de manera constante en las diferentes etapas del proceso, así como el cambio de dramaturgo. Estos factores son esperables debido a lo expuesto en los capítulos anteriores, en los que se explica que estos factores, además del presupuesto suelen hacer poco factible el modo de trabajo que propuso este proceso.

## Capítulo 4. Montaje y resultados

El producto final del laboratorio se presentó en febrero 2023 en el Centro Cultural de la Pontificia Universidad Católica, en el marco del 22 Festival Saliendo de la Caja. La naturaleza de la pieza, en tanto no aristotélica y de estructura “collage” permitió que insertáramos al discurso un punto de vista sobre el contexto social que nuestro país viene atravesando desde finales del año 2022. El equipo coincidió en que integrar una propia mirada sobre la crisis político social de ese momento era coherente con el discurso eje de la pieza. Estas modificaciones, completando la estructura final de la pieza se ensayaron durante el mes de enero 2023.

*Yo no quería jugar al apocalipsis*, resultó en una pieza multilinguaje, se crearon canciones, bailes y piezas audiovisuales, así como escenas musicales, físicas y de diálogo. Estas escenas, como se ha mencionado en el capítulo anterior, surgieron de ejercicios de composición de la primera y segunda parte del laboratorio. El proceso de selección se basó en el eje temático que propuso el grupo, el cual cobró mayor nitidez en la segunda parte del laboratorio. Así también, se transformaron en el producto final a partir de ejercicios de reinterpretación de los actores y actrices a sus propias composiciones y/o a la de otros compañeros, así como a partir del trabajo dramático y de dirección.

### 4.1. Influencias de la dirección de arte en el proceso de la puesta en escena

Como se ha mencionado anteriormente, durante el proceso de laboratorio los directores de arte guiaron algunos ejercicios, estos fueron dirigidos a desarrollar el criterio estético de los participantes, en línea con el proceso del laboratorio.

Para el montaje, hubo una primera propuesta escenográfica que buscaba actualizar elementos icónicos del pop art como el trabajo de Andy Warhol con el color en el cuadro de Marilyn Monroe. Esta propuesta requería la construcción de un segundo nivel para jugar con cubos de colores utilizando una estructura construida con bastidores en forma de tríptico

cubierto con papel manteca para optimizar el juego con sombras y colores, sin embargo, requería a su vez un segundo nivel. Debido a ello no pudo realizarse por temas de tiempo y presupuesto y se cambió la propuesta por una que utilizaba elementos como el vestuario a modo de escenografía. Los cuadros fueron evocados con las proyecciones. Ello considerando el gusto de Warhol por immortalizar y plasmar momentos íntimos y banales por lo que, surgió la idea de que, si Andy Warhol viviera en nuestros tiempos, viviría muy complacido con plataformas como Instagram o TikTok. Esto apoyado a su vez en lo descrito en el libro *Arte. La guía visual definitiva*.

Su arte absorbió la cultura popular de los medios de comunicación, los famosos y los bienes de consumo, con imágenes que iban de lo banal (hileras de botellas de Coca-Cola) a lo glamuroso (retratos de estrellas de Hollywood) pasando por lo macabro (accidentes de coche y suicidios). Para ello, Warhol se sirvió del particular lenguaje visual de la publicidad moderna, caracterizada por el uso de colores llamativos, las imágenes simples y la repetición (Graham-Dixon, 2019, p. 540).

En el montaje final se pueden encontrar reinterpretaciones de diferentes elementos mencionados en lo citado en el párrafo anterior. Por ejemplo, la repetición se aprecia de un modo en las pinturas de Andy Warhol como el *Díptico de Marilyn* (Warhol, 1962), mientras que en “Yo no quería jugar al apocalipsis” se presentaba la repetición tanto en los personajes de la escena de las pelucas, como en la repetición de la misma escena en nuevos niveles de degeneración de la acción de la misma. Por otro lado, lo referente al uso del lenguaje de la publicidad moderna y los medios de comunicación, en el montaje final se jugó con la exposición a redes sociales tanto en escena como en el material audiovisual de la puesta.

Así mismo, además de lo mencionado en el subcapítulo anterior, los directores de arte se encargaron de la realización del diseño escenográfico. A partir del análisis del proceso, se

puede concluir que la pieza tenía coherencia estética desde la gráfica publicitaria hasta la paleta y universo sonoro, considerando que siempre hay oportunidad de profundizar y mejorar en cada uno. En relación al afiche promocional, debido al cronograma del festival “Saliendo de la caja”, en el cual se insertaba el estreno de la pieza teatral, se realizó un primer afiche que si bien buscó coherencia con la temática no resultó en la calidad adecuada por que se decidió trabajar uno nuevo.

#### **4.2. Dificultades de la propuesta y/o el proceso**

Como se ha mencionado anteriormente, introducir la propuesta de trabajo colaborativo de manera práctica tuvo sus dificultades debido en primer lugar a la dinámica de laboratorio guiado y en segundo lugar a la costumbre de los participantes.

Por otro lado, una gran dificultad se presentó en la organización del equipo, ya que al ser numeroso era complicado coincidir en los horarios, por lo que se dio prioridad a las y los participantes, dejando espacios flexibles para el resto del equipo. En ese mismo sentido, hubo otros factores logísticos que dificultaron que los directores de arte estuvieran de manera constante a lo largo del laboratorio, sobre todo en la etapa de montaje y ensayos. Esto debido a que como profesionales debían priorizar proyectos que les resultaran en una retribución económica ya que, lógicamente, no era el caso de este proyecto.

En una experiencia profesional, esta misma dificultad se traduce en una menor cantidad de ganancia económica, ya que se debe repartir entre más personas. Así como también se puede entender que por estas dificultades no es usual este tipo de procesos con equipos grandes que se interrelacionen durante todo el proceso, siendo lo usual que las áreas trabajen por separado bajo la guía del director o directora de escena, como se expuso en el cuadro de Ruesga navarro.

Por último, esta experiencia tuvo viabilidad gracias al interés de las diferentes partes, ya que hubiera sido inviable de tener que pagarle por ensayos a cada miembro del equipo y

participantes. Aun así, se invirtió en los materiales para el laboratorio, los elementos escenográficos y los arreglos musicales.

### **4.3. Mirada a futuro**

Por todo lo desarrollado hasta el momento en esta experiencia, considero que el teatro en tanto experiencia estética, solo puede encontrar beneficios con los aportes de la dirección de arte, considerando a este rubro desde su *expertise* en temas estéticos como en sus capacidades de diseño teatral, integradas.

Así mismo, el área de diseño y producción se beneficia al entender y ser parte de los procesos creativos. En este caso se trabajó un proceso colaborativo y los aportes de la dirección de arte sumaron a la propuesta desde un lugar de compromiso y entendimiento del discurso, así como desde la observación de los procesos de los actores y actrices.

Si bien en esta experiencia no se logró de manera definitiva propuestas contundentes desde las y los intérpretes hacia la dirección de arte, estas fueron sutiles y sumaron al resultado en escena. En esa misma línea, queda la oportunidad de trabajar esto en procesos futuros.

Por otro lado, se visualizan posibilidades de desarrollo en sus diferentes líneas, desde la composición de los cuerpos en el espacio, como el trabajo sobre espacios escénicos donde la pieza escenográfica es parte de la acción como se ha visto en algunas piezas cortas; o, también, donde la dramaturgia escénica tenga la luz y el color entre los protagonistas del espectáculo.

Finalmente, en este proceso no se concretó la sistematización de una propuesta concreta sobre la integración de la dirección de arte en un proceso teatral. Aunque puede considerarse un primer paso para ello al haber registrado la experiencia de la integración de las áreas en diferentes momentos del proceso creativo de los actores y actrices. Esto tomando en cuenta que estos vínculos pueden optimizarse en aras de una sistematización del mismo.

## Conclusiones

- El poder disponer de diferentes elementos estéticos en un espacio que invitaba a los actores a proponer constantemente, potenció el nivel de juego resultando un lenguaje escénico grande. Tal y como se intuyó desde el estudio previo, dotar a los actores y actrices de información básica sobre la estética y los diferentes elementos que la componen en el hecho escénico originó que las y los intérpretes propiciaran nuevos niveles de significación a partir y a través de estos estímulos. Esto se apreció tanto en ejercicios concretos como en la puesta final.
- Es necesario mencionar que este tipo de procesos presentan dificultades desde las coordinaciones para lograr tener a una mayor parte del equipo presente en los ensayos tanto como sea posible, así mismo, a nivel de presupuesto. Desde aquí se entiende por qué no se suele trabajar de este modo. Sin embargo, a partir de esta experiencia emerge la posibilidad de hacerlo de manera flexible alcanzando igual resultados positivos en los diferentes niveles de la experiencia estética, en tanto quienes toman las decisiones de las diferentes áreas tengan la oportunidad de conocer y escuchar no solo las propuestas de las demás áreas sino el proceso creativo de los actores y actrices.
- En tanto el hecho escénico es una experiencia estética, constantemente se toman decisiones sobre los elementos que la componen. Por ello, la labor del director de arte, como experto en estética y con las capacidades de un diseñador, solo puede beneficiar a que el producto final sea coherente estéticamente, lo cual resultaría en una experiencia más cuidada. Como se señala en el punto anterior, estos beneficios se potencian en un proceso que interrelacione las diferentes áreas en diferentes momentos del proceso creativo y del trabajo creador de actores y actrices.

- En el mismo sentido que lo expresado en el párrafo anterior, para integrar el trabajo de la dirección de arte, es necesario hacerlo parte del proceso creativo de actores y actrices, de modo que la propuesta estética esté a su vez, en coherencia con la composición escénica y actoral. Hay un valor importante en la escucha desde esta área integradora hacia el trabajo y propuestas de los actores y actrices ya que son estos últimos quienes ponen el cuerpo en escena e integran los diferentes elementos en su quehacer escénico.
- Por último, considero que en tanto se desarrolle la integración de esta nueva área en los procesos teatrales, se abren nuevas posibilidades de profundizar desde la propuesta estética en sus diferentes líneas. Es decir que, así como el proceso creativo de actores y actrices encontró nuevas motivaciones y disparadores de su quehacer, como se demostró en esta experiencia, de la misma manera las diferentes áreas que intervienen en la creación o montaje de una pieza teatral pueden encontrar beneficios y potenciar sus propios procesos y decisiones en el conocimiento y retroalimentación con las diferentes áreas.

## Referencias bibliográficas

- Araújo, A. (2003). El actor-investigador y el proceso colaborativo. *Revista Conjunto - Revista de Teatro Latinoamericano da Casa de las Américas*, 1(128), 38-41.  
<http://casadelasamericas.org/revistaconjunto.php#arr>
- Ary, R. (2015). Proceso colaborativo en artes escénicas: Brasil y Costa Rica. *Telondefondo. Revista De Teoría Y Crítica Teatral*, (11, 21), 62-67.
- Blotte, A. (2021). *La dirección de arte en el teatro peruano en Lima: integración de la propuesta estética visual escénica y la gráfica publicitaria del montaje teatral*. [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP.  
<http://hdl.handle.net/20.500.12404/20186>
- Brook, P. (2012). *El espacio vacío*. Ediciones Península.
- Dubatti, J. (2016). *Una filosofía del teatro. El teatro de los muertos*. Escuela Nacional Superior de Arte Dramático
- Escalona, M. (2005). *Análisis Comparativo a las metodologías de creación y producción de los Diseñadores Teatrales en los Distintos Formatos Escénicos en Chile* [Tesis de Licenciatura, Universidad de Chile].  
[http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/101612/escalona\\_m.pdf?sequence=1](http://repositorio.uchile.cl/bitstream/handle/2250/101612/escalona_m.pdf?sequence=1).
- González, X. (2014). *Manual práctico de diseño escenográfico*. Paso de gato.
- Graham-Dixon, A. (2019). *Arte. La guía visual definitiva*. Dorling Kindersley.
- Pavis, P. (1998). *Diccionario de teatro, estética, semiología*. Paidós
- Pavis, P. (2000). *El Análisis de los Espectáculos: Teatro, mimo, danza, cine*. Paidós.
- Ruesga, J. (2011). Metodología de la plástica escénica: La producción artística. *Anagnórisis*, (4), 88-109. <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/293164>

- Santistevan, A. (2020). *La batalla por el teatro: La creación colectiva en el campo del teatro limeño (1971-1990)* [Tesis de maestría, Pontificia Universidad Católica del Perú].  
<http://hdl.handle.net/20.500.12404/17260>
- Serrano, R. (1982). *Dialéctica del trabajo creador del actor*. Editorial Cartago de México.
- Sito, M. (1987). *Análisis de la semiótica teatral*. U.N.E.D.
- Tamayo, A., & Hendrickx, N. (2015). *La Dirección de Arte en el Cine Peruano*. Fondo Editorial Universidad de Lima.
- Zumaita, H. (2020). *El actor creador y los objetos, la construcción del personaje de Medea sobre la base de la metodología de formación interpretativa de Jorge Eines*. [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Perú]. Repositorio PUCP.  
<http://hdl.handle.net/20.500.12404/17267>
- Zurro, B. (2015). *Dirección de arte: La creación de la identidad visual como elemento comunicativo* [Trabajo final de Máster].  
<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/63830/TFM.%20ZURRO%20VIGO%20BEATRIZ.pdf?sequence=1>

## ANEXOS

<https://drive.google.com/drive/folders/10VhL0j8->

[5DL2zzaCxb2UTFrW5otxYyOF?usp=sharing](https://drive.google.com/drive/folders/10VhL0j8-5DL2zzaCxb2UTFrW5otxYyOF?usp=sharing)

